

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:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=ca>

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:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

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>

El videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia

Filosofar a través del joc com a resposta als canvis cognitius associats a la neuroplasticitat digital

Gerard Roca Tomàs

Tutor: David Casacuberta Sevilla

Tesi doctoral en Filosofia

Departament de Filosofia i Lletres

Universitat Autònoma de Barcelona

Bellaterra, 2025

Nuestra curiosidad viaja contigo. Estás caminando tras los pasos de quienes te precedieron; y tu andar guía a quienes vendrán después de ti.

Outer Wilds

Porque no hay ninguna disciplina —dije yo— que deba aprender el hombre libre por medio de la esclavitud. En efecto, si los trabajos corporales no deterioran más el cuerpo por el hecho de haber sido realizados obligadamente, el alma no conserva ningún conocimiento que haya penetrado en ella por la fuerza.

—Cierto —dijo.

—No emplees, pues, la fuerza, mi buen amigo —dije—, para instruir a los niños; que se eduquen jugando y así podrás también conocer mejor para qué está dotado cada uno de ellos.

La República, Platón

Agraïments

Al David Casacuberta, li agraeixo l'orientació, la confiança i la flexibilitat que m'han permès desenvolupar aquest treball amb autonomia i fidelitat a la meva manera de pensar.

Al Francesc, que va saber transmetre'm, des de molt jove, la seva passió pels videojocs. Aquella complicitat va ser el primer pas d'un camí que, anys més tard, ha portat fins aquí. A la Marta, per la seva alegria i per la manera tan natural de fer que tot sembli més senzill. Als meus pares, Josep Maria i Mònica, pels valors de l'esforç, el compromís i la responsabilitat que m'han transmès, i que han estat fonamentals per dur a terme aquesta recerca.

A tots quatre, la meva família, els agraeixo profundament el suport constant al llarg dels anys, així com la paciència, la generositat, la confiança i la comprensió que han facilitat aquest procés.

A la Júlia. La seva tendresa, la seva força i el seu amor han estat un pilar imprescindible durant aquests anys d'investigació. Aquesta tesi no hauria estat possible sense el seu acompanyament càlid i incondicional. Gràcies per ser el meu àngel d'una sola ala.

Resum

Davant un context cultural i cognitiu marcat per la digitalització i pels canvis en els hàbits de lectura i pensament profund, aquesta tesi parteix de la hipòtesi que el videojoc pot esdevenir un nou mitjà de transmissió de filosofia. A partir d'un recorregut per l'evolució dels mitjans que han vehiculat el pensament filosòfic —de l'oralitat, passant pel llibre, fins al cinema— s'analitza com cadascun d'ells ha transformat tant la transmissió com la pràctica filosòfica. En un moment en què la neuroplasticitat digital i el final del Parèntesi de Gutenberg redefeixen l'accés al coneixement, es proposa el videojoc com la continuació natural d'aquest itinerari històric. D'una banda, presenta característiques que encaixen plenament amb la configuració cognitiva contemporània, i de l'altra, constitueix un canal especialment apte per transmetre filosofia. Aquesta idoneïtat es fonamenta en la seva condició de mitjà eminentment pràctic, una qualitat compartida amb l'acte mateix de filosofar.

El treball analitza en profunditat què és un videojoc i quines implicacions té com a producte cultural en l'època actual. Es determina quin tipus de filosofia pot vehicular —ja sigui en forma de contingut o mitjançant la interpel·lació del jugador— i a través de quins llenguatges ho fa: tant el verbal, adoptat d'altres mitjans, com el del sistema de joc, un llenguatge propi. La recerca es fonamenta en una metodologia qualitativa i filosòfica, centrada en l'anàlisi de set videojocs seleccionats per la seva diversitat i càrrega filosòfica: *The Talos Principle*, *The Stanley Parable*, *Outer Wilds*, *It Takes Two*, *Everything*, *What Remains of Edith Finch* i *To the Moon*. A partir de fitxes tècniques específiques, s'han extret diverses reflexions filosòfiques, que s'han sistematitzat agrupant-les per temes, amb l'objectiu de mostrar que el videojoc pot abordar conceptes històricament rellevants per a la tradició filosòfica. —com la llibertat, el coneixement, la mort i la pertinença— i que és possible filosofar a través del joc.

Resumen

Ante un contexto cultural y cognitivo marcado por la digitalización y los cambios en los hábitos de lectura y pensamiento profundo, esta tesis parte de la hipótesis de que el videojuego puede ser un nuevo medio de transmisión de filosofía. A partir de un recorrido por la evolución de los medios que han vehiculado el pensamiento filosófico —desde la oralidad, pasando por el libro, hasta el cine— se analiza cómo cada uno de ellos ha transformado tanto la transmisión como la práctica filosófica. En un momento en que la neuroplasticidad digital y el final del Paréntesis de Gutenberg redefinen el acceso al conocimiento, se propone el videojuego como la continuación natural de este itinerario histórico. Por un lado, presenta características que encajan plenamente con la configuración cognitiva contemporánea y, por otro, constituye un canal especialmente apto para transmitir filosofía. Esta idoneidad se fundamenta en su condición de medio eminentemente práctico, una cualidad compartida con el propio acto de filosofar.

El trabajo analiza en profundidad qué es un videojuego y qué implicaciones tiene como producto cultural en la época actual. Se determina qué tipo de filosofía puede vehicular —ya sea en forma de contenido o mediante la interpelación del jugador— y a través de qué lenguajes lo hace: tanto el verbal, adoptado de otros medios, como el del sistema de juego, un lenguaje propio.

La investigación se fundamenta en una metodología cualitativa y filosófica, centrada en el análisis de siete videojuegos seleccionados por su diversidad y carga filosófica: *The Talos Principle*, *The Stanley Parable*, *Outer Wilds*, *It Takes Two*, *Everything*, *What Remains of Edith Finch* y *To the Moon*. A partir de fichas técnicas específicas, se han extraído y sistematizado diversas reflexiones filosóficas con el objetivo de mostrar que el videojuego puede abordar conceptos históricamente relevantes para la tradición filosófica —como la libertad, el conocimiento, la muerte y la pertenencia— y que es posible filosofar a través del juego.

Abstract

In a cultural and cognitive context marked by digitalisation and by changes in reading habits and deep thinking, this thesis starts from the hypothesis that the video game may become a new medium for the transmission of philosophy. By tracing the evolution of the media that have conveyed philosophical thought—from oral tradition, through the book, to cinema—it is analysed how each medium has transformed both the transmission and the practice of philosophy. At a time when digital neuroplasticity and the end of the Gutenberg Parenthesis are reshaping access to knowledge, the video game is proposed as the natural continuation of this historical itinerary. On the one hand, it displays features that fit with the contemporary cognitive configuration; on the other, it serves as a particularly suitable channel for conveying philosophy. This suitability lies in its nature as an eminently practical medium, a quality it shares with the very act of philosophising.

The study offers an in-depth analysis of what a video game is and what implications it carries within contemporary culture. It examines the kind of philosophy a video game may convey—whether in the form of content or through the interpellation of the player—and through which languages it does so: both verbal language, inherited from other media, and the system of gameplay itself, as a distinctive expressive form.

The research is based on a qualitative and philosophical methodology, focusing on the analysis of seven video games selected for their diversity and philosophical depth: *The Talos Principle*, *The Stanley Parable*, *Outer Wilds*, *It Takes Two*, *Everything*, *What Remains of Edith Finch*, and *To the Moon*. Based on specific analytical profiles, several philosophical reflections have been extracted and systematised by thematic grouping, with the aim of showing that video games can address historically relevant concepts within the philosophical tradition—such as freedom, knowledge, death, and belonging—and that it is indeed possible to philosophise through play.

Índex

Introducció	1
I. De l'oralitat al videojoc: mitjans per a la filosofia	1
II. El significat de transmetre filosofia	1
III. Tesi, hipòtesi i objectius	6
IV. Preguntes de recerca	8
V. Marc teòric i metodologia	8
VI. Estructura de la tesi.....	10
Capítol 1. Els mitjans: transmissió, recels i reconeixement.....	13
1.1 El concepte de mitjà: de la comunicació a la transmissió.....	13
1.3 Nous mitjans, vells recels	16
1.4 El videojoc com a element cultural en procés de reconeixement	21
Capítol 2. Evolució i trajectòria de la transmissió de filosofia	25
2.1 La lenta transició de l'oralitat a l'escriptura	25
2.1.1 Filosofia escrita: Plató com a detractor i referent	29
2.2 Història del llibre	35
2.2.1 L'impacte d'Aristòtil en la cultura escrita medieval	38
2.2.2 La impremta: el llibre com a garant d'autoritat i portador de la veritat	41
2.2.3 El parèntesi de Gutenberg	44
2.3 Els orígens de la cinematografia	49
2.3.1 Cinema i filosofia	51
2.3.2 Branques filosòfiques a través del cinema	52
2.4 Recapitulació: transicions lentes i mitjans complementaris	56
Capítol 3. Reptes i possibilitats de transmetre filosofia en l'era digital	58
3.1 Per què és necessari un nou mitjà per transmetre filosofia?	58
3.1.1 Nadius digitals, pensament digital	58
3.1.2 Neuroplasticitat i crisi del model de lectura tradicional.....	60

3.2 Quines característiques fan del videojoc un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia?	64
3.2.1 El videojoc com a mitjà compatible amb la nova configuració del cervell ...	65
3.2.2 Aprendre a jugar, aprendre a filosofar	67
Capítol 4. El videojoc: història, definició i implicacions	71
4.1 Història del videojoc	71
4.1.1 Antecedents i primeres passes	72
4.1.2 Expansió de la indústria i primers jocs d'aventura (1972–1979).....	75
4.1.3 L'era daurada dels salons recreatius i el lideratge japonès (1980-1989)	77
4.1.4 Guerra de consoles, 3D i diversificació del mercat (1990-1999).....	78
4.1.5 Wii, Internet, dispositius mòbils i jocs independents.....	79
4.1.6 Consum digital i espectacle col·lectiu.....	80
4.2 La noció de joc: definició i problemes conceptuals.....	83
4.3 Definició i particularitats del videojoc.....	87
4.3.1 Diferències entre joc i videojoc.....	88
4.3.2 El videojoc com a experiència	89
4.3.3 El videojoc dins l'ecosistema cultural contemporani.....	92
4.3.4 La problemàtica dels gèneres de videojocs	94
4.3.5 Recapitulació i definició conceptual	100
4.4. Implicacions del videojoc en la societat contemporània	101
4.4.1. Impacte social.....	102
4.4.2 Influència educativa	105
4.4.3. Repercussions econòmiques.....	123
4.4.4 Consideracions polítiques i ètiques	127
4.4.5 Innovació, recerca i límits en l'àmbit tecnològic	143
Capítol 5. El videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia. Modalitats, llenguatges i classificació.....	149
5.1 Modalitats de transmissió de filosofia	149

5.2 Llenguatges del videojoc per a la transmissió de filosofia	150
5.2.1 El llenguatge verbal.....	151
5.2.2 El llenguatge del sistema de joc	152
5.3 Classificació de la transmissió de filosofia a través del videojoc.....	155
Capítol 6. Filosofar a través del videojoc	156
6.1 La llibertat.....	157
6.1.1 L'experiència absurda de la llibertat a <i>The Stanley Parable</i>	157
6.1.2 <i>What Remains of Edith Finch</i> : responsabilitat sense agència	162
6.1.3 Llibertat condicionada i desobediència a <i>The Talos Principle</i>	164
6.2 El coneixement	169
6.2.1 Aprendre a filosofar jugant: el coneixement com a procés a <i>Outer Wilds</i> ...	169
6.2.2 Coneixement i perspectiva a <i>Everything</i>	174
6.2.3 La curiositat com a condició del coneixement a <i>The Talos Principle</i>	178
6.3 Mort	182
6.3.1 El Dasein davant la seva última possibilitat a <i>What Remains of Edith Finch</i>	183
6.3.2 Disoldre el jo: la mort com a transformació a <i>Everything</i>	187
6.3.3 <i>Outer Wilds</i> i l'art d'acomiar-se	191
6.3.4 L'últim viatge: trauma i memòria a <i>To The Moon</i>	194
6.4 Pertinença.....	197
6.4.1 <i>Outer Wilds</i> : sentiment de pertinença a la comunitat.....	197
6.4.2 Quan l'infant ensenya a escoltar a <i>It Takes Two</i>	200
Conclusions	207
Referències bibliogràfiques.....	214
Annexos	231
1. <i>The Talos Principle</i>	231
2. <i>Outer Wilds</i>	245

3. <i>Everything</i>	263
4. <i>What Remains of Edith Finch</i>	275
5. <i>To the moon</i>	286
6. <i>It takes two</i>	293
7. <i>The Stanley Parable</i>	301

Índex de figures

Figura 1. Un personatge informa l'alumnat sobre la postura filosòfica de Hume.	115
Figura 2. Un personatge interpel·la l'alumnat amb preguntes sobre la postura filosòfica de Hume.....	116
Figura 3. Un personatge informa a l'alumnat sobre la postura filosòfica de Hume....	117
Figura 4. El Profeta es presenta.....	118
Figura 5. Taula sobre les modalitats de transmissió de filosofia i els llenguatges del videojoc.	155
Figura 6. El narrador indica el camí que Stanley hauria de seguir.....	158
Figura 7. Quan Stanley trenca les expectatives, el narrador evidencia el conflicte entre la narrativa i l'elecció.	159
Figura 8. Tots els camins que Stanley pot seguir han estat preestablerts pel videojoc.	161
Figura 9. Molly ingerint pasta de dents.	163
Figura 10. L'androide interactuant amb Milton, l'Assistent de Biblioteca.....	167
Figura 11. L'androide davant la porta de la torre prohibida.....	168
Figura 12. Un lumbreà decideix explorar l'Univers i queda atrapat en un bucle temporal, dedicant-se a estudiar la història i els descobriments dels antics nomai.	171
Figura 13. Els nomai troben l'Ull de l'univers.....	174
Figura 14. L'entorn des de la perspectiva d'una marieta.	176
Figura 15. Torre prohibida situada al mig de l'escenari.....	179
Figura 16. L'androide quan descobreix el nou món.....	181
Figura 17. Arbre genealògic de la família Finch.....	184
Figura 18. Edith assisteix a la mort de Lewis.....	186
Figura 19. Algunes de les formes que el jugador pot adoptar: cademat, aleta de pollastre, dau, llanterna, planta, insectes, entre d'altres.	188
Figura 20. La realitat des de la perspectiva d'un micobacteri.	191
Figura 21. Explosió del sol.....	192
Figura 22. Amics al voltant d'una foguera tocant la cançó per última vegada.	193
Figura 23. Johnny toca el piano envoltat de conills de paper escampats per la casa. .	195
Figura 24. Johnny i River mirant la Lluna i les estrelles quan eren joves.....	196
Figura 25. Riebeck tocant el banjo.	198
Figura 26. Reflexió nomai sobre el sentiment de pertinença a l'univers.	199

Figura 27. Escena en què Rose projecta la identitat dels seus pares en dos ninos.	202
Figura 28. Pantalla dividida on Cody i May cooperen per superar diferents proves. .	204
Figura 29. Reconciliació entre Cody i May.	205

Introducció

I. De l'oralitat al videojoc: mitjans per a la filosofia

Des del seu naixement a l'antiga Grècia, la filosofia s'ha vinculat profundament al mitjà a través del qual s'ha transmès. Inicialment configurada com una activitat oral, es va desenvolupar mitjançant el diàleg, la confrontació directa de pensaments i la presència de l'altre. Aquesta oralitat va condicionar les primeres formes filosòfiques, fins al punt que es pot afirmar que la dialèctica és un producte col·lateral d'aquesta necessitat de transmissió oral, i esdevingué una eina central en la configuració del pensament filosòfic. Amb l'aparició de l'escriptura, la filosofia va experimentar una transformació profunda. El text escrit no només permetia fixar i difondre el pensament, sinó també sistematitzar-lo, conceptualitzar-lo i revisar-lo críticament. El llibre es consolidà com a mitjà privilegiat per a la producció i transmissió de filosofia, en formats tan diversos com el diàleg, l'assaig, el tractat, la carta, la novel·la o el conte. Durant el segle XX, el cinema ha demostrat ser capaç de provocar reflexions filosòfiques i d'acostar el pensament a públics més amplis. El pas de la pàgina al llenguatge audiovisual implica un canvi en el ritme, l'accessibilitat i la modalitat expressiva. Potser s'hi redueix la densitat conceptual, però s'hi potencia la difusió i la capacitat d'interpel·lar espectadors que no accedirien a textos especialitzats. En un context en què el temps individual esdevé un recurs escàs, aquesta agilitat expressiva adquireix un valor rellevant. En aquest horitzó de transformacions, el videojoc ha començat a obrir-se pas com un mitjà cultural amb una capacitat creixent per transmetre filosofia. Tot i que encara no és àmpliament reconegut com a canal legítim per a la reflexió filosòfica, diferents videojocs mostren clarament que aquesta transmissió ja s'està donant. El seu potencial rau no només en la possibilitat d'adoptar recursos expressius propis d'altres mitjans —com el text o la imatge audiovisual—, sinó també en el fet que ha desenvolupat un llenguatge propi. Ara bé, aquest treball no pretén sistematitzar exhaustivament totes les possibilitats filosòfiques del videojoc, sinó il·lustrar-ne la potència expressiva i reflexiva, tot situant-lo dins la constel·lació de mitjans capaços de transmetre filosofia.

II. El significat de transmetre filosofia

Cal primer precisar què s'entén per *transmissió de filosofia*, expressió que constitueix el nucli conceptual d'aquesta tesi. Per resoldre aquest dubte, però, convé esclarir que s'entén

per filosofia. Aquesta és una de les preguntes filosòfiques per excel·lència i la manera com es defineix ja indica un posicionament filosòfic. L'ús del mot filosofia admet una pluralitat de significats i per això resulta necessari fer explícites aquestes distincions terminològiques des de l'inici.

En primer lloc, hi ha una accepció originària que tracta la filosofia com a actitud o disposició interior davant del món. Aquest significat entén la filosofia com una manera específica de relacionar-se amb la realitat. Es tracta d'una disposició que parteix de la sorpresa i la perplexitat respecte a allò que sembla evident i inqüestionable. En aquest sentit, Heidegger recordava:

Platón y Aristóteles, ya advirtieron que la filosofía y el filosofar pertenecen a aquella dimensión del hombre que nosotros llamamos estado de ánimo (en el sentido de estar dis-puesto y determinado afectivamente). Platón dice (Teeteto 155d): [...] «Es muy característico de un filósofo eso que llamamos el πάθος —el asombro; efectivamente, no hay otro origen de la filosofía que ejerza un dominio mayor que éste». [...] El asombro sostiene y domina la filosofía desde el principio hasta el final. Aristóteles afirma la misma cosa (Met. A 2, 982 b 12ss): [...] «Los hombres, tanto ahora como antes, llegaron a través del asombro al origen que domina el filosofar» (a aquello de donde arranca el filosofar y que continuamente gobierna su curso). (Heidegger, 1956, p. 21)

A partir d'aquesta actitud inicial sorgeix la filosofia com a activitat: l'acte de filosofar. Filosofar significa posar en funcionament aquesta disposició filosòfica mitjançant una activitat intel·lectual, centrada en el qüestionament de tot allò que es dona per sabut. Requereix una actitud metòdica i ordenada, orientada a la coherència argumentativa i a la crítica sistemàtica de les creences i supòsits. Consisteix a interrogar allò aparentment evident, i a explorar nous horitzons de sentit. Aquesta acció filosòfica no té com a objectiu immediat arribar a respostes definitives o veritats inqüestionables, sinó més aviat activar el pensament crític i posar la raó a treballar. Tal com sosté Ortega y Gasset, l'aproximació als grans problemes filosòfics no pot fer-se de manera directa i precipitada, sinó que exigeix una aproximació progressiva i rigorosa:

Nos iremos aproximando en giros concéntricos, de radio cada vez más corto e intenso, deslizándonos por la espiral desde una mera exterioridad con aspecto abstracto, indiferente y frío hacia un centro de terrible intimidad, patético en sí mismo, aunque no en nuestro modo de tratarlo. Los grandes problemas filosóficos requieren una táctica similar a la que los hebreos emplearon para tomar a Jericó y sus rosas. Intimar sin ataque directo, circulando en torno lentamente, apretando la curva cada vez más y manteniendo vivo en el aire un son de trompetas dramático. (Ortega y Gasset, 2004, p. 8)

Filosofar és, doncs, una pràctica lenta i gradual que desmunta prejudicis, revisa les creences i obre espais per a una comprensió més profunda de la realitat. Quan el filosofar es desplega, esdevé un procés filosòfic articulat i coherent. En aquest punt, el procés que es va construint mentre s'està filosofant s'hauria d'anomenar, també, filosofia. El pensament filosòfic ja no es limita a qüestionar, sinó que comença a crear vincles entre conceptes, idees i preguntes, configurant progressivament una xarxa complexa de relacions argumentatives. Així, aquest procés, encara en curs, és filosofia en la mesura que ja s'ha filosofat, fins i tot abans d'arribar a resultats definitius. De fet, si s'agafa qualsevol fragment d'un llibre de filosofia el que s'hi troba ja és filosofia, en tant que expressió d'un pensar filosòfic. Ara bé, quan aquest procés s'interromp voluntàriament o es fixa en una forma determinada, apareix el que es pot anomenar filosofia com a producte: un text, una exposició o una formulació que dona per conclòs —encara que sigui provisionalment— un determinat recorregut filosòfic. No es tracta encara d'un sistema, sinó del resultat concret de filosofar sobre unes qüestions determinades, amb un cert tancament formal. Aquesta forma de filosofia com a producte reflecteix el pensament ja elaborat. Finalment, quan un autor ha filosofat extensament sobre múltiples qüestions, pot arribar a configurar allò que es coneix habitualment com la seva filosofia, entesa com un conjunt sistemàtic i coherent de doctrines, teories o plantejaments conceptuals clarament establerts. Així, quan es parla de la *filosofia de Hume* o la *filosofia de Nietzsche*, se sol fer referència a aquest resultat final: un sistema conceptual relativament definit, que pot ser transmès, analitzat o criticat com una unitat. Un cop aquests sistemes es consoliden i es transmeten, especialment a través d'institucions educatives o de recerca, la filosofia passa a estructurar-se com una disciplina acadèmica. En aquest sentit, es configura com un camp organitzat del saber, amb un objecte d'estudi propi, un corpus teòric especialitzat, llenguatges conceptuals específics, criteris metodològics propis i

presència institucional. Aquesta forma disciplinària permet preservar, ensenyar i desenvolupar els sabers filosòfics acumulats, però també pot distanciar-se del caràcter viu, problemàtic i transformador del filosofar com a procés actiu.

Per tant, la filosofia pot ser entesa, almenys, com a actitud, activitat, procés, producte, sistema i disciplina. L'actitud filosòfica, sovint descuidada, és la condició de possibilitat de totes les altres dimensions, i despertar-la en els altres hauria de ser l'objectiu principal de qui ja la tingui activa. Quant a l'activitat filosòfica, Kant afirmava que és l'únic camí legítim per accedir al món de la filosofia, ja que no es pot aprendre filosofia com un conjunt de doctrines, sinó aprendre a filosofar. Aquesta tasca consisteix en “exercitar el talent de la raó en l'observança dels seus principis universals en certs assajos ja existents, però sempre amb la reserva del dret de la raó a recercar els dits principis en llurs fonts i confirmar-los o rebutjar-los” (Kant, 1781/2024, p. 546).

En aquest sentit, el paper del filòsof que ensenya no consisteix a transmetre el producte acabat d'altres pensadors, sinó a presentar-lo com a exemple de com és possible filosofar. A través de múltiples exemples es pot inferir en què consisteix l'acte de filosofar, i començar a exercitar-lo. La filosofia dels grans autors adquireix valor no tant per les seves conclusions, sinó pel procés de pensament que hi resta inscrit. Com adverteix Ortega y Gasset (2004), “un pensamiento separado de la ruta mental que a él lleva, isleño y abrupto, es una abstracción en el peor sentido de la palabra, y es, por lo mismo, ininteligible” (p. 7).

Així, filosofia entesa com a procés i com a producte no són fàcilment delimitables, ja que en tota obra filosòfica hi ha, inevitablement, una empremta del moviment interior que l'ha originada. A tall d'exemple, es pot establir una analogia entre el filòsof i el constructor. El constructor, quan inicia la seva activitat —construir—, posa en marxa un procés que transforma progressivament el seu objectiu final: la casa. Mentre dura el procés —un cop el constructor ha començat l'activitat i just abans de que la finalitzi— el potencial producte final s'anomena *casa en construcció*. Quan el constructor acaba la seva activitat, el procés es dona per conclòs i el producte s'actualitza com a *casa*. De manera semblant, el filòsof quan inicia la seva activitat —filosofar—, posa en marxa un procés que transforma progressivament el seu objectiu final: la filosofia. Mentre dura el procés —un cop el filòsof ha començat l'activitat i just abans de que la finalitzi— podria

semblar que el producte encara en curs hauria de rebre un nom diferent, com ara *concepte en reflexió* o *filosofia en construcció*. Però no és així: tant el procés com el producte final s'anomenen filosofia, i això no és una coincidència terminològica, sinó una conseqüència de la seva naturalesa. A diferència de la casa, la filosofia no es pot considerar mai plenament acabada. El resultat del filosofar és, sempre, un procés que s'ha decidit interrompre en un punt determinat. L'objectiu inicial del constructor és un producte acabat —la casa—, mentre que l'objectiu del filòsof pot ser, precisament, el propi acte de filosofar. Si el valor rau en l'exercici mateix del pensament, aleshores el procés ja és el seu fi, i potser la filosofia entesa com a producte no és res més que l'empremta provisional del procés de filosofar, mai un producte tancat.

Defensa de Sòcrates (393-389 aC) de Plató constitueix un clar exemple de producte filosòfic. L'autor va decidir aturar el procés de reflexió i el va fixar en forma escrita, encara que no adopti la forma d'un sistema tancat ni d'una doctrina establerta. Abans de cristal·litzar-se en estructures doctrinals, la filosofia es manifesta com a activitat i com a procés, sovint expressada en textos fragmentaris, diàlegs, discursos o aforismes que poden considerar-se productes filosòfics perquè participen plenament del filosofar. Pel que fa a la filosofia entesa com a sistema, té un valor altíssim, ja que permet apreciar la capacitat dels grans pensadors per organitzar conceptes, problemes i sabers dins una estructura coherent. Tanmateix, aquest tipus de filosofia corre el risc de ser percebuda com un conjunt de coneixements tancats i amb pretensió de veritat absoluta, cosa que pot comportar una desconexió respecte de l'activitat filosòfica que els va originar. En alguns casos, els sistemes filosòfics són assimilats sense que el lector posi realment en funcionament la seva pròpia raó, assumint les idees com a veritats donades i no com a resultats d'un procés crític. És molt probable que aquesta actitud fos rebutjada pels mateixos autors d'aquests sistemes, ja que el veritable valor de la filosofia rau en el camí intel·lectual que condueix cap al coneixement, no en la mera repetició dels seus resultats.

El caràcter obert i revisable de la filosofia es fa evident fins i tot quan ja ha esdevingut sistema. Plató mateix posa en qüestió la seva teoria de les idees al diàleg *Parmènides* (370-365 aC); Wittgenstein abandona el model lògic del *Tractatus* (1921); Heidegger, reformula profundament les seves tesis centrals a partir del que ell mateix anomena el “gir” (*Kehre*). En tots aquests casos, el pensament no es cristal·litza sinó que es transforma, reorienta i continua. Tot sistema filosòfic està viu mentre el pensador

continua pensant; només després, a la lectura posterior, es pot veure com un bloc definit. Potser alguns d'aquests sistemes que avui es presenten com a tancats haurien estat modificats si els seus autors haguessin continuat filosofant.

Un cop establertes les diverses accepcions del terme *filosofia*, es pot entendre millor per què aquest treball adopta l'expressió *transmissió de filosofia* com a concepte central. Es tracta d'una denominació intencionadament oberta que permet incloure qualsevol modalitat a través de la qual es pugui comunicar, expressar o suscitar allò que participa del filosofar. L'objectiu final d'aquesta transmissió és despertar en el receptor l'actitud filosòfica o incentivar el filosofar. Entès així, el videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia pot referir-se a la transmissió d'una doctrina filosòfica completa, a la presentació d'una obra d'un autor, a la representació d'un procés de pensament, o bé la generació de dilemes, la simulació d'experiments mentals o la creació de situacions que interpel·lin el jugador i fomentin una disposició filosòfica, ja sigui per despertar-la o per mantenir-la activa.

III. Tesi, hipòtesi i objectius

Aquest treball parteix de la tesi que el videojoc pot esdevenir un mitjà legítim per a la transmissió de filosofia. Això implica reconèixer-lo no només com una forma d'entreteniment, sinó com un canal capaç de vehicular idees, dilemes i actituds pròpies del pensament filosòfic. La recerca aquí presentada no reivindica el videojoc com a eina pedagògica dins l'aula. Suposar que només es pot aprendre filosofia dins l'escola implica assumir implícitament que l'aprenentatge és una activitat restringida a etapes i espais concrets, la qual cosa contradiu tant l'experiència quotidiana com els mateixos ideals filosòfics. Aprendre —i filosofar— són activitats que poden produir-se en qualsevol moment vital, en qualsevol entorn culturalment estimulant, i el videojoc pot actuar com a desencadenant d'aquest procés. Certs videojocs són capaços de suscitar actituds interrogatives, plantejar dilemes ètics, simular experiments mentals o provocar una reflexió estructurada sobre qüestions centrals del pensament filosòfic. Tanmateix, el videojoc és encara un mitjà jove, sovint condicionat per prejudicis i resistències culturals, i la proposta que aquí es defensa pot generar escepticisme. Davant d'aquesta reacció, cal fer una distinció essencial: defensar la validesa del mitjà no implica afirmar que tots els videojocs poden transmetre filosofia, igual que ningú no esperaria que tots els llibres fossin filosòficament rellevants. La gran majoria de llibres no ho són, però això no

desautoritza el llibre com a mitjà adequat per a la filosofia. El mateix criteri hauria d'aplicar-se als videojocs: una minoria d'obres mostra una gran riquesa conceptual i constitueix una aportació vàlida a la transmissió del pensament filosòfic. Reconèixer socialment aquesta possibilitat obriria la porta a noves formes d'accés a la filosofia, especialment per part de sectors de la població que potser no s'hi acostarien a través de formats més tradicionals. A més, contribuiria a naturalitzar la funció filosòfica del videojoc, afavorint el desenvolupament d'obres més crítiques, ambicioses i filosòficament rellevants. A partir d'aquesta tesi, es plantegen dues hipòtesis:

- **Hipòtesi 1.** Aprendre a filosofar i aprendre a jugar són activitats de naturalesa similar, ja que en ambdós casos es requereix necessàriament la pràctica. Igual que no n'hi ha prou amb conèixer les regles d'un joc per saber jugar, tampoc no és suficient haver estudiat com han filosofat altres per saber filosofar. En tots dos casos, la pràctica activa —jugar o filosofar— és essencial per assolir una comprensió autèntica i viva de l'activitat. Aquesta hipòtesi permet establir un paral·lelisme entre la pràctica filosòfica i l'experiència lúdica com a formes d'aprenentatge actiu.
- **Hipòtesi 2.** El videojoc pot transmetre filosofia mitjançant dues vies diferenciades però complementàries. D'una banda, a través del llenguatge verbal, que s'articula de manera explícita mitjançant la paraula escrita o parlada. De l'altra, a través del llenguatge del sistema de joc, que s'expressa de manera implícita mitjançant les regles, les mecàniques, les dinàmiques i l'espai de possibilitat que configuren el món del joc.

Pel que fa als objectius del treball. En primer lloc, com a objectiu general, es vol justificar i demostrar que el videojoc pot funcionar com a mitjà de transmissió de filosofia, tot analitzant-ne les possibilitats expressives a través de diverses obres que ja exerceixen aquesta funció. A partir d'aquí, els objectius específics són els següents:

- Analitzar històricament l'evolució de la transmissió de filosofia a través de mitjans com l'oralitat, el llibre i el cinema.
- Justificar la necessitat de repensar els mitjans de transmissió de filosofia en funció dels canvis culturals i cognitius contemporanis.

- Estudiar la història, les característiques i les implicacions culturals del videojoc com a mitjà.
- Proposar una tipologia de les formes en què el videojoc pot transmetre filosofia.
- Analitzar videojocs concrets que aborden qüestions filosòfiques rellevants, per mostrar-ne la capacitat reflexiva i conceptual.
- Contribuir a la legitimació cultural del videojoc com a mitjà adequat per a la filosofia.

IV. Preguntes de recerca

- Per què és necessari un nou mitjà de transmissió de filosofia?

Aquesta pregunta permet identificar els límits dels mitjans tradicionals i explorar les condicions socials i cognitives que fan necessària l'aparició d'un nou mitjà de transmissió de filosofia.

- Quines característiques fan del videojoc un mitjà especialment apte per transmetre filosofia?

Aquesta qüestió se centra en les propietats formals, expressives i culturals del videojoc que el converteixen en un candidat idoni per a la transmissió de filosofia. Alhora, obre la porta a reflexionar sobre com s'ha d'ensenyar la filosofia en el context actual i fins a quin punt el videojoc pot esdevenir un mitjà especialment adequat per aquesta tasca.

V. Marc teòric i metodologia

Aquest treball parteix d'una perspectiva filosòfica oberta a la interdisciplinarietat, que combina l'anàlisi conceptual amb la reflexió sobre la història dels mitjans de transmissió del pensament, els canvis cognitius derivats de l'entorn digital i les potencialitats del videojoc en aquest nou context cultural. La recerca s'inicia amb una definició prèvia i matisada del concepte de transmissió de filosofia, que serveix com a base per delimitar les formes diverses en què un videojoc pot participar del filosofar i n'evita una comprensió dogmàtica o reduccionista. Aquest enfocament no aspira a una sistematització exhaustiva, sinó a obrir línies de pensament i a mostrar la complexitat del

videojoc com a mitjà cultural i filosòfic. L'objectiu és enriquir, no empobrir, la comprensió històrica i conceptual del fenomen. Això implica assumir que cap interpretació no pot aspirar a l'univocitat ni a l'exhaustivitat.

El marc teòric incorpora fonts clàssiques de la tradició filosòfica, com ara Plató, que exemplifica a la perfecció la transició entre mitjans; Kant, amb la seva distinció entre ensenyar filosofia i ensenyar a filosofar; així com Wittgenstein, Huizinga i Caillois, que contribueixen a pensar què és un joc. A aquest corpus s'hi afegeixen aportacions contemporànies fonamentals provinents de l'àmbit del videojoc i els estudis dels mitjans, com les de Miguel Sicart, Espen Aarseth, Ian Bogost, Gonzalo Frasca i Janet Murray. Una atenció especial mereix Nicholas Carr, autor clau en aquesta recerca, que ha permès comprendre els efectes de les tecnologies digitals en la ment humana a través del concepte de plasticitat cerebral. Seguint la seva proposta, s'examina com Internet transforma els hàbits cognitius i culturals, de manera similar a com, en altres èpoques, ho van fer innovacions com el rellotge mecànic. L'anàlisi també traça una radiografia de les implicacions contemporànies del videojoc, posant èmfasi tant en les seves característiques formals com en la seva inserció en la cultura actual. Aquest diàleg entre tradició filosòfica i pensament contemporani permet detectar tant les continuïtats com les ruptures que comporta l'aparició del videojoc com a nou canal expressiu del pensament.

Per il·lustrar l'esperit que orienta aquest treball, resulta especialment adient recuperar un fragment d'Ortega y Gasset, que apel·la al rigor i a la claredat com a compromisos fonamentals del filòsof:

Siempre he creído que la claridad es la cortesía del filósofo y, además, esta disciplina nuestra pone su honor hoy más que nunca en estar abierta y porosa a todas las mentes, a diferencia de las ciencias particulares, que cada día con mayor rigor interponen entre el tesoro de sus descubrimientos y la curiosidad de los profanos el dragón tremeundo de su terminología hermética. Pienso que el filósofo tiene que extremar para sí propio el rigor metódico cuando investiga y persigue sus verdades, pero al emitirlas y enunciarlas debe huir del cínico uso con que algunos hombres de ciencia se complacen, como Hércules de feria, en ostentar ante el público los bíceps de su tecnicismo.
(Ortega y Gasset, 2004, pp. 9-10)

L'anàlisi se centra exclusivament en el món occidental per evitar una dispersió que impediria aprofundir en cada context. Tot i que l'ordinador i internet són fonamentals en la configuració dels mitjans contemporanis, aquest treball no els analitza com a mitjans independents de transmissió filosòfica. Tal com sosté Manovich (2013), l'ordinador funciona com una plataforma de simulació i integració de diversos mitjans, i no pas com un mitjà amb llenguatge propi. Això fa que els autèntics agents de transmissió no siguin el dispositiu o la xarxa, sinó les formes concretes que s'hi desenvolupen: videojocs, vídeos, textos. Així, aquest treball es focalitza específicament en el videojoc com a mitjà emergent, i no en la infraestructura digital que en fa possible la difusió.

L'anàlisi empírica del treball s'ha dut a terme mitjançant l'elaboració d'un conjunt de fitxes tècniques que permeten examinar en profunditat els videojocs. Cada fitxa aplica una lectura hermenèutica per interpretar la rellevància filosòfica —explícita o implícita— que pot tenir cada videojoc. Per tal de garantir una anàlisi sistemàtica, cada fitxa s'estructura en quatre parts: un resum del funcionament del videojoc, una descripció general, un apartat dedicat a la seva rellevància filosòfica i una valoració personal. Aquest format ha permès identificar els aspectes filosòfics més significatius de cada videojoc, i els resultats d'aquesta anàlisi han estat reorganitzats posteriorment al *capítol 6. Filosofar a través del videojoc*, per mostrar de manera estructurada les possibilitats expressives i conceptuals del mitjà.

VI. Estructura de la tesi

La tesi s'estructura en sis capítols, seguits d'un capítol final de conclusions i un apartat d'annexos. L'ordre dels capítols respon a una progressió lògica: des de la definició dels conceptes fonamentals fins a l'anàlisi detallada de casos concrets. Aquest recorregut permet establir un marc teòric sòlid i, alhora, mostrar com es concreta la hipòtesi central en videojocs específics.

El *capítol 1 Els mitjans: transmissió, recels i reconeixement* introdueix els conceptes de mitjà i transmissió, i analitza el procés de reconeixement progressiu del videojoc com a mitjà cultural. També s'hi examinen els recels que han acompanyat històricament l'aparició de qualsevol nou mitjà.

El *capítol 2 Evolució i trajectòria de la transmissió de filosofia* ofereix una panoràmica històrica de la transmissió del pensament filosòfic a Occident, tractant especialment l'oralitat, l'aparició de l'escriptura, la invenció de la impremta i el cinema. Cada mitjà és analitzat tant en el seu context històric com en la seva influència sobre les formes de filosofar.

El *capítol 3 Reptes i possibilitats de transmetre filosofia en l'era digital* respon dues preguntes fonamentals: per què és necessari un nou mitjà per transmetre filosofia, i quines característiques fan del videojoc un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia. S'hi analitzen qüestions com la figura dels nadius digitals, la neuroplasticitat i les transformacions en la manera d'aprendre i d'ensenyar filosofia.

El *capítol 4 El videojoc: història, definició i implicacions* aprofundeix en el videojoc com a mitjà cultural. En primer lloc, n'ofereix una història des dels seus orígens fins al segle XXI. A continuació, s'examinen els debats entorn del concepte de joc i es defineix el videojoc a partir de les seves característiques. Finalment, s'hi analitzen les implicacions del videojoc en àmbits diversos com l'educació, l'economia, la tecnologia, la política o l'ètica, així com els seus límits, potencialitats i problemàtiques emergents.

El *capítol 5 El videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia. Modalitats, llenguatges i classificació* proposa una classificació de les modalitats de transmissió de filosofia a través del videojoc i descriu els dos llenguatges fonamentals mitjançant els quals aquesta transmissió pot tenir lloc: el llenguatge verbal i el llenguatge del sistema de joc. Aquest capítol sintetitza les bases conceptuals sobre les quals s'ha pogut filosofar a través del videojoc.

El *capítol 6 Filosofar a través del videojoc* analitza filosòficament un conjunt de videojocs seleccionats, agrupats en quatre grans temes: la llibertat, el coneixement, la mort i la pertinença. Cada subapartat inclou diversos casos d'estudi que mostren com els videojocs poden suscitar una actitud filosòfica en el jugador. Aquesta anàlisi temàtica es fonamenta en un treball previ de fitxes tècniques elaborades per a cada videojoc, on s'examinen el seu funcionament general, descripció, rellevància filosòfica i valoració personal. Els resultats d'aquestes fitxes alimenten el capítol i permeten visualitzar les diferents possibilitats filosòfiques del mitjà.

Les *conclusions* resumeixen els resultats obtinguts, valora les aportacions realitzades i obre noves línies per a la recerca futura en l'àmbit de la filosofia i els videojocs.

Els *annexos* inclouen les fitxes tècniques completes dels videojocs analitzats: *The Talos Principle* (2014), *The Stanley Parable* (2011), *It Takes Two* (2021), *What Remains of Edith Finch* (2017), *Everything* (2017), *To the Moon* (2011) i *Outer Wilds* (2019).

Capítol 1. Els mitjans: transmissió, recels i reconeixement

Al llarg del present treball s'empra nombroses vegades el terme mitjà, i per aquest motiu és necessari aclarir en quin sentit s'utilitza. Segons el *Diccionari de la llengua catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans, un mitjà és "allò que serveix per a arribar a un fi". Aquesta definició s'adequa al sentit buscat en aquesta tesi, però a quin fi es vol arribar? Tal com indica el mateix títol de la tesi, aquest fi és la transmissió de filosofia.

1.1 El concepte de mitjà: de la comunicació a la transmissió

En aquest punt cal distingir entre *comunicar* i *transmetre*. Comunicar és l'acte immediat de compartir informació *in situ* entre un emissor i un receptor. La comunicació crea teixit social i comunitat. Per contra, transmetre implica fer arribar informació a través del temps, connectant el passat amb el present mitjançant suports tècnics com el llibre o el videojoc. És un procés històric que garanteix la continuïtat cultural (Debray, 2001, pp. 15-16). La comunicació se centra en captar l'interès del receptor, presentant informació de manera atractiva i accessible. Un periodista comunica informació, mentre que un professor transmet coneixement, aquest segon implica un procés més profund. Segons Régis Debray: "Para comunicar basta con interesar. Para transmitir correctamente, hay que transformar, si no convertir" (Debray, 2001, p. 27). Cal advertir que, en aquest treball, s'utilitza la distinció entre comunicació i transmissió no com una classificació rígida o excloent, sinó com un recurs terminològic útil per emfatitzar el caràcter històric, pedagògic i cultural de determinats processos de difusió del pensament filosòfic. Aquesta distinció resulta rellevant per destacar que alguns videojocs no es limiten a exposar idees filosòfiques (comunicació), sinó que poden estructurar experiències interactives que faciliten l'apropiació, interiorització i transformació del pensament (transmissió). Aquest treball, doncs, planteja el videojoc com un suport tècnic per a transmetre filosofia. Fet aquest aclariment, convé aprofundir de nou en la paraula mitjà.

El potencial conceptual del terme *mitjà* es pot entendre millor a través d'un exemple extret d'*Introducción a la mediología*, de Régis Debray (2001). L'autor hi mostra com, per tal que el pensament que té a la ment pugui arribar a ser compartit amb altres persones, cal la intervenció de diversos mitjans molt diferents entre ells. Concretament, identifica quatre estrats que intervenen en la transmissió: l'escriptura —en lloc d'imatge—, la llengua escollida (el francès), el suport físic (paper, pergami, paper), i la mediació editorial i

econòmica (editor, col·lecció, disseny, etc.) (Debray, 2001, pp. 56-61). Cada un d'aquests estrats pot ser considerat un mitjà perquè participa activament en la transformació del pensament original en un objecte transmissible. Un mitjà no és només un suport físic, sinó qualsevol instància que filtra, modula o condiciona l'accés al contingut.

Aquest exemple posa de manifest fins a quin punt el procés de transmissió del pensament depèn d'una cadena complexa de suports tècnics i institucionals, que sovint passen desapercebuts perquè han estat naturalitzats culturalment. Això il·lustra també la dificultat de definir amb precisió què és un mitjà, tret que s'adopti una definició molt genèrica com la del diccionari. Per comprendre plenament l'abast del videojoc com a mitjà, cal ara abordar la diferenciació entre els mitjans de comunicació de masses i els nous mitjans.

1.2 Dels mitjans de comunicació de masses als nous mitjans

Al llarg del segle XX, la comunicació a gran escala ha estat dominada per dues grans formes de transmissió: els mitjans de comunicació de masses i els nous mitjans. Aquesta distinció permet situar el videojoc dins del panorama contemporani i entendre les seves particularitats com a mitjà híbrid.

Els mitjans de comunicació de masses es caracteritzen per transmetre informació a un públic ampli de manera unidireccional. Televisió, ràdio i premsa en serien els exemples paradigmàtics. Segons Harold Lasswell (1948), aquests mitjans compleixen diverses funcions socials clàssiques. En primer lloc, han d'informar sobre qüestions polítiques, socials i domèstiques. Però la seva tasca no s'acaba aquí: també han d'explicar i interpretar allò que comuniquen, així com contribuir a la transmissió de la cultura entre generacions i cap a altres grups socials. Per tant, els mitjans de comunicació tenen una funció comunicativa i també una funció de transmissió. Ara bé, aquests mitjans foren dissenyats per adreçar-se a les persones col·lectivament, una única vegada i de manera uniforme. Tal com assenyala Jeff Jarvis (2014), els mitjans de comunicació de masses no es dirigien a una "massa", sinó que la van inventar com a estratègia comunicativa.

Amb l'arribada d'Internet i la digitalització del món de la informació, s'inaugura una nova etapa en la història de la comunicació: l'era dels nous mitjans digitals. A diferència dels mitjans tradicionals, aquests nous mitjans es caracteritzen per tres trets fonamentals: la interactivitat, la personalització dels continguts i la bidireccionalitat comunicativa. Aquestes

particularitats converteixen l'usuari en un agent actiu immers en un flux constant d'interacció. En aquest marc, els nous mitjans no es limiten a difondre informació, sinó que estableixen una relació dinàmica amb els usuaris, adaptant-se als seus costums, preferències i decisions en temps real. Plataformes digitals com Netflix, Google o Spotify exemplifiquen aquesta nova estructura cultural basada en l'individu i les seves dades.

En el cas de Netflix, per exemple, el sistema d'algoritmes de recomanació personalitzada esdevé un element cabdal per a la fidelització de l'usuari i per a bastir una experiència audiovisual singular. Aquesta individualització es manifesta de manera concreta en tres aspectes: la creació de perfils personals dins el compte, les recomanacions de contingut basades en l'activitat de l'usuari i la variació de les miniatures de les portades segons el perfil. Tots tres elements formen part d'una estratègia competitiva centrada en l'optimització de l'experiència personalitzada. D'aquesta manera, el model de negoci de Netflix no aposta per una economia de masses, sinó per un enfocament orientat a serveis a mida. El seu sistema algorítmic destaca per la seva capacitat d'adaptació: a mesura que varien les preferències i els hàbits de l'usuari, també ho fan les recomanacions i la manera en què es presenta cada contingut audiovisual (McDonald i Rowsey, 2016, pp. 106–108).

En aquest context, el videojoc ocupa una posició intermèdia. D'una banda, comparteix amb els mitjans de comunicació de masses una estructura comuna: el producte és el mateix per a tothom i es pot distribuir a gran escala, de manera unidireccional, com passa amb un programa de televisió, que emet el mateix contingut per a tots els espectadors sense diferències. Tanmateix, a diferència d'aquest, el videojoc incorpora trets propis dels nous mitjans: ofereix mecanismes d'interacció que permeten a cada usuari modificar la seva experiència. La partida pot adaptar-se a través de nivells de dificultat, estils de joc i opcions narratives. Això fa que, tot i partir d'un mateix material de base, l'experiència resultant sigui potencialment única per a cada jugador. Alguns s'hi aproximen de manera contemplativa; d'altres, amb pressa per completar-lo; uns paren atenció a tots els detalls, mentre d'altres ignoren fins i tot els vídeos amb explicacions rellevants. Aquesta capacitat d'agència converteix el videojoc en un entorn dinàmic i participatiu, on l'usuari pot influir significativament en el desenvolupament del contingut. No pot ser entès, per tant, com un mitjà de consum passiu, sinó com una plataforma interactiva amb un alt potencial per a la transmissió de coneixement i l'estímul del pensament crític. La seva doble naturalesa el converteix en un objecte d'estudi privilegiat per explorar noves formes de transmissió cultural i filosòfica.

1.3 Nous mitjans, vells recels

L'arribada d'un nou mitjà sol provocar una doble reacció social: entusiasme per les possibilitats que obre, però també recel davant els efectes imprevistos que pugui comportar. Aquesta ambivalència no és exclusiva del present. Tal com assenyala Janet Murray (2017, pp. 1-2), qualsevol nova tecnologia comunicativa que ampliï de manera dràstica les capacitats humanes genera alhora fascinació i inquietud, ja que posa en qüestió els límits del que entenem per condició humana. La història de la cultura confirma aquest patró: pràcticament tots els grans suports de transmissió del pensament han estat rebuts inicialment amb una barreja d'expectació i sospita.

Un cas especialment revelador és el de la impremta, una tecnologia que avui es considera clau per al progrés cultural i intel·lectual de la humanitat. Tanmateix, en el seu moment, fou objecte de nombroses crítiques. Alguns autors destacats de l'època, van expressar la seva preocupació per la banalització de la cultura escrita, derivada de la facilitat amb què qualsevol podia publicar textos. La impremta va ser acusada de saturar el món amb llibres mediocres, d'inundar el mercat amb obres sense valor i de provocar un excés d'informació difícilment assimilable. Aquestes pors, que avui poden semblar exagerades o fins i tot incomprensibles, eren molt reals en el seu moment, i mostren fins a quin punt l'arribada d'un nou mitjà pot alterar l'equilibri cultural percebut:

Son abundantes los testimonios de la época que hablan de mil formas de engaños en la imprenta, de mil quejas de los autores, que no reciben por sus esfuerzos literarios los beneficios que esperaban: impresores que siguen imprimiendo aunque el autor haya detectado errores en las pruebas que está corrigiendo, ejemplares que se venden al margen del autor, que se han impreso sin su consentimiento o libreros que no comparten con los autores ni una parte de los beneficios de tantas ventas. (Lucía, 2005, p. 62)

Aquest fet queda caricaturitzat a *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, on Cervantes (1605/2014) mostra les conseqüències d'un excés de lectura de llibres de cavalleria. L'autor adverteix que aquesta desmesura pot conduir a una confusió entre realitat i ficció. És a dir, la fantasia pot esdevenir un refugi, però si es consumeix sense criteri, pot arribar a constituir un perill:

[É]l se enfrascó tanto en su letura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer, se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pendencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles; y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo. (Cervantes, 1605/2014, p. 30)

Tot i que en aquest passatge Cervantes no formula una crítica directa a la impremta, és evident que sí que fa referència al context d'expansió de la lectura a través dels llibres impresos. L'autor planteja com un excés de literatura pot deformar la realitat, doncs no tot el que apareix als llibres és verídic. La gran quantitat de llibres que es difonen gràcies a la impremta, sumada a la credibilitat cultural que havia adquirit el llibre, va despertar recels respecte a aquest nou mitjà. No obstant això, el mateix *Don Quijote* es beneficià enormement d'aquesta tecnologia, esdevenint un dels primers grans èxits editorials de la història.

Si bé *Don Quijote* és una obra de ficció i, per tant, no es poden atribuir automàticament al seu autor totes les opinions que s'hi expressen, hi ha altres fonts on el mateix Cervantes deixa constància de la seva preocupació per l'impacte cultural de la impremta. En un document notarial, Cervantes atorga autorització legal a determinades persones per tal que actuïn en el seu nom en la defensa dels drets d'impressió i venda de la seva obra magna. L'autor denuncia l'apropiació il·legal del seu treball, ja que diverses imprentes portugueses estan reproduint el llibre sense el seu consentiment i obtenint-ne beneficis econòmics:

Sepan cuantos esta carta de poder vieren cómo yo, Miguel de Cervantes Saavedra, residente en esta Corte, digo que, por cuanto yo compuse un libro intitulado *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, y por el Rey Nuestro Señor me está dado y concedido su privilegio y facultad, despachado en toda forma para que yo o quien mi poder hubiere le pueda imprimir y vender en estos reinos de Castilla y en el de la Corona de Portugal por tiempo de diez años, con prohibición y penas que ninguna persona sin mi poder y licencia le pueda imprimir ni vender según el dicho privilegio contra y parece a que me refiero, y a mi noticia ha venido que algunas personas en el dicho reino de Portugal han impreso o quieren imprimir dicho libro

sin tener como no tienen para ello poder ni licencia mía, contraviniendo el dicho privilegio y facultad real; por tanto en vía y forma que mejor de derecho lugar haya, otorgo y conozco por esta presente carta que doy e otorgo todo mi poder cumplido, libre, llenero y bastante, según le tengo y de derecho en tal caso requiere, y más puede y debe valer, con libre y general administración, con facultad que le puedan sustituir en una, dos o más personas, las que quisieren, y las revocar y otras de nuevo poner a Francisco de Robles, librero del Rey Nuestro Señor y a el licenciado Diego de Alfaya, capellán de su Majestad, y a Francisco de Mar, residente en la ciudad de Lisboa. Y a cada uno cualquiera de ellos por sí e *in solidum*, especialmente para que por mí y en mi nombre y como y representando mi persona se puedan querellar y acusar criminalmente o en mejor vía y forma que de derecho lugar haya, de la persona o personas que sin el dicho mi poder han impreso o imprimieren el dicho libro en cualesquier partes de estos reinos de Castilla y en el de la Corona de Portugal, pidiendo sean condenados y pugnidos en las penas en que han incurrido e incurrieren conforme al dicho real privilegio y las leyes de los reinos y señoríos de su Majestad para donde está concedida la impresión y venta de dicho libro. (Cervantes, 1665)

Però molt abans que Cervantes, Lope de Vega (1619) ja alertà dels perills del nou mitjà. A *Fuenteovejuna*, l'autor emet una crítica a l'excés d'impressió i a la lectura acrítica. Lope de Vega arremet contra la creença popular que més volum de llibres implica més coneixement, atès que es pot incórrer en una falsa saviesa fonamentada només en l'acumulació d'obres:

BARRILDO: ¿Cómo os fue en Salamanca?

LEONELO: Es larga historia. 35

BARRILDO: Un Bártulo seréis.

LEONELO: Ni un barbero.

Es, como digo, cosa muy notoria,
en esta facultad lo que os refiero.

BARRILDO: Sin duda que venís buen estudiante. 40

LEONELO: Saber he procurado lo importante.

BARRILDO: Después que vemos tanto libro impreso,
no hay nadie que de sabio no presuma.

LEONELO: Antes que ignoran más siento por eso
por no se reducir a breve suma; 45
porque la confusión, con el exceso,
los intentos resuelve en vana espuma;
y aquel que de leer tiene más uso,
de ver letreros sólo está confuso.
No niego yo que de imprimir el arte 50
mil ingenios sacó de entre la jerga,
y que parece que en sagrada parte
sus obras guarda y contra el tiempo alberga;
éste las distribuye y las reparte.

(Vega, 1619, final escena II de l'Acte II)

Si posem el focus en la transmissió de filosofia, és especialment revelador constatar que fins i tot l'escriptura —avui inseparable del llibre i considerada un pilar fonamental de la cultura filosòfica— no es va imposar sense resistències. Plató mateix, un dels fundadors del pensament occidental, es mostrà profundament crític amb aquest mitjà. Al diàleg *Fedre*, adverteix que l'escriptura pot debilitar la memòria, afavorir una falsa saviesa i provocar una aparença de coneixement sense comprensió real. Aquesta crítica de Plató, que es desenvoluparà a fons més endavant, mostra fins a quin punt inclús els mitjans que avui tenen més acceptació van ser, en el seu moment, rebuts amb desconfiança. I aquesta desconfiança no neix necessàriament del rebuig al contingut, sinó de la por al canvi, a la desestabilització d'un ordre cultural preexistent, i a la possible pèrdua de criteri, qualitat o autoritat.

Amb el temps, però, la balança entre els pros i els contres sol acabar desequilibrant-se clarament a favor dels avantatges. Les pors inicials s'esvaeixen, i només en queda el rastre en els textos dels autors més escèptics de l'època. Un bon exemple d'això és la fotografia. Avui ningú no en posaria en dubte els beneficis: la capacitat de captar la realitat amb fidelitat, la facilitat de preservar records, la funció documental. En canvi, segur que pocs són conscients de les crítiques que va suscitar en el seu moment. Alguns artistes temien que la possibilitat d'obtenir una imatge exacta només prement un botó desanimaria a l'aprenentatge del dibuix o la pintura, i afebliria l'expressivitat pròpia de les arts visuals. A tall d'exemple,

Charles Baudelaire¹ expressa una profunda desconfiança envers la modernitat tecnològica del seu temps, mitjançant una crítica que, vista des d'avui, pot semblar gairebé grotesca, però que en el seu context evidenciava una preocupació genuïna i compartida sobre el futur de l'art i de la sensibilitat humana:

La poesía y el progreso son dos ambiciosos que se odian con un odio instintivo, y, cuando coinciden en el mismo camino, uno de los dos ha de valerse de otro. Si se permite que la fotografía supla al arte en algunas de sus funciones pronto, gracias a la alianza natural que encontrará en la necedad de la multitud, lo habrá suplantado o totalmente corrompido. Es necesario, por tanto, que cumpla con su verdadero deber, que es el de ser la sirvienta de las ciencias y de las artes, pero la muy humilde sirvienta, lo mismo que la imprenta y la estenografía, que ni han creado ni suplido a la literatura. (Baudelaire, 1995, p. 58)

El cinema, avui reconegut com a setè art, també fou objecte de severes crítiques en els seus primers anys. L'escriptor Georges Duhamel (1930, p. 58), membre de l'*Académie française*, caracteritzava el cinema com un passatemps per a ximplers, un tipus d'oci per a persones poc cultivades intel·lectualment. A més, Duhamel afirmava que el cinema propiciava un espectacle que no exigia cap mena d'esforç a l'espectador, una forma d'entreteniment que no fomentava el pensament propi, sinó que tan sols suscitava una esperança ridícula: la de convertir-se en una estrella de *Los Angeles*. Diversos intel·lectuals alertaven que aquest nou mitjà substituiria la lectura i fomentaria una cultura superficial i passiva. Malgrat l'elevada consideració artística que ha acabat assolint amb el pas del temps, encara avui el cinema pot ser percebut per alguns com una forma d'entreteniment menor, associada a l'evasió o la pèrdua de temps. Aquest residu d'antigues reticències evidencia com alguns prejudicis poden persistir durant dècades, fins i tot quan el mitjà ja ha demostrat àmpliament el seu potencial expressiu i reflexiu.

Aquesta dinàmica convida a interpretar amb perspectiva les sospites actuals envers el videojoc. Tot i que encara és vist per molts com un mitjà frívol o poc seriós, és possible que, d'aquí a unes dècades, aquesta visió hagi quedat tan obsoleta com les crítiques a la fotografia o a la impremta. A més, tal com assenyala Janet Murray (2017, p. 352), cada època

¹ Segons *Poetry Foundation*, Baudelaire és considerat un dels grans poetes de la literatura moderna, destacant *Les Fleurs du mal* com una de les seves contribucions més influents.

cerca espontàniament el mitjà més adequat per fer front als grans interrogants de la condició humana. En aquest sentit, la creació d'un nou mitjà s'ha d'entendre com la resposta a mancances prèvies. Sovint, el que motiva l'aparició d'un nou suport no és tant la voluntat de substituir el que ja existeix, sinó la necessitat de vehicular formes d'expressió, pensament o experiència que els mitjans anteriors no podien satisfer plenament.

1.4 El videojoc com a element cultural en procés de reconeixement

Malgrat l'inqüestionable èxit social i comercial del videojoc, la seva acceptació com a element cultural² ha estat més lenta i desigual. Diversos estudiosos han analitzat les causes d'aquesta dificultat. James Newman (2013, p. 5), director del *Media Futures Research Centre* de la Universitat de Bath Spa, proposa dues raons principals: d'una banda, moltes persones encara perceben el videojoc com un entreteniment destinat als infants; de l'altra, hi ha qui el considera un mitjà de baixa qualitat, mancat del pes, la serietat o la credibilitat associats als mitjans tradicionals.

Pel que fa al primer argument, Ian Bogost (2007, pp. vii-viii) remarca que, fins i tot si es considerés que el videojoc és un mitjà infantil —cosa que ell rebutja—, això no n'hauria d'impedir el reconeixement. La literatura infantil i juvenil, per exemple, gaudeix de prestigi en àmbits socials i acadèmics, i ningú no qüestiona la seva legitimitat cultural. Per tant, la suposada condició infantil del videojoc no pot justificar per si sola la manca d'atenció crítica que ha rebut històricament. Tal com observa Bogost, el problema rau més en la percepció superficial que no pas en la naturalesa del mitjà.

En relació amb el segon motiu assenyalat per Newman (2013) —la percepció que el videojoc és un mitjà de baixa qualitat— cal tenir present que aquest tipus de reticències han acompanyat sovint l'aparició de nous mitjans, tal com s'ha exposat a l'apartat anterior. Quan un nou mitjà comença a fer-se present en la societat, sovint és percebut com a superficial o, inclús, perillós. En molts casos, les pors i sospites que genera la seva novetat poden enfosquir la percepció de les seves possibles virtuts. En aquest sentit, el fet que el videojoc sigui encara un mitjà relativament jove i en procés de consolidació pot explicar, en part, aquesta manca de reconeixement. Ara bé, si s'observa el recorregut d'altres suports com la impremta, el

² L'expressió *element cultural* fa referència a tot mitjà que, com la literatura, el cinema o la música, actua com a reflex i alhora generador de valors, idees i significats compartits per una comunitat. Això implica la capacitat de transmetre missatges, de plantejar qüestions socials, polítiques, filosòfiques o ètiques, i de provocar una reflexió crítica. El videojoc, entès així, pot contribuir a l'evolució dels imaginaris col·lectius, a la construcció d'identitats i a la preservació de la memòria cultural.

cinema o la fotografia, tot fa pensar que, amb el temps, acabarà pesant més allò que el mitjà pot aportar que no pas allò que se li retreu.

En tot cas, i per resoldre un dels temors més estesos entre aquells que no estan familiaritzats amb els videojocs, convé deixar clar que aquest treball no planteja el videojoc com a substitut de cap altre mitjà. Tal com indica David Cage (2008, p. 9), en el pròleg a l'obra de Vicent Montagnana, l'aparició de la fotografia no va fer desaparèixer la pintura, ni l'arribada del cinema va eliminar el teatre o la literatura. De la mateixa manera, la consolidació del videojoc no implicarà la desaparició del llibre, ni de la fotografia, la pintura, el cinema o el teatre. El videojoc es presenta com un mitjà complementari, que pot enriquir-se i coexistir amb els altres, tal com s'analitzarà més endavant, ampliant així les possibilitats expressives, cognitives i culturals de les persones.

Dues dècades després, alguns dels obstacles assenyalats per James Newman (2013) han començat a diluir-se, especialment pel que fa al reconeixement institucional del videojoc. S'han creat graus universitaris i màsters especialitzats en disseny, desenvolupament o art digital, i s'han constituït grups de recerca en universitats d'arreu del món que l'estudien com a element cultural. A tall d'exemple, es poden esmentar quatre institucions —dues d'àmbit nacional i dues d'internacional— que il·lustren aquesta progressiva institucionalització acadèmica del videojoc.

En primer lloc, el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM) de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) és un centre adscrit a aquesta universitat que ofereix formació en tecnologies multimèdia, videojocs, animació i art digital. En destaca especialment el Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs, una titulació específica orientada al desenvolupament tècnic i creatiu de jocs digitals. En segon lloc, el Grup de recerca en Aprenentatges, Mitjans i Entreteniment (GAME) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) és un grup consolidat amb el reconeixement de l'Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGAUR). Està compost per professionals que exploren diferents línies de recerca i projectes vinculats amb les ciències de la comunicació i la informació. El nexa comú d'anàlisi és l'estudi de les relacions entre les pràctiques comunicatives i els diferents models culturals de la societat contemporània. En aquesta recerca el videojoc té un paper central com a objecte d'estudi.

Pel que fa a l'àmbit internacional, d'una banda, el Massachusetts Institute of Technology (MIT Game Lab, EUA) és un grup de recerca en què s'examina el concepte del joc en diferents àmbits, tots ells vinculats amb les noves tecnologies. A més, el MIT impulsa projectes que combinen recerca teòrica, pràctica creativa i aplicació tecnològica. Entre els seus objectius destaca la promoció de noves formes de disseny i interacció que transformin tant la creació com la comprensió dels videojocs. De l'altra, el *Center for Computer Games Research* de la IT University of Copenhagen (Dinamarca) és un grup de recerca multidisciplinari que aborda el joc des de diferents enfocaments: des de la seva relació amb la intel·ligència artificial fins als vincles amb les arts i les humanitats. En aquest context, cal destacar la tasca de Miguel Sicart, investigador i responsable del centre, que s'ha erigit com un dels pioners a l'hora de traçar lligams entre la filosofia i els videojocs.

Aquest progrés és, sens dubte, una notícia positiva, ja que contribueix a desfer la visió banal o simplista que encara envolta sovint el mitjà. Tanmateix, cal advertir que, malgrat l'expansió acadèmica del videojoc, el seu estudi es duu a terme majoritàriament des de disciplines com la comunicació, la tecnologia, el disseny o la pedagogia. L'aproximació filosòfica, tot i el seu potencial per interrogar la naturalesa mateixa del mitjà, continua essent minoritària i sovint relegada a espais marginals dins del conjunt institucional. Algunes línies de recerca, com la de Sicart, apunten cap a una articulació ètica i filosòfica del videojoc, però es tracta encara d'iniciatives aïllades. Aquesta absència resulta especialment significativa si es té en compte que el propòsit fonamental de la filosofia consisteix a interrogar-se sobre la realitat que envolta l'existència humana. En aquest context, el videojoc, com a mitjà emergent i plenament inserit en la vida quotidiana de milions de persones, mereix ser objecte d'una atenció crítica i reflexiva.

Davant d'aquest panorama, cal reivindicar una mirada filosòfica que permeti pensar no només què és un videojoc o com funciona, sinó també què expressa, què posa en joc i quin paper pot tenir en la transmissió del pensament. Només des d'aquesta perspectiva serà possible afavorir un ús més conscient del mitjà, explorar-ne tot el potencial com a instrument de reflexió i identificar-ne els riscos o implicacions problemàtiques. Aquest buit és el que justifica la necessitat d'aquest treball, que parteix de la hipòtesi que el videojoc pot ser un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia. En definitiva, si el videojoc encara lluita per trobar el seu lloc dins l'àmbit cultural és, en part, perquè encara no se n'ha reconegut plenament el potencial. Tal com assenyala Marshall McLuhan (2009), "todos los medios son metáforas activas por su poder de traducir la experiencia en nuevas formas" (p. 85). Així

doncs, convé ampliar la mirada i plantejar de quina manera el videojoc pot esdevenir una nova forma de pensar el món, i per extensió una nova forma de fer filosofia.

Capítol 2. Evolució i trajectòria de la transmissió de filosofia

Aquest capítol examina l'evolució dels mitjans de transmissió del pensament filosòfic, des dels orígens orals a l'antiga Grècia fins a l'aparició del cinema com a llenguatge expressiu del pensament contemporani. La seva funció és oferir un recorregut històric, estructurat i analític, que permeti comprendre com cada mitjà ha condicionat, possibilitat o limitat la manera de transmetre filosofia. A través de l'estudi de moments clau —com la transició de l'oralitat a l'escriptura, la consolidació del llibre com a suport privilegiat, l'impacte de la impremta i la irrupció del llenguatge audiovisual— es traça una genealogia dels mitjans de transmissió de filosofia. El cas del videojoc, que és el focus principal de la tesi, serà tractat en el *capítol 4. El videojoc: història, definició i implicacions* amb la profunditat que requereix.

2.1 La lenta transició de l'oralitat a l'escriptura

“¿Por qué hablaban de un modo tan peculiar los primeros filósofos?... El estilo formulario característico de la composición oral no implicaba solamente ciertos hábitos métricos y verbales, sino también un determinado encauzamiento de las ideas, una condición mental” (Havelock, 1994, p. 13).

Segons l'epigrafia, la cultura grega es va sostenir sobre fonaments exclusivament orals fins l'any 700 a.C. Això implica que els primers filòsofs van sorgir en un moment de transició. Tot i la progressiva introducció de l'escriptura, l'oralitat es mantingué com a mitjà predominant durant l'època dels presocràtics. De fet, alguns dels noms més destacats del període —com Pitàgores o Sòcrates— mai no van escriure cap obra. En aquest sentit, es pot afirmar que la filosofia grega va néixer immersa en una tradició oral. Fins i tot, les obres que constitueixen el fonament de la cultura literària grega, com la *Iliada* i l'*Odissea*, no van néixer com a llibres. Milman Parry (1928) va demostrar que aquestes epopeies homèriques contenen prou evidència interna per ser considerades productes d'una composició oral. Les fórmules i estructures mètriques que s'hi fan servir revelen l'empremta d'una tradició oral que, mitjançant recursos mnemotècnics, permetia compondre i transmetre extensos relats èpics. Així doncs, la transició de l'oralitat a l'escriptura no va ser sobtada, sinó que es va produir de manera lenta i progressiva.

Per aquest motiu, els primers filòsofs que van començar a posar per escrit els seus pensaments van haver d'enfrontar-se a una tasca molt complexa. El seu repte no va ser crear

sistemes com ho seria el dels filòsofs posteriors, sinó dedicar-se a la tasca primària de crear un llenguatge que fes possible els sistemes futurs. Els presocràtics, que eren pensadors orals vinculats a una hàbits i formes d'expressió que també eren formes d'experiència, van haver d'elaborar un vocabulari i una sintaxi que fos útil pel futur de la filosofia. El seu repte fonamental no va ser només expressar idees, sinó fer-les possibles mitjançant la invenció d'un vocabulari filosòfic i d'una sintaxi adaptada al pensament conceptual. I el moviment socràtic representa un experiment radical en el qual es descobreix que el llenguatge té poder: si s'utilitza amb precisió, pot definir, persuadir i guiar l'acció (Havelock, 1994, pp. 11-15).

D'aquesta manera, els orígens de la filosofia anaren estretament vinculats a la tradició oral. L'aparició de l'escriptura va proposar una alternativa a l'hora de transmetre el coneixement filosòfic. Però, en els primers segles de coexistència entre oralitat i escriptura, la funció d'aquesta segona era molt diferent de la funció de la primera. L'opinió majoritària dels filòsofs era tenir l'oralitat com el canal pel qual es podia fer i transmetre filosofia. L'escriptura, en canvi, era vista com una eina gràcies a la qual es podia recordar el que prèviament s'havia après oralment. L'escriptura, doncs, estava subordinada a l'oralitat.

En el desarrollo y el triunfo de la escritura, fue determinante precisamente la reestructuración conceptual del pensamiento llevada a cabo por los filósofos, los que, por largo tiempo, operaron mayormente en la dimensión de la oralidad o, incluso, como Tales o Sócrates, en forma exclusiva en el ámbito de aquella oralidad que, con el lenguaje utilizado por el mismo Sócrates, es ciertamente correcto denominar *oralidad dialéctica*. Era propiamente esta forma de oralidad la que traía consigo una revolución radical, vale decir, el histórico pasaje de un pensar limitado a las imágenes a un pensar conceptual. (Reale, 2002, pp. 77-78)

Ara bé, cal distingir entre els primers filòsofs que escriviren —com Heràclit o Parmènides— i figures com Plató, que representa una veritable inflexió en la història de l'escriptura filosòfica. Com ja s'ha mencionat, els presocràtics van haver de fer un gran esforç per crear un nou tipus de llenguatge. Plató, en canvi, navega per terreny ja explorat i millora l'escriptura dels seus antecessors. Els seus diàlegs mantenen l'esperit oral —a través del gènere dialògic—, però articulen una estructura més refinada i orientada a la transmissió escrita. Ara bé, els seus textos no busquen concloure, sinó interrogar. Els personatges dubten, es perden, i sovint no arriben a cap veritat definitiva. És precisament aquesta obertura el que ha fet de Plató una font inesgotable de lectura i relectura filosòfica.

Com si fos un rellevista, Plató agafa el testimoni dels presocràtics i, després d'una cursa memorable, fa un canvi radical a les possibilitats que l'escriptura podia oferir a la filosofia. Però en tot aquest procés no s'hauria d'oblidar l'aportació dels sofistes, els grans vilipendiats en la història de la filosofia. Plató es va formar amb sofistes i socràtics quan no eren encara considerats sofistes ni socràtics, doncs no existien aquests termes. "La magnífica prosa de Platón prueba a las claras un aprendizaje con los mejores maestros, y los mejores maestros en la Atenas de la época eran los sofistas" (Montserrat, 1995, p. 19).

Aquest canvi pel que fa a l'estil d'escriptura també es pot observar al llarg de la pròpia trajectòria de Plató. La classificació dels seus diàlegs ha estat motiu de debat durant segles. Una de les propostes més influents és la de Friedrich Schleiermacher, teòleg, filòleg i filòsof alemany de finals del segle XVIII. La seva classificació s'estructura temàticament i es basa en l'evolució interna de les idees de Plató. Té un valor fonamental, ja que va superar notablement els intents previs de categoritzar la seva obra. Schleiermacher (1828/2019, pp. 2-28) sosté que els diàlegs de Plató constitueixen un tot en què forma i contingut són inseparables. Des del seu punt de vista, la filosofia platònica forma un sistema unitari que es desplega progressivament per etapes, i reconstruir aquestes etapes implica reconstruir la totalitat del sistema. Ara bé, afegeix que cada diàleg pot llegir-se de manera autònoma, atès que són formalment autàrquics.

Un segle més tard, William Keith Chambers Guthrie (1962, p. 60), filòleg clàssic escocès, va proposar una nova classificació que parteix de la de Schleiermacher (1828/2019), però hi incorpora criteris estilístics i biogràfics, com els viatges de Plató a Sicília o la fundació de l'Acadèmia. En la seva proposta, es fa evident que l'estil d'escriptura evoluciona al mateix temps que el pensament del filòsof. Més enllà de les diferències temàtiques entre els diàlegs de joventut i els de maduresa, si únicament s'analitza la manera d'escriure, es pot establir un patró entre les diferents etapes.

Un dels primers textos platònics és la *Defensa de Sòcrates* (393-389 aC/1931), que, a diferència de la majoria de la seva obra, no és un diàleg. Sòcrates hi compareix davant els seus jutges i els adreça un discurs directe. El text no explota encara les potencialitats literàries i filosòfiques que Plató desenvoluparà posteriorment, i conserva l'estructura pròpia d'un discurs oral. Es tracta d'un monòleg sense narrador ni escenes intercalades. Ara bé, això no implica que sigui un text simple: el discurs és rigorós, ben estructurat, punyent i amb un ús acurat de la retòrica. Un altre text primerenc és l'*Eutífró* (399-395 aC/1931), que sí

que adopta la forma de diàleg, tot i que amb una estructura elemental: no hi ha narrador ni descripcions, només les intervencions directes dels personatges, identificats pel seu nom. Aquest estil directe i accessible és coherent amb les tesis de Havelock, segons les quals les formes d'expressió són també formes d'experiència. L'estil d'aquests primers diàlegs reflecteix encara una proximitat amb la tradició oral.

En canvi, a *La República* (380-375 aC/1989), escrita després del primer viatge a Sicília, ja s'aprecia un canvi notable en el registre literari. Sòcrates assumeix el paper de narrador, la prosa és més rica i sofisticada, i s'hi introdueixen metàfores complexes, com el conegut mite de la caverna. Aquesta maduresa estilística es confirma en altres diàlegs del mateix període: “(*El Banquete y el Fedón*)... representan el momento culminante del arte literario de Platón, y, a la par, la cima de su primera reflexión filosófica, caracterizada por la teoría de las ideas” (Montserrat, 1995, p.79). Es pot afirmar que Plató aconsegueix bastir un sistema filosòfic en bona part gràcies a la progressiva sofisticació del seu llenguatge escrit.

Finalment, a la seva etapa de vellesa, encara es perceben canvis significatius. El *Parmènides* (370–365 aC/1992) és un exemple clar d'aquesta evolució. Es tracta d'un diàleg molt més complex que els anteriors, on intervenen figures com Parmènides i el jove Sòcrates. Aquest es veu clarament superat quan Parmènides li refuta la teoria de les Idees. Parmènides li diu que no es preocupi que amb experiència i esforç millorarà. Tot seguit, li proposa un exercici que pot interpretar-se com un tipus d'activitat lògico-dialèctic d'utilitat propedèutica o com l'anàlisi de dos conceptes correlatius fonamentadors de la definitiva teoria de les formes: U i múltiple. Sòcrates no s'atreveix a fer l'exercici, i és Parmènides qui l'assumeix. El *Parmènides* permet múltiples lectures, però és indiscutiblement un text tardà, tant per la seva densitat conceptual com per la sofisticació formal. Tot i ser llegible amb atenció, exigeix un esforç cognitiu superior al dels primers diàlegs.

Aquest recorregut mostra com Plató va experimentar intensament amb les possibilitats de l'escriptura. La distància que separa la *Defensa de Sòcrates* del *Parmènides* és una prova eloqüent del seu perfeccionament estilístic al llarg dels anys. Plató es va entregar plenament a l'ofici d'escriure, però no per això va abandonar el seu escepticisme davant la capacitat del text escrit de substituir el diàleg viu en la recerca de la veritat. A continuació, s'exposaran les raons d'aquest escepticisme.

2.1.1 Filosofia escrita: Plató com a detractor i referent

En aquest punt és imprescindible analitzar no només com Plató escriu, sinó també com entén l'acte d'escriure dins del seu projecte filosòfic. Això implica examinar la forma dialogada dels seus textos, la influència persistent de la tradició oral, el paper de les doctrines no escrites i la manera com diferents fonts —tant directes com indirectes— contribueixen a configurar imatges divergents del pensador. Aquest recorregut permetrà entendre per què Plató no va confiar mai plenament en l'escriptura com a mitjà autosuficient per transmetre coneixement filosòfic, i per què va reservar a l'oralitat un lloc central en la seva pedagogia.

En mitad de este viraje cultural, la aparición de la obra platónica no constituyó únicamente, como afirma Havelock, la señal de que las tradiciones orales estaban cediendo paso ante la fuerza cada vez mayor de la palabra escrita; es también de un gran valor simbólico que Platón haya optado en sus creaciones por inmortalizar la conversación humana, en un intento de atrapar los últimos vestigios de una cultura milenaria que tuvo en su crepúsculo a Sócrates como último gran representante. (Verano, 2017)

Quan es parla de l'obra de Plató, s'acostuma a fer referència als seus diàlegs i no simplement als llibres o als textos. El fet que adoptés aquesta forma dialògica ja constitueix una primera evidència del que s'ha exposat a l'anterior apartat: Plató concebia l'escriptura com una extensió de la conversa.

Tot i les diferències temàtiques entre els seus escrits, Plató opta gairebé sempre per la forma dialògica com a vehicle de recerca filosòfica. Aquesta estructura, pròpia de la conversa, es manté —amb major o menor intensitat— tant en els primers escrits com en els de maduresa i vellesa. Això no és casual. Plató considerava que la millor manera d'escriure filosofia era en forma de diàleg, una estructura que remet clarament a l'oralitat.

Els motius d'aquesta tria poden ser diversos. D'una banda, el context històric: Plató va viure en una època en què l'escriptura no estava plenament consolidada com a mitjà de transmissió filosòfica. Aquesta situació podria haver-lo portat a intentar reproduir, per mitjà de la paraula escrita, l'experiència viva de la discussió oral entre filòsofs. De l'altra, cal tenir en compte la influència de Sòcrates, mestre de Plató, que fonamentava la seva pràctica filosòfica en la maièutica: l'art de fer emergir el coneixement a través del diàleg. Aquesta

herència socràtica pot haver estat determinant tant per motius pedagògics com per un desig de retre homenatge al seu mestre (Stenzel, 1940, pp. vii-xiii).

Ara bé, per aproximar-se al pensament de Plató cal tenir en compte dues grans vies. La primera són els propis diàlegs que va deixar escrits; la segona, el que es coneix com a tradició indirecta o doctrines no escrites, transmeses oralment dins de l'Acadèmia i conegudes només a través de testimonis indirectes. Segons l'expert en Plató Josep Montserrat (1995, pp. 28–29), la recerca contemporània ha identificat quatre posicionaments principals sobre aquestes doctrines:

- Primera opció, no existeixen. Les notícies antigues que els mencionen no són fiables i poden tenir altres interpretacions. La filosofia de Plató només es troba als diàlegs.
- Segona opció, la tradició indirecta conté la doctrina esotèrica de Plató i l'Acadèmia, que només estava destinada a un petit grup selecte dels estudiants.
- Tercera opció, les doctrines no escrites representen el pensament autèntic de Plató, el seu sistema lògic, ontològic i ètic. S'ensenyaven a l'Acadèmia i els diàlegs escrits presenten únicament al·lusions a aquestes doctrines, però en cap cas era una doctrina secreta. Era imprescindible referir-se a la doctrina no escrita per entendre els diàlegs.
- Quarta opció, les doctrines no escrites no constitueixen la clau per entendre els diàlegs, únicament en són un complement.

La imatge que s'obté de Plató canvia substancialment segons la via interpretativa que s'adopti. Autors com Martha Nussbaum (1986) destaquen com els seus diàlegs promouen una actitud oberta i crítica, on el lector és convidat a pensar més que no pas a acceptar conclusions. En la mateixa línia, Hans-Georg Gadamer (1983) considera que el diàleg platònic representa una recerca oberta de la veritat, i subratlla que moltes de les idees expressades per Sòcrates no arriben mai a una afirmació definitiva. De fet, en els diàlegs de maduresa, Plató revisa i fins i tot rebutja teories plantejades en etapes anteriors. Tot això configura la imatge d'un filòsof humil i crític, fidel al model socràtic d'una filosofia en constant recerca.

Però hi ha una altra cara de la tradició. A *Vidas de filósofos ilustres*, de Diògenes Laerci (segle III/2000, pp. 106–121), es troba una visió ben diferent: Plató hi apareix com un home sever, dogmàtic i fins i tot rancuniós amb alguns dels seus contemporanis. Diògenes Laerci recull anècdotes biogràfiques i judicis de valor provinents de fonts diverses —amb

graus de fiabilitat desigual— que configuren un retrat més humà i contradictori del filòsof. Segons aquest autor, Plató es va inspirar en Epicarm i Sofró, presocràtics que havien fet ús del diàleg en els seus escrits. No obstant això, Laerci també cita Favorí de Arle, que reconeix Plató com el primer que va introduir el diàleg com a forma filosòfica sistemàtica i que encunyà conceptes com *antípodes*, *primer principi* o *dialèctica*.

En aquesta mateixa obra s'utilitza el mot *secta* per referir-se a l'Acadèmia de Plató (Laercio, segle III/2000, p. 119). Tot i que aquesta expressió resulta problemàtica en el context actual, el terme *escola* tampoc acaba de captar la naturalesa d'aquella institució. No funcionava com una institució educativa reglada, oberta a tothom i amb un programa preestablert. Al contrari, l'Acadèmia era un espai selectiu, reservat a aquells que havien estat admesos dins el cercle de formació i transmissió oral del pensament filosòfic. Aquesta exclusivitat reforçava el caràcter gairebé iniciàtic de l'ensenyament, i feia que l'accés al coneixement fos percebut com un privilegi. A més, Plató no era considerat simplement un mestre, sinó una figura d'autoritat intel·lectual i espiritual que gaudia d'un alt grau de reverència dins l'escola. A més, alguns autors antics, com Aristòtil, mostraven una certa repulsió envers els "hàbits convencionals de l'Acadèmia, inclinats a la pederàstia" (Montserrat, 1995, p. 38), una crítica que reflecteix no només una qüestió moral, sinó també una oposició al funcionament intern de la institució. Aquest fenomen no és únic de l'Acadèmia. Tal com assenyala Pierre Hadot (1998), totes les escoles filosòfiques antigues combinaven ensenyaments doctrinals amb pràctiques pedagògiques que pretenien transformar la manera de viure dels seus membres. És lògic, per tant, que aquestes institucions partissin d'un nucli doctrinal sòlid, des del qual construir coneixement. La pedagogia exigeix un punt de partida estable: sense aquest fonament, tota recerca podria dissoldre's en un escepticisme estèril.

Davant la divergència de visions sobre la figura de Plató, la posició més equilibrada sembla ser la que Montserrat presenta com a quarta opció: combinar els diàlegs escrits amb la tradició indirecta per aproximar-se al seu pensament. En aquest mateix sentit, Giovanni Reale (1997) argumenta que els diàlegs de Plató no contenen la seva filosofia completa, una part dels seus ensenyaments es transmetien oralment a l'Acadèmia. Aquesta visió se sustenta, també, en alguns fragments dels diàlegs de Plató. Tot plegat suggereix que Plató considerava l'escriptura com un complement de l'oralitat, i no pas com un substitut. La fundació mateixa de l'Acadèmia mostra que Plató no confiava plenament en l'escriptura com a canal

autosuficient per a la transmissió del saber filosòfic. Si hi hagués confiat, hauria prioritzat la creació d'un espai destinat a la lectura i l'estudi de textos, més que no pas un centre dedicat al diàleg i la formació directa amb el mestre.

En definitiva, la visió que es té de Plató depèn de la font que es prioritza: d'una banda, els diàlegs, que mostren un pensador dialògic, obert i crític; de l'altra, la tradició oral, amb testimonis sovint contradictoris i escrits molts anys després de la seva mort. I pel que fa a les doctrines no escrites, cal afegir-hi una darrera advertència:

Es necesario observar, sin embargo, que los intereses de la Academia no tenían por qué coincidir necesariamente con los intereses de Platón en un momento dado. Los *Ágrapha dógmata* nos han conservado aquello que interesó sobre todo a los discípulos (Espeusipo, Jenócrates, Aristóteles). (Montserrat, 1995, p. 29)

L'últim aspecte fonamental per entendre la posició de Plató davant l'escriptura són les seves crítiques explícites a aquest mitjà. Al llarg dels seus diàlegs apareixen algunes reflexions sobre el text escrit, però és especialment en el *Fedre* on aquesta qüestió és abordada amb més profunditat:

Tanmateix tu, que ets pare de les lletres, per benevolència has dit el contrari del que és la seva capacitat. Perquè aquest art produirà en les ànimes dels qui l'apreguin l'oblit, a causa del descurement de la memòria; refiant-se de l'escriptura externa, per uns signes aliens, no faran memòria per si mateixos, perquè t'has inventat un remei no de la memòria, sinó del record. Als teus deixebles els proporcionen una aparença de saviesa, no la saviesa en si, perquè hauran sentit moltes coses sense aprendre-les semblarà que saben moltes coses, però en la majoria de casos seran uns ignorants, i a més a més difícils de tractar, perquè no s'han tornat veritables savis, sinó savis només de façana. (Plató, 370 aC/1988, 275a)

Aquest fragment forma part del mite egipci de Theuth, que Sòcrates relata a Fedre per explicar l'origen de l'escriptura. Plató veu l'escriptura com un problema perquè genera confiança en allò escrit i això provoca descuidar la memòria. Tot el fragment remet a la concepció platònica segons la qual el veritable coneixement no s'obté des de fora, sinó que emergeix des de dins com un record que l'ànima reconeix. A ulls de Plató, l'escriptura pot ser més perillosa que la ignorància, perquè permet a una persona creure que sap allò que

només ha llegit. A més, pot projectar cap a fora una imatge de saviesa que en realitat és només superficial, fent que els altres la considerin erròniament una persona sàvia. Aquesta crítica s'amplia en el mateix diàleg, quan Plató sosté que el text escrit és incapaç de defensar-se:

El mateix fan els discursos escrits, et pot semblar que diuen assenyadament alguna cosa, però si els preguntes el que sigui perquè vols aprendre bé algun punt, el discurs assenyala només una sola cosa, sempre la mateixa. Quan ha estat posat per escrit, tot ell roda invariablement per tot arreu, davant dels entesos i igualment davant d'aquells a qui no interessa per res, i no sap distingir aquells als quals ha de parlar i aquells a qui no. Maltractat i befat contra justícia, li cal reclamar l'ajuda del seu pare, perquè ell personalment és incapaç de defensar-se i de rebutjar l'atac. (Plató, 370 aC/1988, 275d-e)

L'escriptura és vista com un instrument feble: no pot adaptar-se a l'interlocutor, no pot respondre preguntes ni defensar-se d'objeccions. En canvi, el coneixement viu —el que s'ha escrit *amb ciència a l'ànima*— sap quan parlar i quan callar: “Vull dir el que s'escriu amb ciència a l'ànima del qui aprèn, capaç de protegir-se a si mateix, i que sap parlar o bé callar davant, respectivament, dels qui cal” (Plató, 370 aC/1988, 276a).

Aquests passatges mostren que Plató no només defensava el diàleg com a mitjà de recerca, sinó que desconfiava profundament del caràcter indiscriminat de l'escriptura, que pot ser llegida per qualsevol, sense mediació, ni context, ni responsabilitat del receptor. Les paraules escrites no poden explicar-se per si mateixes ni respondre preguntes. Plató considera fonamentals tant la pregunta com el mètode dialèctic en el procés d'accés al coneixement. En els fragments analitzats del *Fedre*, també es fa evident la seva preocupació pel fet que algú pugui parlar dels seus textos sense que ell mateix els pugui defensar. Aquest problema, segons ell, no es donaria si es tractés d'un discurs oral, on l'autor és present i pot respondre. L'escriptura, en canvi, permet que una mateixa idea sigui reproduïda indistintament per grans savis o per persones que no entenen la matèria. Això fa que, per Plató, sigui fonamental saber qui parla, quan i en quin context.

A partir d'aquests fragments, sembla clara la seva posició: considera que l'escriptura és inferior al diàleg oral, i en denuncia els principals límits —la passivitat, la rigidesa i la manca d'interacció. Ara bé, convé no oblidar que és Sòcrates qui exposa aquestes crítiques dins el *Fedre*. Se sap que Plató no compartia totes les opinions del seu mestre, i en molts temes van

adoptar posicions divergents. Així doncs, cal plantejar-se si, en aquest cas, Plató no s'estigués limitant a recollir la veu de Sòcrates, en comptes d'expressar la seva pròpia opinió. Sembla que aquest no és el cas, ja que segons Montserrat "el motivo final del *Fedro* es la inequívoca afirmación de la superioridad del discurso oral sobre el escrito" (Montserrat, 1995, p. 76).

Aquesta desconfiança envers l'escriptura apareix també en les *Cartes*, on Plató ja no parla a través de cap personatge fictici. A la *Carta VII*, adreçada als seus deixebles, escriu:

Sobre estas materias no hay ningún escrito mío y nunca lo habrá. Pues el conocimiento de estas cosas no es expresable como las otras doctrinas, antes bien, después de una larga familiaridad con la cuestión y después de una convivencia, de pronto, como una luz que surge de una chispa que se desprende, este conocimiento nace en el alma y se nutre de ella. (Plató, 353 aC/2014, 341c-d)

Aquí Plató afirma, de manera directa, que hi ha coneixements filosòfics que no poden ser transmesos per escrit, sinó només a través d'una convivència intensa i un procés de formació oral. Aquesta visió reforça la interpretació de Giovanni Reale (1997), segons la qual els diàlegs de Plató no contenen la seva filosofia completa, sinó només una part, la resta de la qual s'hauria transmès oralment dins l'Acadèmia. Alhora, però, els diàlegs de Plató són molt més que una pura transcripció d'una situació que es podia donar de forma oral. El filòsof grec aprofita al màxim les virtuts de l'escriptura per passar a un altre nivell i oferir possibilitats que amb l'oralitat no es donaven.

Uns segles més tard, Marc Tul·li Ciceró afirma que un discurs meditat és inferior a una composició escrita, fruit d'un treball assidu. El magnífic orador romà declara que mentre es treballa en la composició escrita els pensaments i les expressions brillants es presenten per si soles sota la punta dels estilet (Martin, 1999, pp. 84-86). També autors més recents han subratllat fins a quin punt l'escriptura ha transformat la manera de pensar dels éssers humans:

Sin la escritura, el pensamiento escolarizado no pensaría ni podría pensar como lo hace, no sólo cuando está ocupado en escribir, sino incluso normalmente cuando articula sus pensamientos de manera oral. Más que cualquier otra invención particular, la escritura ha transformado la conciencia humana. (Ong, 1987, p. 126)

Amb tot, durant l'època de Plató —i durant segles posteriors— aquestes possibilitats restaven restringides a unes poques persones. L'escriptura es realitzava en paper o pergami, materials costosos, i la producció d'obres era molt laboriosa. “Para que los beneficios cognoscitivos del alfabeto pudieran extenderse a las masas, habría que inventar otro conjunto de tecnologías intelectuales relacionadas con la transcripción, la producción y la distribución de obras escritas” (Carr, 2018, p. 77).

Al llarg d'aquest apartat s'ha traçat el canvi fonamental que suposà l'aparició de l'escriptura en la transmissió del pensament filosòfic, a partir del cas paradigmàtic de Plató. Aquest filòsof esdevé una figura de transició: profundament arrelat en la tradició oral, però capaç d'explotar les potencialitats del nou mitjà escrit. Amb un esperit crític però creatiu, expressa recels profunds envers la paraula escrita, alhora que n'impulsa un ús filosòfic sofisticat. Malgrat el potencial intel·lectual que obria aquest nou mitjà, el seu abast social fou molt limitat durant els primers segles, tant pel cost dels materials com per la dificultat de lectura. Els textos escrits sobre paper presentaven una puntuació molt rudimentària i s'escriuien sense separació entre paraules, cosa que feia la seva interpretació molt més difícil que en qualsevol llibre modern (Reynolds i Wilson, 1974, p. 4).

Aquestes limitacions materials i cognitives, i el seu impacte en la difusió de la filosofia escrita, seran analitzades amb més detall en el pròxim apartat, dedicat a la història del llibre com a mitjà de transmissió filosòfica.

2.2 Història del llibre

Com s'ha vist a l'apartat anterior, hi ha diversos motius pels quals el format escrit no es va universalitzar immediatament després de la seva aparició. Un dels més rellevants té a veure amb el cost de producció, manteniment i distribució dels textos. En aquest apartat es ressegueix breument el format en què era presentada l'escriptura abans de l'aparició del llibre modern. A continuació, s'exposa el paper que va tenir el llibre en la cultura europea medieval i la seva relació amb el coneixement i la filosofia. També s'analitza l'impacte de la invenció de la impremta, es reflexiona sobre el parèntesi de Gutenberg i, finalment, es planteja la possibilitat que l'actualitat ens estigui abocant a una nova etapa d'oralitat.

Durant l'època de Plató, el format habitual dels textos era el rotlle, amb el text escrit només en una cara, distribuït en columnes. La lectura requeria desenrotllar-lo progressivament, sostenint amb una mà la part ja llegida per tornar-la a enrotllar. En acabar,

el rotlle quedava invertit, de manera que calia repetir el procés per tal que un altre lector pogués consultar-lo. Aquest mecanisme resultava especialment feixuc si es tractava de rotlles extensos. Alguns rotlles podien arribar als sis o set metres de llargada —com és el cas d'un exemplar que contenia *El Banquet* de Plató complet—, fet que il·lustra les dificultats materials a què s'enfrontava el lector antic (Reynolds i Wilson, 1974, p. 2).

A més, els rotlles eren especialment fràgils. El material predominant a l'antiga Grècia era el paper, que exigia unes condicions ambientals molt específiques per conservar-se en bon estat. Davant aquestes dificultats, no és estrany pensar que un lector preferís confiar en la seva memòria abans de tornar a desenrotllar el text per localitzar un passatge concret, ja fos per estalviar-se l'esforç o per evitar danys al material. Aquestes limitacions poden haver contribuït a una comprensió incompleta o distorsionada dels textos, fet que explicaria algunes de les modificacions que han patit al llarg del temps.

A partir del segle II aC comença a generalitzar-se l'ús del pergami, un material molt més resistent que el paper, elaborat a partir de pell d'animal. Però el veritable canvi estructural es produeix entre els segles II i IV dC, quan té lloc un desenvolupament fonamental per a la història del llibre i la transmissió dels textos clàssics: el pas progressiu del rotlle al còdex, és a dir, a un format molt similar al llibre actual (Reynolds i Wilson, 1974, p. 30). Durant l'Imperi Romà es consolidà definitivament aquest format, que consistia a cosir junts els fulls escrits. El còdex presentava avantatges evidents respecte al rotlle: permetia una consulta molt més àgil, evitava el llarg procés de desenrotllament, i feia possible la numeració de les pàgines. A més, resultava més fàcil de transportar i oferia una millor conservació que els rotlles de paper o les fulles soltes de pergami. Aquestes millores tècniques permeteren preservar bona part del pensament filosòfic grec, però la caiguda de l'Imperi Romà i la desestructuració general del coneixement a Europa van comportar la pèrdua de nombroses obres. Afortunadament, en el món islàmic aquestes obres van ser conservades, traduïdes a l'àrab i, posteriorment, reintroduïdes a Europa. La cultura islàmica va assimilar amb entusiasme el llegat antic i, cap a finals del segle XII, el va transmetre de nou al món occidental cristià. Aquest procés de preservació i retorn dels textos clàssics esdevé fonamental per entendre la continuïtat —interrompuda i mediada— de la filosofia escrita a Europa (Cruz, 1963, pp. 7-8).

Durant l'alta edat Mitjana, Europa experimenta una profunda fragmentació política, un procés generalitzat de ruralització, una economia fràgil i l'establiment del sistema feudal. Aquest context històric comporta una reducció dràstica en la producció cultural i filosòfica.

Malgrat això, amb l'arribada del paper a Europa comença a gestar-se el concepte de llibre tal com s'entén actualment. El paper, inventat a la Xina al segle II, s'elaborava a partir de fibres vegetals com el lli, el cànem o la morera. Aquesta innovació tecnològica es difongué cap al món islàmic, des d'on acabaria arribant a Europa al voltant del segle XI. Cap a mitjan segle X ja es disposava de quantitats considerables de paper, com demostra el fet que el lexicògraf Ibn Hani al-Andalusí proporcionés als seus alumnes paper perquè poguessin copiar llibres de la seva biblioteca personal (Bloom, 2001, p. 87).

A diferència del pergamí, el paper era més econòmic, lleuger i fàcil de produir, transportar i emmagatzemar. El traspàs del paper i de la tecnologia de fabricació de paper des del món islàmic cap a l'Europa cristiana als segles XI i XII fou decisiu per preparar el terreny per a la revolució de la impremta al segle XV (Bloom, 2001, p. 203). De fet, sense la introducció prèvia del paper, difícilment hauria estat possible l'aparició i expansió de la impremta. Tot i que en un primer moment alguns sectors rebutjaren el paper per considerar-lo un suport menys noble que el pergamí, les seves virtuts pràctiques van acabar imposant-se i van fer possible una producció més abundant de llibres. En aquell context, el llibre esdevingué també un símbol de prestigi, tant per les seves qualitats materials com pel seu valor cultural. D'una banda, el fet que fossin elaborats a mà i sovint decorats amb miniatures o elements ornamentals n'incrementava el valor i els convertia en béns escassos i exclusius. De l'altra, cal tenir present que la devoció religiosa ocupava un lloc central en la vida de les persones durant l'edat mitjana. Els llibres, i en particular la Bíblia, foren utilitzats com a instruments per a la difusió de la fe i la regulació de la vida quotidiana. En cas de dubte sobre com actuar en una situació concreta, el clergat hi recorria per obtenir una orientació moral o doctrinal. La Bíblia esdevingué el text de referència però no només en l'àmbit religiós. Va ser utilitzada com eina d'educació i transmissió de coneixement, com inspiració artística i literària, i com a font d'autoritat religiosa i política.

En la Europa Medieval la Bíblia era, además de un preciado objeto de lujo, un instrumento de trabajo destinado al uso de las élites instruidas. Firmemente establecida como autoridad indiscutible, la Biblia constituía la fuente indispensable a la que acudían intelectuales desde las más diversas áreas del conocimiento (teólogos, científicos, historiadores, etc.). La labor de todos ellos contribuyó a que la Biblia ocupara un papel preeminente en la religión, el pensamiento político y filosófico, la ciencia, la educación y el arte de la Edad Media. (Cañas, Grande i Roso, 2009, p. 85)

Els monestirs es convertiren en els principals centres de producció i còpia de llibres. Els monjos que hi vivien, sovint anònims, dedicaven la seva vida a copiar manuscrits a mà, permetent així la conservació i disseminació del coneixement filosòfic, religiós i científic. Tal com subratlla Udina (2003):

En l'Europa i l'època en què visqué Anselm, els monestirs eren com oasis no hi havia cap ensenyament (aquest el rebien només els fills de gent de bona posició o els qui eren destinats a la carrera eclesiàstica) i, això de banda, tota l'educació era en mans de l'Església: és a dir, arrelava de manera gairebé exclusiva en l'aprenentatge de la veritat cristiana establerta per l'ortodòxia, una ortodòxia molt amiga d'exigir obediència i, per tant, menystenidora del pensament i de la raó. En la mar immensa d'una fe popular més aviat cega, els monestirs foren com illes en les quals era possible esperar una activitat pròpiament racional en relació amb el món o, si més no, amb la recerca d'una raonabilitat de la fe mateixa. D'aquesta recerca, n'és una de les figures més destacades la d'Anselm. (p. 261)

2.2.1 L'impacte d'Aristòtil en la cultura escrita medieval

Pel que fa a l'àmbit del coneixement, i de la filosofia en particular, el segle XII va suposar un renaixement. Sorgeixen unes escoles que més endavant seran les universitats.

El coneixement de nous textos aristotèlics explica en bona part l'evolució d'aquestes escoles fins a constituir-se en universitats. El caràcter sistemàtic, estructurat, jerarquitzat del coneixement tal com l'entenia Aristòtil feu possible una organització del saber que considerava tant la totalitat (universitas) com la seva especialització (facultats). (Mensa, 2012, p. 133)

El redescobriments d'Aristòtil, facilitat per les traduccions provinents del món àrab, va donar lloc a l'escolàstica. Aquest mètode filosòfic i teològic intenta complementar la doctrina catòlica amb la raó. A les universitats es va convertir en l'enfocament dominant i va tenir una gran influència pel pensament occidental posterior. Aquesta transmissió no hauria estat possible sense figures fonamentals com Avicenna (Ibn Sina) i Averrois (Ibn Rushd), els quals, des del món islàmic, van interpretar i comentar àmpliament les obres d'Aristòtil, posant-les a disposició del pensament llatí. Més endavant, autors com Tomàs d'Aquino les integrarien en una síntesi cristiana, especialment a través de textos com la *Summa*

Theologiae, on es consolida l'ús del raonament sil·logístic com a eina fonamental per a la demostració filosòfica i teològica.

En abordar l'evolució de l'escriptura —i, més concretament, del llibre— cal considerar un aspecte sovint oblidat: la manera de llegir. La lectura moderna sol ser silenciosa, solitària i ràpida, mentre que en l'antiguitat era habitualment oral, ja fos en veu alta, en grup o en veu baixa. Aquesta transformació, respon a un llarg procés històric (Saenger, 1997, p. 1). Aquest procés, lluny de ser uniforme, va ser molt lent i cada llengua es va veure afectada per les seves pròpies particularitats. A Occident, la capacitat de llegir de forma ràpida i en silenci es va desenvolupar gràcies a la introducció de la separació entre paraules, iniciada al segle VII. Aquesta innovació va alterar profundament el format de la pàgina escrita, que fins llavors exigia una lectura oral i pausada per tal de ser compresa. Llegir textos sense separació implicava una tasca visual complexa, amb una gran quantitat de fixacions oculars i regressions per tal d'identificar correctament les paraules. El lector antic, en absència d'espais, havia de verificar si havia realitzat una segmentació adequada en funció del sentit global del text (Saenger, 1997, p. 6).

És fàcil no donar importància a la complexitat que implica el procés de llegir ràpid i en silenci. El lector del text no separat per espais havia de dotar el text d'un significat adequat per assegurar-se que havia separat bé les paraules. Si el lector no trobava el significat adequat del text no podia ni tan sols llegir-lo correctament. La comprensió era condició prèvia per a la lectura correcta, no pas conseqüència. En canvi, en la lectura actual, sovint es pot llegir un text correctament abans d'entendre'n el contingut. Actualment, per a la lectura d'un text només és requereix els ulls del lector, i no la seva capacitat intel·lectual.

La principal raó per la qual a Europa no es va abandonar abans la *scriptura continua* era per la naturalesa del material a llegir. Durant l'alta edat mitjana, quan la principal funció de la lectura era la memorització i reproducció de l'oració en una conjunt de textos familiars heretats de l'antiguitat, els textos que hi havia majoritàriament a les biblioteques eren litúrgics, patristics i gramaticals. Els monjos no trobaven necessari facilitar la lectura d'aquest corpus. De fet, un format de text ambigu augmenta el misteri i poder dels clergues, que eren els únics que podien apropar la paraula de Déu al poble.

Tanmateix, a partir de la segona meitat del segle X fins al segle XII, emergeix un nou corpus de textos de caràcter protoescolàstic —influïts per les primeres traduccions llatines de tractats aristotèlics— que anticipa un gir racionalista. Aquests escrits obliguen al lector a

barallar-se amb conceptes summament tècnics expressats en estructures gramaticals basades en principis de la dialèctica aristotèlica. Els nous treballs havien de ser desxifrats ràpidament i, sobretot, llegits amb comprensió. L'estudi formal del raonament, a través del que aleshores s'anomenava *ars dialectica*, implicava una anàlisi minuciosa de les proposicions, les seves relacions i les inferències possibles. Aquesta exigència intel·lectual va fer evident la necessitat de textos més accessibles a la vista i a la comprensió immediata. Amb aquesta finalitat, la separació de paraules mitjançant espais en els manuscrits va esdevenir una eina lingüística essencial (Saenger, 1997, pp. 120-121). El pas de la *scriptura continua* a un format amb paraules separades representà un avenç decisiu. Simplificar l'acte de llegir millorava la comprensió i feia possible una lectura oral immediata.

Així, aquest episodi il·lustra no només com el desenvolupament del llibre ha influït en la filosofia, sinó també com aquesta, a través de la dialèctica aristotèlica, ha contribuït decisivament a la transformació del llibre mateix. El pas definitiu de la *scriptura continua* a la separació de paraules no pot entendre's al marge d'aquest impuls filosòfic, que revela la implicació activa del pensament en la història material del saber. Ara bé, convé evitar una lectura simplista o excessivament lineal dels fets. No seria rigorós afirmar que la dialèctica aristotèlica va transformar per si sola la història del llibre. Tanmateix, cal reconèixer que la seva introducció al món intel·lectual europeu representà un punt d'inflexió fonamental en la manera de llegir, escriure i transmetre coneixement. L'exigència de comprensió ràpida i precisa dels textos escolàstics comportà canvis formals —com la separació d'espais entre paraules— que, al seu torn, van facilitar l'aparició de nous hàbits lectors, més silenciosos, més individuals, més intensius. Aquesta transformació no només afavorí l'expansió d'un públic lector, sinó que creà les condicions perquè es desenvolupessin millores materials en la presentació i producció dels llibres. En aquest sentit, el ressorgiment d'Aristòtil no només impactà el contingut filosòfic dels textos medievals, sinó també la seva forma i la manera com eren llegits i difosos.

Durant el segle XIII, també canvià el format físic del llibre. Fins llavors, la majoria eren de la mida d'un foli actual, pensats per a una lectura sedentària dins les abadies. Però a mesura que els llibres es començaren a consultar amb més freqüència i a transportar, el format es reduí per facilitar-ne la portabilitat. També es reduí l'ornamentació: en alguns casos, fins i tot es deixaven espais en blanc perquè el comprador decidís si encarregar decoracions segons els seus mitjans. Tot avançava, doncs, en la direcció de facilitar l'accés al llibre a un nombre creixent de persones (Le Goff, 1996, pp. 91-94).

2.2.2 La impremta: el llibre com a garant d'autoritat i portador de la veritat

L'evolució dels materials i de les formes de presentar l'escriptura anava a ritme pausat. Molts anys havien de transcórrer per a veure canvis significatius. Fins que al segle XV un fet va precipitar tots els esdeveniments. Als voltants de 1445, l'orfebre alemany Johannes Gutenberg va inventar la impremta. Aquesta tecnologia ho va canviar tot. Es va automatitzar la producció de llibres substituint l'escribà o amanuense per una màquina d'impressió. L'impremta, amb el mèrit que li pertoca al paper, va fer que la producció de llibres augmentés exponencialment. La preservació del coneixement també va millorar, en aquest cas per quantitat i no per qualitat. El paper és més delicat que el pergamí, però era molt senzill fer múltiples còpies d'un únic exemplar. “Se había puesto en marcha un círculo virtuoso: la creciente disponibilidad de libros disparó el deseo de alfabetización, y la expansión de la alfabetización estimuló aún más la demanda de libros” (Carr, 2018, p. 92).

Amb la impremta, la comunicació i l'accés a la informació van experimentar un canvi radical. Els llibres es van convertir en dipòsits d'autoritat, especialment la *Biblia*, el primer llibre imprès.

Incluso antes de Lutero, la cristiandad occidental ya había reclamado el concurso de los impresores en su cruzada antiturca. Los oficiales eclesiásticos habían saludado ya la nueva tecnología como si fuera un regalo divino —una invención providencial que demostraba la supremacía occidental sobre las ignorantes fuerzas de los infieles—. (Eisentein, 1983, p. 143)

La croada contra els turcs va ser el primer moviment religiós que es va servir de la impremta, però el protestantisme, amb Martí Luter al capdavant, va aconseguir explotar completament el potencial de l'invent de Gutenberg. Segons l'historiador Arthur Geoffrey Dickens, entre 1517 i 1520 es probable que es venguessin més de tres-centes mil còpies de les publicacions de Luter (Eisentein, 1983, p. 143). La impremta va permetre la producció massiva de llibres, democratitzant l'accés al coneixement. La cultura escrita va esdevenir el principal vehicle de transmissió de saviesa. El llibre es va fer portador de la veritat i el seu garant.

El cost i el temps de producció dels llibres s'havia reduït dràsticament degut a la impremta, això també va permetre la publicació de múltiples textos filosòfics en poc temps. Els filòsofs podien arribar a un públic més ampli, en els seus inicis es van fer múltiples còpies sobretot de Plató, Aristòtil i Tomàs d'Aquino. Més endavant, racionalistes i empiristes, Immanuel Kant, i una llarga llista de filòsofs es van aprofitar de les bondats de

la impremta. Un dels punts forts de tota aquesta revolució va ser la velocitat en que geogràficament es movien les idees. Això facilita ràpides refutacions i aclaracions entre filòsofs i afavoreix un diàleg entre pensadors, on la gran beneficiada és la filosofia. Aquest intercanvi va ser especialment visible durant la Il·lustració, quan la circulació ràpida d'idees crítiques va ser crucial per al desenvolupament d'una esfera pública fonamentada en el debat racional. L'intercanvi d'idees entre filòsofs va fer possible un projecte col·lectiu inèdit fins aleshores, amb l'objectiu de compilar i difondre el coneixement humà sota criteris de racionalitat, evidències empíriques i llibertat de pensament: l'*Encyclopédie*, o *Diccionari raonat de les ciències, les arts i els oficis*.

Aquest monumental projecte va començar a publicar-se el 1751 sota la direcció de Diderot i d'Alembert, i va acabar agrupant 28 volums, amb més de 70.000 articles. L'*Enciclopèdia* no només recollia coneixements tècnics, científics i filosòfics, sinó que pretenia emancipar el saber dels dogmes religiosos i posar-lo al servei de la raó i del progrés humà. Els articles de l'*Enciclopèdia* van ser redactats per una extensa xarxa de col·laboradors, entre els quals hi havia François-Marie Arouet (Voltaire), Jean-Jacques Rousseau o Paul Henri Thiry (Baró d'Holbach), cadascun especialitzat en àmbits diversos com la literatura, la filosofia, la ciència o la religió. Aquesta pluralitat d'autors va permetre abordar el saber des d'una gran varietat de perspectives, alhora que reforçava l'objectiu central del projecte: posar el coneixement en circulació, sotmès a la crítica i a la revisió pública.

Malgrat que no era un producte econòmicament accessible per a tothom —ja que es venia per subscripció i estava pensada per a una elit il·lustrada—, l'obra representava un gir simbòlic i cultural: el coneixement ja no provenia exclusivament de l'autoritat teològica o tradicional, sinó que podia ser organitzat, sistematitzat i compartit amb voluntat de difusió. A través de la seva estructura alfabètica, la inclusió d'il·lustracions i el seu enfocament enciclopèdic, l'obra consolidava una manera d'entendre el món com un sistema racional i comprensible.

Amb la Il·lustració, el marc de referència va començar a desplaçar-se de la voluntat de Déu a la naturalesa científicament mesurable. El llibre va esdevenir un símbol generalment acceptat de la cognició científica. La *Bíblia* va deixar de ser el llibre de

referència i va cedir el lloc a l'*Enciclopèdia*³, però la forma va romandre: un llibre central que concentrava el coneixement i l'autoritat. La cultura del llibre seguia establerta. L'autoritat es basava en el domini del cànon acumulat de saviesa allotjat en els llibres.

La tirada d'una edició impresa suposa que més quantitat de còpies són difoses i repartides i, al mateix temps, que els lectors individuals puguin apilar en un únic conjunt diverses obres que, fins aleshores, estaven disperses. “De esta manera, el impresor, que en apariencia no hace otra cosa que reproducir un catálogo de títulos anticuados, le aportaba al sabio una dieta literaria más rica y más variada que la que le podía dar el amanuense” (Eisenstein, 1983, p. 52). Hi havia més quantitat de llibres, més barats i es comercialitzaven més fàcilment que abans de la impremta. Això provoca que un estudiant tingui la possibilitat d'obtenir, gràcies a la lectura privada, molts més coneixements que els propis mestres de l'època pre-tipogràfica. Ja no era necessari viatjar per consultar les obres, i això va afavorir les referències creuades entre llibres. Circulava major volum d'informacions, i com que algunes es contradiuen unes a altres, van progressar els intents de clarificar-les. El fet de combinar l'activitat intel·lectual augmenta la creativitat. Al principi, gairebé tots els llibres que s'imprimeixen són els més antics. Degut a la mescla de diferents sistemes d'idees i disciplines específiques es van afavorir noves connexions de velles idees i, més endavant, la creació de nous sistemes de pensament (Eisenstein, 1983, pp. 52-53).

La invenció de la impremta va exercir un paper determinant en la configuració dels sistemes educatius moderns. Amb la possibilitat de produir llibres a gran escala, es van difondre textos escolars estandarditzats que van permetre una homogeneïtzació curricular sense precedents. A més, això va facilitar l'expansió de l'educació formal més enllà de les elits, establint les bases dels sistemes educatius actuals. La impremta va portar al seu màxim exponent el concepte d'estandardització. Fins i tot sense entrar a valorar el contingut dels llibres impresos, es pot observar que els lectors d'arreu es trobaven amb els mateixos estils tipogràfics, les mateixes estructures de portada i una presentació formal cada cop més homogènia. Però la influència del llibre va anar molt més enllà del seu àmbit immediat: el procés d'estandardització es va estendre també al disseny arquitectònic, als costums socials, a les lleis, a les llengües i fins i tot a la indumentària. En tots aquests àmbits, la circulació de llibres de models va afavorir la uniformització cultural a escala geogràfica. També durant

³ Per aprofundir més en l'impacte de l'*Enciclopèdia*, llegir *Essays on the Encyclopédie of Diderot and d'Alembert* (1968), de John Lough, de l'editorial Oxford University Press.

l'època dels amanuenses s'escriuen manuals, llibres de patrons i repertoris, però eren molt diferents segons les regions (Eisenstein, 1983, pp. 59-64).

Los conceptos de uniformidad y diversidad -de lo típico y lo único- son interdependientes, por así decirlo, las dos caras de la misma moneda. Desde este punto de vista, cabría considerar el nacimiento de un nuevo sentimiento de individualismo como un subproducto de las nuevas formas de estandarización. En efecto, cuanto más estandarizado sea el tipo, más irresistible será el sentimiento de poseer una personalidad peculiar. (Eisenstein, 1983, p. 64)

Aquest sentiment d'individualisme va ser fortament influenciat pel procés d'estandardització que va provocar la impremta. Els canvis derivats de la invenció de Gutenberg són múltiples i afecten profundament tant la cultura com les formes de percepció, d'organització social i, fins i tot, de construcció del subjecte. D'una banda, la uniformització dels formats, la disponibilitat massiva de textos impresos i la fixació de models compartits van afavorir una homogeneïtzació cultural sense precedents: durant dècades, moltes pràctiques educatives, administratives i religioses es van basar en manuals idèntics i en repertoris normatius comuns. Aquesta estandardització va consolidar una forma de pensar ordenada, seqüencial i lineal, pròpia del llibre imprès. Però, paradoxalment, aquest mateix entorn va fer emergir una major consciència de la pròpia singularitat: com més igual era allò que s'oferia a tots, més intens esdevenia el desig de diferenciar-se. Així, l'individualisme modern es va gestar, en part, a partir del contrast entre una cultura tipogràfica homogènia i la necessitat de construir una veu pròpia dins d'aquest paisatge compartit.

En definitiva, la impremta no només va multiplicar la producció i circulació de llibres: va establir els fonaments materials i culturals que definirien la manera de pensar, d'educar i d'organitzar el saber durant segles. El llibre imprès es va convertir en el dispositiu central de transmissió del coneixement i va estructurar profundament la cultura occidental. Tot i que durant diversos segles s'ha pensat que aquest era un procés definitiu i irreversible, a partir de la segona meitat del segle XX, alguns pensadors ho han negat categòricament.

2.2.3 El parèntesi de Gutenberg

A principis del segle XXI, el professor Lars Ole Sauerberg de la Universitat de Dinamarca del Sud va formular la teoria del parèntesi de Gutenberg. La idea principal es basa en considerar el període comprès entre la invenció de la impremta i la irrupció d'Internet com un interval excepcional en la història de la cultura. Anteriorment, Walter J. Ong (1987) i,

especialment, Marshall McLuhan (1998) —precursor del concepte— havien apuntat en la mateixa direcció. McLuhan divideix en tres èpoques la història dels mitjans: *pre-literària*, on la forma predominant de comunicació és oral; *literària*, basada en l'escriptura i que viu la seva major esplendor gràcies a la impremta; i l'era *electrònica*, que comença amb el telègraf i la ràdio, segueix amb la televisió i tots els mitjans electrònics de comunicació.

En la era electrónica que sucede a la era tipográfica o mecánica de los últimos cinco siglos, hallamos nuevas formas y estructuras de interdependencia humana y de expresión que son orales, aun cuando los componentes de la situación puedan ser o no verbales. (McLuhan, 1998, p. 15)

Han passat més de cinquanta anys de les paraules de McLuhan i, després de l'apogeu d'internet, la classificació encara sembla tenir més sentit. El seu diagnòstic sobre l'estandardització i l'homogeneïtat de l'era tipogràfica contrasta amb el dinamisme i la variabilitat de l'etapa electrònica: “La homogeneidad es por completo incompatible con la cultura electrónica” (McLuhan, 1998, p. 23).

Tot i que McLuhan (1998) va intuir aquests canvis amb encert, van ser Sauerberg i els seus col·legues —com Thomas Pettitt i Marianne Borch— els qui van sistematitzar el concepte i li van donar una forma teòrica més robusta. Segons aquests autors, durant els aproximadament 550 anys que van del segle XV al segle XXI, la impremta va convertir el llibre en el mitjà privilegiat de transmissió del coneixement. No obstant això, amb l'arribada de la cultura digital, aquest predomini s'està diluint. Thomas Pettitt, considera que aquest període no representa un progrés lineal, sinó una interrupció excepcional dins una història molt més llarga marcada per formes més orals, dinàmiques i col·laboratives de comunicació. Sosté que “el parèntesi de Gutenberg designa l'interval històric inaugurat per la impremta, que no representa tant un progrés lineal com una excepció dins un ordre anterior i posterior molt similar” (Jarvis, 2023, p. 4).

Així, per Pettitt (2009), l'era digital no constitueix una ruptura radical, sinó un retorn a dinàmiques prèvies a la impremta, com les pròpies de l'època dels escribes. Aquesta semblança no és anecdòtica, sinó que posa de manifest que la cultura oral, la transmissió col·laborativa i la flexibilitat textual han estat la norma més que l'excepció. El llibre imprès va imposar una estructura fixa: les paraules es van ordenar en pàgines, relligades en volums, col·locades en prestatgeries i controlades. Aquesta *contenció* es va estendre a altres formes de producció cultural, com el teatre i la música, que van quedar confinades a espais tancats

(escenaris i sales de concerts). Això va afavorir la idea d'obres completes i tancades, amb un principi, un desenvolupament i un final definit. Al segle XIX, fins i tot la poesia es va antologitzar s'antologitza en una col·lecció més llarga. Amb la digitalització, el llibre ha deixat de ser el centre indiscutible de la cultura. Les TIC han donat lloc a una nova textualitat, marcada per la variabilitat, la interacció i la reconfiguració contínua dels textos. Els blogs, les *wikis*, els fòrums i les plataformes obertes són exemples d'aquesta nova forma de producció del coneixement, on els textos ja no són productes tancats, sinó processos col·laboratius.

Aquest canvi de paradigma no només transforma els canals de transmissió del coneixement, sinó que altera també les condicions materials i cognitives que l'han sostingut durant segles. La lectura concentrada, silenciosa i pausada —característica de l'era tipogràfica— comença a retrocedir davant formes de lectura més fragmentades, interactives i mediades per pantalles:

Los silencios, el arte de la concentración y la memoria, el lujo del tiempo necesario para la 'alta lectura' son ya en gran medida un vestigio del pasado [...]. Pero estas erosiones son casi insignificantes comparadas con el mundo feliz de la electrónica». Hace cincuenta años aún se podía argüir que seguíamos en la edad de la imprenta. Hoy no. (Carr, 2018, p. 138)

La reflexió d'Steiner, citada per Nicholas Carr (2018), assenyala amb lucidesa la profunditat del desplaçament actual: no es tracta només de noves eines, sinó d'un nou règim cognitiu i cultural, que reformula la relació de les persones amb el temps, amb la informació i amb el coneixement mateix. Cada cop es fa més visible la naturalesa específica de l'era tipogràfica que s'està deixant enrere. Tal com adverteix McLuhan (2009): “A medida que vamos saliendo de la época de Gutenberg de nuestra propia cultura, podemos discernir más fácilmente sus características primarias de homogeneidad, uniformidad y continuidad” (p. 115).

Aquesta observació de McLuhan (2009) permet situar amb més claredat el període comprès entre la impremta i l'era digital com una etapa marcada per l'ordre fix i l'estandardització. En canvi, abans i després del parèntesi de Gutenberg, la comunicació ha estat més dinàmica, oberta al canvi i a la reinterpretació. Pettitt (2009) sosté que estem a la vora d'una segona oralitat basada en un retorn de la fluïdesa en la comunicació. El parèntesi de Gutenberg no té un inici o final exactes, ja que cada cultura ha entrat i sortit d'aquest

període en moments diferents. No obstant això, el pas d'una cultura escrita centrada en el llibre a una textualitat digitalitzada ha transformat profundament la manera com s'adquireix i es processa el coneixement. Avui dia, el canvi i la interferència en la comunicació són la norma, retornant a una forma de transmissió més propera a la oralitat prèvia a la impremta.

Segons els investigadors del projecte *The Gutenberg Parenthesis Research Forum* de la universitat de Dinamarca del Sud, l'evolució de la cultura escrita pot dividir-se en tres grans períodes (Pettit, 2009):

- Abans del 1600: Cultura oral, escriptura restringida, transmissió col·laborativa del coneixement, autor anònim o múltiples autors.
- Del 1600 al 2000: Cultura textual, escriptura lineal i fixa, autoritat basada en el llibre, *one-to-many products* —producte d'una persona per a moltes persones—.
- Després del 2000: Cultura compartida i digital, textualitat flexible i col·laborativa, comunicació no lineal, *Many-to-many products* —producte de moltes persones per a moltes persones—.

En el nou escenari digital, el coneixement ja no es construeix en silenci ni des de l'aïllament, sinó a partir d'una xarxa interconnectada d'intervencions, revisions i aportacions múltiples. Aquest fenomen és especialment evident en el camp científic, on la recerca ha deixat de ser una tasca eminentment individual per convertir-se en un procés col·laboratiu, obert i dinàmic. Tot i que la ciència sempre ha tingut un component acumulatiu, l'era digital ha accelerat i amplificat aquesta dimensió col·lectiva: les plataformes d'accés obert, la publicació de preprints i la compartició de dades són només alguns exemples d'aquesta nova manera de produir coneixement. El resultat és un model de recerca que no només es fonamenta en la interdependència, sinó que assumeix el caràcter provisional de qualsevol aportació, en un flux constant de revisió i ampliació compartida.

Aquest canvi de paradigma no afecta únicament el món científic, sinó que també ha transformat profundament les pràctiques culturals. La creació artística, tradicionalment vinculada a la figura del geni individual, evoluciona cap a formes de producció col·lectiva, participativa i oberta, on la distinció entre autor i públic esdevé difusa. En paraules del filòsof David Casacuberta (2003):

[E]l contenido más revolucionario de la cultura digital, aquello que mejor facilita su distinción de la cultura tradicional, es la posibilidad de construir una cultura realmente colectiva. Es decir, una nueva forma de entender la cultura en la que el artista deja de ser el genio creador romántico para convertirse en un productor que fabrica herramientas que luego el público puede utilizar para desarrollar sus propias creaciones artísticas. El artista deja de ser creador para convertirse en un médium. El público deja de ser un mero observador para establecerse como creador. (p. 34)

La figura del creador individual dona pas a un nou model d'autoria distribuïda, en què cada participant pot actuar simultàniament com a receptor i creador. Com ja va succeir amb el llibre imprès, que va transformar profundament àmbits tan diversos com l'educació, la política, la ciència o l'art, la nova cultura digital també incideix de manera transversal en múltiples esferes, alterant no només com es produeix el coneixement, sinó també com es comparteix, s'interpreta i es transforma col·lectivament. Aquesta nova etapa representa per a molts una segona oralitat, on la comunicació torna a ser simultània, oberta i mutable. En paraules de Sílvia Sivera (2017), "Internet estaría provocando una contra-revolución que traiciona a Gutenberg en lugar de complementarlo. La mayoría de las interacciones humanas vuelven al estado líquido de conversaciones, síncronas y simultáneas, que desplazan la hegemonía diacrónica representada por los libros" (p. 104).

Els defensors de la teoria veuen com una anècdota històrica l'època en que va predominar el llibre en la producció cultural. cinc-cents anys és poc temps comparat amb tota la història de la humanitat. Ara ja es pot accedir al coneixement sense llegir llibres complets, cadascú pot consultar els apartats que més li interessin de cada llibre o d'Internet. La impremta va canviar la forma d'accedir a la informació, l'entorn digital fa que el llibre sigui només una opció entre moltes altres.

Les tecnologies digitals han obert la porta a noves formes d'aprenentatge i han transformat profundament les maneres d'accedir al coneixement. La nova era està erosionant l'hegemonia que el llibre havia exercit com a principal mitjà de transmissió del saber. Tot i que la supremacia absoluta que el llibre va assolir durant el parèntesi de Gutenberg s'està veient progressivament qüestionada, aquest mitjà continua tenint —i previsiblement conservarà— un paper rellevant durant bastants anys. De fet, la importància històrica del llibre en la transmissió del pensament filosòfic és indiscutible, i el seu valor en aquest àmbit continua essent aclaparador. En aquest sentit, no cal aportar exemples concrets per demostrar que el llibre ha estat, i encara és, un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia.

En definitiva, la centralitat cultural que havia ocupat el llibre durant segles ha començat a desplaçar-se, i en aquest nou escenari emergeixen altres mitjans que, sense substituir-lo, ofereixen noves possibilitats expressives per a la comunicació del pensament. A continuació, s'analitzarà la irrupció del cinema i la seva funció com a vehicle per a la transmissió de filosofia.

2.3 Els orígens de la cinematografia

En aquest apartat es traça breument la història del cinema, així com la seva relació amb la filosofia. Finalment, es presenta una classificació general sobre el contingut filosòfic que pot aportar aquest mitjà.

El terme *cinematografia* prové del grec *κίνησις* (*kinesis*), que significa ‘moviment’, i *γραφή* (*graphé*), que significa ‘escriptura’ o ‘representació’. El mot designa literalment la *escriptura del moviment*, o imatge en moviment. Conegut com el *setè art*, el cinema es desenvolupa mitjançant un llenguatge audiovisual propi que integra imatge, so, muntatge i ritme narratiu. Aquesta complexitat expressiva ha permès que el cinema abasti una àmplia varietat d'estils, intencions i usos, des de l'entreteniment popular fins a la reflexió filosòfica més exigent.

Tot i que la data oficial del naixement del cinema se situa el 28 de desembre del 1895, amb la primera projecció pública dels germans Lumière a París, els seus orígens es poden rastrejar en diversos antecedents tècnics i visuals. En primer lloc, al segle XVII, el científic Christiaan Huygens, va desenvolupar un invent anomenat la *llanterna màgica*. A través d'una llàntia d'oli es projectaven làmines de vidre amb diferents dibuixos sobre una paret. La llanterna màgica va donar lloc a un objecte comú, la llanterna, i a l'ofici de llanternista. Però, específicament, la llanterna màgica es va introduir de ple en el món de l'entreteniment: “se abrieron así nuevos horizontes al oficio del hombre-espectáculo ambulante, que, con la simple compañía de un animal y un organillo, atraía la atención popular, recorriendo calles y caminos para ofrecer su espectáculo” (Frutos, 2008, p. 12). En segon lloc, l'any 1832, els inventors Joseph Plateau y Simon von Stampfer van dissenyar un disc giratori amb una seqüència d'imatges o dibuixos. Quan el disc girava es generava una il·lusió òptica en què semblava que la imatge estava en moviment. Aquest dispositiu va rebre el nom de *fenaquistoscopi*, del grec *phénakistiscos*, ‘enganyar’ i *skopein*, ‘mirar’. El

fenaquistoscopi, així com la llanterna màgica, va ser acollit en el món de l'entreteniment: “concebido inicialmente para uso científico, el fenaquistiscopio acabó convirtiéndose en un producto comercial de gran popularidad, gracias a su sorprendente e innovador efecto visual. Sería la base de los llamados juguetes ópticos que aparecieron posteriormente” (Museu del Cinema, -, p. 8). En tercer lloc, dos anys més tard, l'any 1834, el matemàtic William George Horner va elaborar un dispositiu anomenat *zootropo*. L'objecte consistia en un cilindre amb obertures verticals a través de les quals l'espectador podia veure els dibuixos o imatges en les parets internes del cilindre. Quan el cilindre rodava, la imatge semblava que cobrava moviment.

Aquests i d'altres invents similars van possibilitar que l'any 1895, Auguste i Louis Lumière, popularment coneguts com els germans Lumière, elaboressin el cinematògraf. El cinematògraf és un dispositiu que permet projectar imatges en moviment en una superfície, per exemple, una paret, i gravar pel·lícules. El 28 de desembre del 1895, doncs, els germans Lumière van projectar, per primera vegada, una pel·lícula a París. Es considera que amb aquest fet va néixer, pròpiament, l'art de la cinematografia. En un inici, allò que es projecta eren curtmetratges no sonors basats en retrats de la vida quotidiana, com ara *La sortida dels obrers de la fàbrica Lumière* (1895). Més endavant, l'evolució tècnica i artística del mitjà va donar lloc al cinema narratiu, sonor i, sobretot, a moltes més possibilitats. Aquest procés de transformació no s'ha aturat amb l'entrada al segle XXI. Tal com assenyala Manovich (2001), la irrupció dels mitjans digitals ha redefinit els límits mateixos del cinema, ampliant-ne radicalment les possibilitats de representació:

El desafío que plantean al cine los medios informáticos va mucho más allá de la cuestión de la narrativa, puesto que redefinen la propia identidad del cine. [...] Ahora que podemos entrar en el espacio virtual tridimensional, la visión de unas imágenes planas proyectadas en una pantalla ha dejado de ser la única opción. Con el tiempo y el dinero suficientes, cualquier cosa puede simularse en un ordenador; la filmación de la realidad física es sólo una posibilidad. (pp. 366-367)

Aquesta observació situa el cinema dins d'un procés de transformació profunda, en què els mitjans digitals no només afecten la manera de narrar històries, sinó que qüestionen la naturalesa mateixa del mitjà cinematogràfic. Tal com destaca Manovich (2001), el repte no es redueix a la narrativa, sinó que afecta els fonaments tècnics i perceptius del cinema. La capacitat de crear espais virtuals tridimensionals o de simular qualsevol realitat trasllada l'experiència visual més enllà de la simple projecció d'imatges planes. En aquest marc, el

llenguatge audiovisual tradicional esdevé una estructura de base a partir de la qual es despleguen nous entorns digitals, com els videojocs, que en reprenen elements formals — com els enquadraments, els ritmes visuals o el muntatge— per explorar altres formes de representació i interacció.

2.3.1 Cinema i filosofia

Després d’haver examinat el paper de l’oralitat i de l’escriptura en la transmissió històrica del pensament filosòfic, el cinema es presenta com el pas següent en aquesta genealogia de mitjans. La seva irrupció com a llenguatge expressiu audiovisual no només va transformar la cultura contemporània, sinó que també va obrir noves possibilitats per a la difusió, l’exploració i fins i tot la formulació de qüestions filosòfiques. En aquest sentit, el cinema pot ser entès com una etapa intermèdia entre els formats tradicionals i els nous entorns digitals, anticipant moltes de les funcions que posteriorment assumiran els videojocs com a mitjà interactiu. El cinema, com a mitjà expressiu, ha obert múltiples camins per a la reflexió filosòfica. La relació d’aquestes dues disciplines no es limita a una vinculació ocasional o superficial. Tal com assenyala Muñoz (2020):

la filosofía y el cine hoy no aparecen vinculados únicamente por una preposición copulativa que une y separa a una disciplina con un arte. Las relaciones entre los dos campos están conectadas por preposiciones y adverbios que reflejan diferentes enfoques y aproximaciones. (p. 11)

D’acord amb Muñoz (2020), la relació entre la filosofia i el cinema es pot teoritzar a partir de quatre perspectives: filosofia *del* cinema —reflexió sobre el llenguatge i la naturalesa del mitjà—; filosofia *en* el cinema —ús del cinema per expressar continguts filosòfics—; filosofia *sobre* el cinema —anàlisi del cinema com a objecte cultural o estètic—; i el cinema *com* a filosofia —consideració del cinema com una forma autònoma de pensament filosòfic—. A continuació es profunditza en la filosofia *en* el cinema, entesa com l’ús del mitjà audiovisual per il·lustrar, transmetre o fer accessibles idees, teories o problemes filosòfics. Tal com explica el mateix Muñoz (2020) : “El cine en donde este se emplea con una finalidad ilustrativa o pedagógica para hacer accesibles temas, filósofos o teorías filosóficas” (p. 11). És a dir, el cinema esdevé un mitjà a través del qual divulgar contingut filosòfic. Zavala (2021) reforça aquesta idea, tot destacant el valor educatiu intrínsec de l’experiència cinematogràfica: “ver una película es una experiencia educativa por definición.

El cine puede ser utilizado para aprender y enseñar filosofía —o cualquier otra disciplina del conocimiento—. Es una herramienta de enseñanza por su propia naturaleza pedagógica” (p. 6). No obstant això, aquesta voluntat didàctica xoca sovint amb un prejudici arrelat dins la tradició filosòfica respecte a la imatge visual. Tal com recorda Christopher Falzon (2005):

Dentro de la filosofía existe un grado de prejuicio contra la imagen visual. Los filósofos han descrito a menudo la utilización de imágenes visuales como algo indicativo de una forma de pensamiento más primitiva o infantil, apartada del austero mundo de la comprensión conceptual, apropiada únicamente para quienes no tienen acceso a otros medios de expresión más sofisticados. Básicamente, se piensa que las imágenes son concretas y particulares, mientras que la filosofía se interesa por lo abstracto y universal. Este es un prejuicio que discutiblemente existe desde hace mucho tiempo en filosofía. (p. 17)

L’acadèmic sosté que la filosofia ha tendit sovint a menysprear la imatge visual, considerant-la una forma de pensament menys rigorosa, associada a l’esfera de les emocions, la immediatesa o fins i tot la immaduresa intel·lectual. Aquesta visió dualista entre el concepte i la imatge ha consolidat una jerarquia en què el discurs abstracte ha estat valorat per sobre de l’expressió visual. Tanmateix, el cinema, com a art que combina imatge, narrativa i pensament, desmunta aquest prejudici i es presenta com un espai idoni per explorar qüestions ètiques, existencials i epistemològiques d’una manera vivencial, sensible i no menys rigorosa. El llenguatge cinematogràfic, amb la seva capacitat per representar tensions morals, paradoxes conceptuais o dilemes ontològics, permet aproximar-se a la filosofia des d’una experiència estètica i narrativa que complementa —i no substitueix— el discurs teòric.

2.3.2 Branques filosòfiques a través del cinema

A continuació s’analitzen sis pel·lícules que exemplifiquen la presència de la filosofia en el cinema. La selecció respon al criteri de representar sis branques clàssiques de la disciplina filosòfica: l’epistemologia, l’ètica, la lògica, la metafísica, l’estètica i la filosofia política. Aquesta tria no pretén establir un cànon tancat, sinó oferir una mostra significativa de com el cinema pot esdevenir un vehicle per a la reflexió filosòfica en àmbits diversos.

En relació amb l’epistemologia, *Matrix* (1999) s’erigeix com un prototip de pel·lícula en què hi convergeixen qüestions vinculades amb la teoria del coneixement. La pel·lícula fa que l’espectador hagi de qüestionar la validesa dels seus sentits com a font de coneixement

i, fins i tot, la realitat mateixa. El protagonista de l'obra, Neo, pren consciència que el món que considerava com a real no és res més que una ficció, una simulació construïda per unes màquines dotades d'intel·ligència artificial. *Matrix* reprèn el problema que ja plantejava Descartes: fins a quin punt podem confiar en els sentits si no tenim garanties de no ser enganyats? En l'univers del *film*, els cervells dels humans estan connectats a una simulació artificial controlada per màquines, mentre els seus cossos inerts serveixen com a font d'energia. Aquest escenari tecnològic actualitza les idees de Descartes mitjançant una versió moderna del geni maligne, en aquest cas es tracta d'un sistema automatitzat. El viatge de Neo, que comença amb el dubte i el qüestionament de la realitat aparent, evoca el procés cartesià de les *Meditacions metafísiques* (1641), on només trencant amb les creences heretades és possible començar a reconstruir el coneixement sobre bases sòlides.

Pel que fa a l'ètica, *El cavaller fosc* (2008) indaga els límits del bé i el mal a través de Batman, un heroi que salva la ciutat de Gotham. Batman ha de plantar cara al caos que fomenta Joker, un criminal que està disposat a demostrar la volatilitat dels valors morals. A través de la desesperació i el caos, Joker fa trontollar els principis morals dels ciutadans: fins on es pot arribar per fer el bé? o és acceptable vulnerar principis morals per assolir un fi major —com salvar vides—? Davant aquest desafiament, Batman encara la voluntat de mantenir els codis ètics estrictes —no matar, no delinquir, entre d'altres—, fins i tot encara que això comporti notables sacrificis personals. En canvi, Joker representa el nihilisme moral atès que trenca amb la dicotomia bé i mal: només hi ha desig d'ensorrar les estructures que fomenten l'ordre. Aquestes dues voluntats oposades s'enviendien en un clàssic dilema ètic: quan l'ordre i la vida estan en joc, és legítim trair els propis valors? Aquest dilema es plasma en l'escena en què dos vaixells, un ple de civils i l'altre ple de presoners, estan obligats a decidir si volen destruir l'altre per salvar-se ells mateixos. És un dilema que polaritza dues opinions: l'utilitarista versus la deontològica. El fi justifica els mitjans o cal respectar la dignitat de l'altre en qualsevol circumstància?

Quant a la lògica, *Ex machina* (2014) suscita diferents interrogants vinculats amb la incorporació de la intel·ligència artificial. La pel·lícula explora el test de Turing, és a dir, si es pot determinar si una intel·ligència artificial té consciència pròpia i autèntica. A través d'Ava, una màquina d'intel·ligència artificial, la pel·lícula planteja diferents dilemes de consistència lògica i falsificabilitat. Els diàlegs entre l'Ava i el Caleb, un jove programador, qüestionen si la consciència es pot demostrar a través de conductes empíriques, observables.

L'Ava es mostra empàtica i amb una gran capacitat comunicadora. A mesura que redueixen distància entre ambdós, Caleb queda més fascinat per ella, fins que Ava executa el seu pla secret: fugir. A la pel·lícula la lògica i l'engany s'entrellacen i es posa sobre la taula si la el raonament formal té uns límits a l'hora de detectar la veritat subjacent.

En relació amb la metafísica, *2001: Una odissea de l'espai* (1968) proposa un recorregut cinematogràfic a través de l'evolució de l'espècie humana i del seu destí. La trama de la pel·lícula uneix diferents blocs temporals que entrellacen un passat llunyà amb un futur inhòspit, tots ells marcats per la presència d'un monòlit negre. A través de les diferents etapes s'aprecia el domini creixent que l'ésser humà ha exercit sobre la tècnica: des dels homínids prehistòrics que desenvolupen la capacitat d'utilitzar ossos com a armes, fins a humans que viatgen cap a Júpiter amb HAL 9000, un superordinador dotat d'intel·ligència artificial. El col·lapse de HAL 9000, símbol de la racionalitat i de la tècnica materialitzades, marca el gir dels esdeveniments. Mor tota la tripulació, excepte Dave Bowman, que després d'entrar en contacte amb el monòlit, es transforma en un fetus gegant envoltat de llum: el *Starchild*. *2001: Una odissea de l'espai* és una pel·lícula de transformació, atès que convida l'espectador a profunditzar i reflexionar, sovint més a través del simbolisme que no pas del diàleg. La pel·lícula planteja diversos interrogants de caràcter metafísic, com ara: d'on prové i com s'origina el pensament? Pot l'ésser humà existir fora del temps?

Pel que fa a l'estètica, *Silencio* (2016) presenta una narrativa sobre la fe, la presència —o no— de Déu i el martiri. Però, a més, la pel·lícula ofereix a l'espectador una experiència sensorial que fa inevitable la reflexió sobre què és la bellesa i quina és la naturalesa de l'expressió artística. La filosofia de l'estètica explora la noció de bellesa, i les diferents representacions d'aquesta, i el concepte d'art. Així, *Silencio* és una representació d'una experiència estètica: allò sublim. Els dos missioners, Sebastian Rodrigues i Francisco Garupe, durant la seva expedició evangelitzadora a Japó, al segle XVII, copsen el silenci de Déu. *Silencio* planteja la dicotomia entre la paraula i el silenci. Allò que no es pot expressar assumeix durant la pel·lícula una primacia estètica superior a la paraula. A través de l'art s'expressa el silenci, la fe, la incertesa, la desesperació, la por, la frustració i l'esperança. Sense cap paraula, només a través de l'art. A més, la pel·lícula planteja una altra experiència artística: la dualitat entre forma i contingut. Els paisatges japonesos mostren quietud, serenor i pausa. Les muntanyes i les valls semblen alienes al temps, però en elles irrompen la

violència i els aldarulls, és a dir, el soroll. Aquesta contraposició empeny a l'espectador a fer una interpretació figurativa.

Quant a la filosofia política, *V de Vendetta* (2005) emfatitza dues expressions polítiques: el totalitarisme i la resistència individual que rebutja qualsevol mena d'opressió per part de l'Estat. El partit ultraconservador Foc Nòrdic imposa un règim dictatorial sobre el Regne Unit, però un emmascarat que es fa dir V exerceix la seva resistència individual. V, l'home desconegut, fa ús de la seva resistència a través de la violència i la mort. Davant la possibilitat de què cadascú es pot prendre la justícia pel seu compte, la pel·lícula reflexiona sobre la responsabilitat ciutadana davant els règims totalitaristes. A més, *V de Vendetta* defensa la idea de què el poder polític esdevé il·legítim quan aboleix la llibertat individual. En aquest sentit, la pel·lícula convida a l'espectador a reflexionar sobre la sobirania popular i el dret a rebel·lió quan el legislador vulnera els drets de la ciutadania.

L'anàlisi de les sis pel·lícules mostra com el cinema pot esdevenir una eina privilegiada per explorar grans temes filosòfics. Aquesta capacitat es deu a diverses característiques pròpies del mitjà. En primer lloc, el cinema articula la narració mitjançant la combinació de so, imatge, muntatge i ritme, la qual cosa permet suggerir idees complexes a través d'escenes simbòliques, atmosferes emocionals o contrastos visuals, sovint amb un grau d'ambigüitat deliberada que estimula la reflexió. En segon lloc, el seu desenvolupament temporal —amb inici, nus i desenllaç— afavoreix la construcció gradual de dilemes filosòfics i processos de transformació personal, dos elements centrals en el pensament filosòfic. En tercer lloc, el caràcter empàtic del llenguatge audiovisual facilita que l'espectador s'identifiqui amb personatges que encarnen conflictes morals o existencials, afavorint una forma de transmissió filosòfica profundament emocional i immersiva, distinta de la que ofereix la lectura filosòfica tradicional. Cal afegir-hi, a més, que algunes de les pel·lícules aquí comentades prenen com a punt de partida obres literàries prèvies. El fet que aquestes idees hagin estat reformulades en un llenguatge audiovisual ha permès que arribin a un públic molt més ampli. Tot i que la versió escrita sovint aprofundeix més en el contingut conceptual, la versió cinematogràfica pot contribuir a despertar l'interès filosòfic a més persones. A això cal sumar-hi una altra qualitat rellevant: el temps acotat de les pel·lícules facilita que el contingut pugui ser assimilat en una sola sessió, la qual cosa incrementa la seva accessibilitat i eficàcia com a vehicle de transmissió. En conjunt, les característiques del cinema el converteix en un mitjà amb un alt potencial per a la divulgació del pensament filosòfic.

2.4 Recapitulació: transicions lentes i mitjans complementaris

Els apartats precedents han permès reconstruir el llarg procés de transformació dels canals a través dels quals s'ha transmès el pensament filosòfic. Lluny de produir-se per ruptures sobtades, aquestes transformacions han estat marcades per transicions lentes, on els nous mitjans no han substituït els anteriors, sinó que hi han coexistit i sovint s'hi han superposat. L'oralitat, l'escriptura, el llibre imprès i el cinema no constitueixen etapes tancades, sinó estrats successius que s'acumulen i interactuen entre si, generant formes híbrides i complementàries de transmissió del coneixement filosòfic. L'oralitat, com s'ha vist, va tenir un paper central en els orígens del pensament filosòfic a Grècia, fins al punt que figures com Sòcrates o Pitàgores mai no van deixar res escrit. I fins i tot entre aquells filòsofs que sí feien ús de l'escriptura, sovint aquesta era concebuda com un suport auxiliar d'una pràctica filosòfica essencialment oral, centrada en el diàleg viu i en la transmissió directa del saber. L'escriptura va introduir noves possibilitats d'anàlisi i preservació, però també va suscitar recels, especialment en el cas de Plató. La seva obra representa una transició complexa: tot i escriure intensament, va conservar una actitud crítica envers la capacitat del text escrit per substituir l'oralitat.

Amb la irrupció i consolidació del llibre com a eina fonamental de la cultura escrita, el pensament filosòfic va trobar una nova forma d'organització i transmissió. La invenció de la impremta va accelerar radicalment aquest procés, fent possible una expansió sense precedents de la cultura escrita i establint els fonaments d'una nova era del coneixement. La filosofia, com altres disciplines, es va veure transformada per la lògica d'estandardització i difusió massiva de continguts que caracteritza l'anomenat parèntesi de Gutenberg. Tanmateix, a partir del segle XX, el llibre comença a compartir centralitat amb altres mitjans expressius, com el cinema. El setè art introdueix un llenguatge audiovisual capaç de vehicular pensament filosòfic no només mitjançant el discurs, sinó a través de la imatge, el so i el ritme narratiu. Com s'ha exposat, el cinema no només pot il·lustrar idees filosòfiques, sinó que pot generar una forma pròpia de pensament, basada en l'experiència sensible, la identificació empàtica i la construcció simbòlica.

Aquesta trajectòria històrica revela com cada mitjà ha contribuït a modelar formes particulars de cultura, tot condicionant profundament les maneres de pensar, de comunicar i de transmetre el saber filosòfic. Aquest fet justifica la necessitat d'interrogar-se sobre com afecta el mitjà a allò que es comunica, i si determinades formes de pensament requereixen

determinats formats per ser expressades o assimilades. És des d'aquest plantejament que es pot comprendre la importància de revisar les formes històriques de transmissió del pensament filosòfic abans d'afrontar les dues preguntes centrals d'aquesta tesi: per què és necessari un nou mitjà per transmetre filosofia? I quines característiques fan del videojoc un mitjà especialment adequat per a aquesta transmissió? El capítol següent abordarà aquests interrogants, tot connectant l'evolució dels mitjans amb els reptes del present i obrint la porta a considerar el videojoc com una proposta rellevant en aquesta direcció.

Capítol 3. Reptes i possibilitats de transmetre filosofia en l'era digital

En l'actual context de transformacions accelerades, no només culturals i tecnològiques sinó també cognitives, sembla pertinent replantejar com es transmet la filosofia. Si bé la filosofia s'ha articulat tradicionalment a través de la paraula, l'escriptura i, més recentment, el cinema, la irrupció de les tecnologies digitals ha reconfigurat les formes d'aprenentatge i comunicació fins a alterar els propis hàbits mentals. Cal preguntar-se si els mitjans tradicionals continuen essent adequats per despertar l'actitud filosòfica i transmetre coneixement en un sentit profund. Això no implica renunciar al rigor o a la complexitat del pensament, sinó considerar si potser cal un desplaçament en els canals que el fan possible.

Durant aquest capítol s'analitzaran, en primer lloc, els motius pels quals el context actual —marcat per canvis culturals, tecnològics i cognitius— demana una renovació en la manera de transmetre la filosofia. I, en segon lloc, s'explorará per què el videojoc, com a mitjà interactiu, resulta especialment adequat per fer possible aquesta transmissió, tenint en compte la naturalesa mateixa de l'activitat filosòfica.

3.1 Per què és necessari un nou mitjà per transmetre filosofia?

En les darreres dècades, l'entorn digital ha propiciat transformacions culturals i tecnològiques de gran abast, però també ha induït canvis profunds en els processos cognitius de les noves generacions. Aquest fet planteja una qüestió fonamental: si les formes de pensar, aprendre i atendre han canviat, és raonable preguntar-se si els mitjans tradicionals de transmissió del pensament filosòfic continuen sent els més adients. Aquest capítol explora, doncs, els motius pels quals potser cal un nou mitjà per transmetre filosofia, tot analitzant les condicions culturals, neurològiques i educatives que sustenten aquesta necessitat.

3.1.1 Nadius digitals, pensament digital

A finals del segle XX, la irrupció de les tecnologies digitals a les llars va marcar un punt d'inflexió en les formes de vida, d'interacció i d'aprenentatge de la societat occidental. Aquestes transformacions, aparentment tècniques o culturals, també han tingut implicacions profundes a nivell cognitiu.

Diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales afirma textualmente, al respecto el doctor Bruce D. Berry, de la Universidad de Medicina de Baylor, cuya afirmación nos hace pensar que, debido a dicha instrucción

tecnológica, los cerebros de nuestros jóvenes experimenten cambios que los convierten en diferentes a los nuestros. (Prensky, 2001, p. 5)

Marc Prensky (2001) introdueix el concepte de *nadius digitals* per referir-se a totes aquelles persones nascudes i educades en un entorn on el llenguatge digital dels videojocs, els vídeos i Internet és part de la seva quotidianitat. En contraposició, denomina *immigrants digitals* aquells que, tot i no haver crescut amb aquestes tecnologies, s'hi han hagut d'adaptar a mesura que aquestes s'han anat integrant en la vida diària. Segons Prensky, els nadius digitals processen la informació d'una manera diferent que els immigrants digitals. I aquesta diferència no sembla conjuntural ni passatgera, sinó una tendència creixent. De fet, les observacions recollides durant les darreres dècades permeten anticipar que la distància entre aquests dos grups continuarà ampliant-se. Prensky sintetitza les diferències en una llista que destaca els trets cognitius i actitudinals més característics dels nadius digitals:

- Volen rebre la informació de manera àgil i immediata.
- Se senten atrets per la multitasca i els processos paral·lels.
- Prefereixen els gràfics als textos.
- Es decanten pels accessos aleatoris (des d'hipertextos).
- Funcionen millor i rendeixen més quan treballen en xarxa.
- Tenen la consciència que van progressant, cosa que els reporta satisfacció i recompenses immediates.
- Prefereixen instruir-se de manera lúdica a embarcar-se en el rigor del treball tradicional.

Aquestes diferències no sempre són ben enteses ni valorades pels immigrants digitals, que tendeixen a desconfiar de les novetats tecnològiques i a preferir els mètodes d'aprenentatge amb què ells mateixos van ser formats. Així, molts professors continuen instruint pas a pas, amb un ritme lent i estructurat, i rebutgen la idea que els estudiants puguin treballar en xarxa o accedir de forma simultània a diverses fonts d'informació. Són diferències molt significatives que provoquen una escletxa entre nadius i immigrants digitals. Gran part dels immigrants digitals consideren més important la falta de voluntat i temps dedicat per part dels nadius digitals que no pas que entre els dos grups es parli un llenguatge diferent. Sigui com sigui, aquesta desconexió genera un conflicte educatiu: mentre els alumnes han crescut envoltats de videojocs, hipertextos, missatgeria instantània i continguts multimèdia, el sistema educatiu encara confia majoritàriament en classes

magistrals i proves d'avaluació tradicionals. Això pot acabar generant, per part dels joves, una actitud de desmotivació i rebuig envers l'ensenyament. Però no implica una manca de capacitat, sinó una dissonància entre el mitjà i el missatge. En aquest sentit, Prensky defensa que no és suficient esperar que els estudiants s'adaptin a una pedagogia obsoleta, sinó que cal repensar a fons tant els mètodes com els continguts (Prensky, 2001, pp. 5-11).

En su capacidad multitarea, pasan el menor tiempo posible en una tarea determinada y abren el mayor número de frentes posibles, provocando pérdida de productividad, disminución en la concentración y se acortan los períodos de atención, cambian muy rápido de un tema a otro. (Días, Caro i Gauna, 2014, p. 3)

El problema no és només didàctic, sinó també cultural i cognitiu: si el cervell dels joves està canviant per l'efecte de l'entorn digital, potser caldrà que també canviïn les formes de transmissió del coneixement. Així doncs, el repte és trobar nous mètodes o mitjans que, sense renunciar a la profunditat o al rigor, s'adaptin al nou paradigma cognitiu.

3.1.2 Neuroplasticitat i crisi del model de lectura tradicional

La necessitat d'un nou mitjà de transmissió de filosofia no només sorgeix d'un context cultural canviant, sinó també d'una profunda reconfiguració cerebral. La neuroplasticitat, entesa com la capacitat del cervell per modificar-se estructuralment en resposta a les experiències i estímuls externs, constitueix una clau per entendre aquesta transformació.

Prensky (2001) recull diversos estudis que mostren com els cervells poden adaptar-se a estímuls diversos. Per exemple, s'ha demostrat que els músics professionals presenten una activació més intensa a les àrees del cervell relacionades amb el control motriu de les mans. De manera semblant, les persones que dediquen molt de temps a activitats digitals mostren una especialització neuronal en funcions com la cerca d'informació, el processament visual i la gestió de múltiples estímuls simultanis. Prensky (2001, pp. 12-18) sosté que els nadius digitals poden estar literalment *calejats* de manera diferent, i que aquest canvi estructural condiciona la seva manera d'atendre, comprendre i relacionar-se amb el món. Els nadius digitals tenen poca capacitat d'atenció per les antigues formes d'aprendre, però pel que realment els interessa la seva atenció no és baixa.

Tanmateix, Nicholas Carr (2018) afegeix que aquests canvis no es limiten als nadius digitals, sinó que afecten a totes les persones exposades habitualment a entorns digitals. En el seu

cas, als quaranta-vuit anys, va prendre consciència de fins a quin punt Internet estava alterant la seva ment:

En algún momento de 2007, un mar de dudas se deslizó por mi infoparaíso. Empecé a ver que la Red estaba ejerciendo una influencia mucho mayor sobre mí que la que había tenido mi viejo ordenador de mesa. No era sólo que estuviera empleando tantísimo tiempo en mirar una pantalla de ordenador. No era sólo que muchos de mis hábitos y rutinas estaban transformándose mientras me acomodaba cada vez más a, y hacía dependiente de, las páginas y servicios de la Red. El modo mismo en que mi cerebro funcionaba parecía estar cambiando. Fue entonces cuando empecé a preocuparme sobre mi incapacidad para prestar atención a una sola cosa durante más de dos minutos. Al principio pensé que el problema era un síntoma de degradación mental propia de la madurez. Pero mi cerebro, comprendí, no estaba sólo disperso. Estaba hambriento. Exigía ser alimentado de la manera en que lo alimentaba la Red, y cuanto más comía, más hambre tenía. Incluso cuando estaba alejado de mi ordenador, sentía ansias de mirar mi correo, hacer clic en vínculos, googlear. Quería estar conectado. Al igual que Microsoft Word me había convertido en un procesador de textos de carne y hueso, Internet, me daba cuenta, estaba convirtiéndome en algo parecido a una máquina de procesamiento de datos de alta velocidad, un HAL humano. Echaba de menos mi viejo cerebro (Carr, 2018, p. 29).

La dificultat creixent per mantenir la concentració en una sola tasca es reflecteix clarament en la pràctica de la lectura. L'escriptor destaca que molts acadèmics i escriptors han patit un retrocés en la capacitat de lectura: molts ja no llegeixen llibres sencers, sinó que consulten únicament les parts desitjades; altres directament deixen de banda els llibres perquè consideren que poden tenir tota la informació al seu abast molt ràpidament a través de la Web. La pròpia pràctica ha canviat: ja no és necessari llegir la pàgina d'esquerra a dreta i de dalt a baix, les pàgines poden saltar-se buscant informació pertinent. Aquest canvi en la forma de lectura sembla influït directament per les pràctiques d'accés a informació ràpida i selectiva pròpies d'Internet (Carr, 2018, pp. 19-23).

Tanmateix, aquest fenomen —que per a alguns pot semblar catastròfic— segueix un patró històricament recurrent. Cada nova tecnologia intel·lectual ha modificat profundament les pràctiques culturals i cognitives vigents. Les tecnologies intel·lectuals, segons Carr (2018, p. 62), són aquelles eines que amplien o donen suport a la nostra capacitat mental:

per a trobar i classificar la informació, per a reformular i articular idees, per a compartir mètodes i coneixements, per agafar mesures i realitzar càlculs, per ampliar la capacitat de la memòria. Inclouen objectes tan diversos com el llibre, la màquina d'escriure, el mapa, la biblioteca, el rellotge, la calculadora, l'escola o Internet. L'ús sostingut d'aquestes eines s'ha vinculat històricament a transformacions profundes tant en la cultura com en la manera de pensar.

Un exemple paradigmàtic és la invenció del rellotge mecànic durant l'edat mitjana, que va transformar radicalment la percepció del temps: es va passar d'una visió orgànica i cíclica —vinculada als ritmes naturals i agrícoles— a una concepció precisa, fragmentada i mesurable, que acabaria afectant fins i tot la concepció de l'univers. Aquest canvi es reflecteix en el pensament de figures com Descartes, Newton i Voltaire, que formulen teories on la influència del model mecànic és evident, inclús en les metàfores: el cos és entès com una màquina, l'univers com un sistema ordenat i mesurable regulat per lleis naturals estables i Déu com un gran rellotger que posa en marxa el món sense intervenir-hi constantment. A més, aquesta transformació també va afavorir, a la llarga, l'emergència d'un nou individualisme, fonamentat en la mesura i la gestió personal del temps. Per tant, la influència del rellotge mecànic, igual que la d'altres tecnologies intel·lectuals, és innegable. En gran mesura, la civilització ha assumit la seva forma actual com a resultat de les tecnologies que ha acabat utilitzant (Carr, 2018, pp. 58-61).

Ara bé, a partir de les recerques en neuroplasticitat es pot afirmar que les tecnologies intel·lectuals han contribuït a configurar no només els hàbits cognitius, sinó també la pròpia estructura física i funcional de la ment humana. Aquestes tecnologies han reforçat certs circuits neuronals i n'han afeblit d'altres, potenciant alguns trets mentals mentre n'han deixat d'altres en regressió. Es considera, en aquest sentit, que la neuroplasticitat constitueix l'element clau que faltava per comprendre com algunes tecnologies intel·lectuals han influït biològicament en el desenvolupament de la consciència al llarg de la història (Carr, 2018, pp. 66-67).

Les evidències sobre la neuroplasticitat han estat presents des de fa temps, però no es disposava de les eines ni de la perspectiva adequada per identificar-les clarament. Fins a la segona meitat del segle XX, la major part de la comunitat científica partia del supòsit que l'estructura del cervell adult era estable i immutable. No obstant això, es multiplicaven els indicis que contradeïen aquesta concepció.

Un exemple significatiu és el cas de les persones que perden la visió: la regió cerebral que abans es dedicava al processament visual no queda inactiva, sinó que és ràpidament reutilitzada per circuits relacionats amb altres funcions sensorials, com ara l'audició. De manera similar, avui s'accepta que les sensacions associades a les extremitats fantasma són, en gran mesura, resultat de reestructuracions neuroplàstiques en l'escorça cerebral. Aquesta plasticitat permet a les persones respondre a canvis de l'entorn, aprendre noves habilitats i superar condicions adverses. Tanmateix, cal precisar que *plàstic* no vol dir *elàstic*: un cop formats, els nous circuits neuronals tendeixen a mantenir-se actius. Aquesta estabilitat funcional afavoreix la consolidació d'hàbits, que poden ser executats cada cop amb més rapidesa i automatització. Paral·lelament, els circuits que no s'utilitzen amb regularitat es debiliten progressivament, fins a esdevenir inactius (Carr, 2018, pp. 43-46).

L'experiment *Sound Localization Training and Induced Brain Plasticity: An fMRI Investigation* (Kumari et al., 2025) reforça aquestes conclusions. Els investigadors van elaborar un protocol experimental amb sis persones sense limitacions auditives prèvies, per analitzar canvis en activació cerebral abans i després de l'entrenament. En aquesta recerca s'evidencia com un entrenament perceptiu concret (localitzar sons) pot provocar reorganització funcional mesurable del cervell humà. D'acord amb l'experiment, l'anàlisi de contrastos va permetre reconèixer un augment o, si més no, una activació de diverses àrees del còrtex cerebral després de l'entrenament de la localització dels sons. Els autors consideren que aquests resultats són una constatació de què aquestes activitats poden generar adaptacions neuroplàstiques.

A partir de les nombroses evidències científiques que recolzen la seva interpretació de la neuroplasticitat, Nicholas Carr (2018) conclou el següent:

Dada la plasticidad de nuestro cerebro, sabemos que nuestros hábitos online continúan reverberando en el funcionamiento de nuestras sinapsis cuando no estamos online. Podemos suponer que los circuitos neuronales dedicados a explorar, filtrar y realizar múltiples tareas se están ampliando y fortaleciendo, mientras que los que se utilizan para leer y pensar profundamente, con una concentración sostenida, se debilitan o erosionan. En 2009 investigadores de la Universidad de Stanford encontraron indicios de que este cambio puede estar ya en marcha. Le dieron una batería de tests cognitivos a un grupo de usuarios habituales de la multitarea, así como a otro grupo de usuarios multitarea comparativamente esporádicos.

Encontraron que los usuarios multitarea habituales se dejaban distraer mucho más fácilmente por “estímulos irrelevantes del entorno”, tenían un control significativamente menor sobre el contenido de su memoria de trabajo y, en general, eran mucho menos capaces de mantener su concentración en una tarea concreta. Mientras que los usuarios multitarea infrecuentes demostraron un control relativamente fuerte “de la atención de arriba abajo”, los habituales demostraron “una mayor tendencia al controlar su atención de abajo arriba”, lo cual sugería que “podrían estar sacrificando el rendimiento en la tarea primaria para dar cabida a otras fuentes de información”. Los usuarios multitarea intensiva son “pasto de la irrelevancia”, comentó Clifford Nass, catedrático de Stanford que dirigió la investigación. “Cualquier cosa los distrae.” Michael Merzenich ofrece una evaluación aún más sombría. Al realizar simultáneamente varias tareas online, dice, “entrenamos nuestros cerebros para que presten atención a tonterías”. Las consecuencias para nuestra vida intelectual pueden demostrarse “funestas”. (p. 174)

En definitiva, les evidències sobre la neuroplasticitat indiquen que l'entorn digital no només influeix en la manera com s'accedeix a la informació, sinó que transforma la pròpia estructura i funcionalitat del cervell. Aquesta reconfiguració afavoreix determinades habilitats —com la navegació interactiva o la gestió de múltiples estímuls— alhora que debilita capacitats essencials per al pensament filosòfic clàssic, com la concentració sostinguda, llegir i pensar profundament. No obstant això, lluny de considerar aquesta transformació com un declivi inevitable, cal entendre-la com un desplaçament del marc cognitiu que exigeix una resposta adaptativa. La transmissió del pensament filosòfic ja no pot confiar exclusivament en formats tradicionals com el llibre o la lliçó magistral, sinó que ha d'explorar nous mitjans capaços de connectar amb el cervell contemporani sense renunciar a l'exigència crítica. Aquests mitjans haurien de canalitzar la curiositat, afavorir l'experiència interactiva i permetre articular preguntes complexes. En aquest sentit, cal preguntar-se si el videojoc, com a mitjà plenament inserit en l'ecosistema digital, pot esdevenir un vehicle adequat per a la transmissió de filosofia.

3.2 Quines característiques fan del videojoc un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia?

En aquesta tesi es planteja el videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia per dues raons principals. El primer motiu té a veure amb els problemes derivats dels canvis socials i

les modificacions en l'estructura cerebral. El segon motiu està estretament vinculat amb el tipus de coneixement que es vol transmetre. Tal com assenyala el filòsof Immanuel Kant (1781/2024), l'ensenyament de la filosofia es desmarca de l'ensenyament de totes les altres disciplines.

3.2.1 El videojoc com a mitjà compatible amb la nova configuració del cervell

Diversos estudis apunten que el context digital contemporani ha modificat significativament certes funcions cognitives, especialment en els anomenats nadius digitals. Segons Prensky (2001, p. 19), les diferències cognitives dels nadius digitals reclamen nous enfocaments educatius, amb un ajust més acurat i reflexionat. En aquest context, apunta que una de les poques estructures capaces de respondre a les necessitats canviants d'aprenentatge dels joves són precisament els videojocs, amb els quals se senten especialment còmodes. Per això, l'ensenyament i l'aprenentatge basats en el joc i en destreses digitals comencen a emergir, prosperar i perfeccionar-se. Això és degut a la familiaritat dels nadius digitals amb el videojoc, però també per la pròpia estructura interactiva i estimulante del mitjà.

Tal com s'ha exposat anteriorment, la neuroplasticitat del cervell ha provocat canvis en determinats circuits neuronals arran dels avenços tecnològics. D'una banda, s'enforteixen els circuits dedicats a l'exploració, la selecció i la realització de múltiples tasques. En aquest sentit, el videojoc hi encaixa de manera excel·lent, ja que es fonamenta en l'exploració i en la recepció simultània de múltiples estímuls —text, imatge, música—, així com en la necessitat de filtrar informació i executar tasques diverses. De l'altra, s'ha constatat que els circuits neuronals responsables de la lectura profunda i la concentració sostinguda es debiliten o s'erosionen. En aquest aspecte, el videojoc no només no se'n veu afectat negativament, sinó que, gràcies a la seva pròpia naturalesa, es beneficia de la nova configuració neuronal.

En general, la interacció constant entre joc i jugador afavoreix el manteniment de l'atenció. Això permet que persones sense un hàbit lector consolidat puguin implicar-se en l'activitat lúdica. Fins i tot, per a aquells menys avesats a la lectura, llegir mentre es juga pot esdevenir un bon exercici i afavorir el desenvolupament progressiu de les habilitats lectores. En definitiva, el videojoc pot actuar com a pretext perquè persones poc lectores s'hi acostin de manera indirecta. La lectura pot esdevenir, a més, gratificant per al jugador, ja que sovint proporciona beneficis dins l'experiència de joc: des de la comprensió de regles fins a

l'obtenció de recompenses opcionals vinculades a l'exploració i a l'atenció textual. Aquest és, doncs, un dels motius pels quals el videojoc pot afavorir la lectura i, de retruc, també l'escriptura, reforçant l'hàbit lector d'aquells que l'han practicat poc.

Pel que fa a la relació entre videojoc i neuroplasticitat, Carr (2018) posa de manifest que aquest mitjà pot reforçar certes capacitats cognitives, especialment les relacionades amb l'atenció visual, la coordinació ull-mà i els reflexos. Cita un estudi publicat a la revista Nature l'any 2003, que conclou que "encara que jugar a videojocs sembli una mica sense sentit, és capaç d'alterar radicalment el procés de l'atenció visual" (p. 171).

Aquesta observació sobre els efectes dels videojocs en determinades funcions cognitives obre la porta a una qüestió més àmplia: fins a quin punt aquest mitjà, desenvolupat dins del mateix entorn digital que ha reconfigurat el cervell contemporani, no només resisteix aquests canvis, sinó que hi encaixa de manera natural? El videojoc no és aliè a aquesta transformació cultural i cognitiva, sinó que n'és una de les manifestacions més representatives. Això convida a reflexionar sobre la seva adequació com a mitjà dins de la nova configuració mental emergent.

Els videojocs han evolucionat en paral·lel a l'entorn digital i s'han integrat plenament dins la cultura interactiva contemporània. Per això, el seu llenguatge, ritme i estructura estan alineats amb les formes de recepció dominants entre les noves generacions. No sorprèn, doncs, que molts joves —i no només ells— mostrin una predisposició espontània a comprendre els codis dels videojocs i a implicar-s'hi activament. Tal com apunta Prensky (2001), els joves no han perdut la capacitat de concentració, senzillament, no la dediquen a allò que no els interessa. En canvi, els videojocs han estat dissenyats, des del seu origen, per captar i mantenir l'atenció mitjançant la interacció constant, la retroalimentació immediata i l'oferta de reptes progressius.

A diferència d'altres mitjans que requereixen una actitud més aviat passiva, el videojoc activa la participació contínua del jugador, fet que contribueix a fixar l'atenció de manera sostinguda. Per tot això, es pot considerar que el videojoc no només és compatible amb la nova configuració del cervell, sinó que constitueix un dels mitjans que millor s'hi adapta. Aquesta capacitat d'encaix amb les formes mentals contemporànies és el que el converteix en una eina potencialment poderosa per a la transmissió de coneixement, sempre que se'n sàpiga aprofitar el llenguatge propi i les possibilitats expressives.

3.2.2 Aprendre a jugar, aprendre a filosofar

Ara que s'ha establert que el videojoc és un mitjà especialment rellevant per la seva familiaritat amb les noves generacions i la seva elevada adequació a la nova configuració del cervell, cal preguntar-se si també és pertinent per a la transmissió de filosofia. Si es parteix del principi que l'eficàcia d'un mitjà depèn del tipus de coneixement que es vol transmetre, i atès que aquest treball s'inscriu en l'àmbit filosòfic, les consideracions següents s'aplicaran específicament a aquest tipus de saber. Per exemple, si es tractés de transmetre coneixement històric, el format audiovisual podria resultar especialment apropiat: tant pel·lícules i documentals com els vídeos breus que proliferen a les xarxes socials permeten una exposició clara i sintetitzada dels continguts. Aquest tipus de formats es poden adaptar a diversos nivells de profunditat, segons l'ús que se'n vulgui fer. Ara bé, quan allò que es pretén transmetre és coneixement filosòfic, cal adoptar un enfocament diferent.

Segons Immanuel Kant (1781/2024), la filosofia és un tipus de saber que no es pot *aprendre* en el mateix sentit que altres disciplines, potser perquè no és pròpiament una ciència. La diferència no radica en la serietat de les disciplines sinó en que les ciències es troben *ja acabades*. Per aquest motiu els seus continguts fonamentals poden ser sintetitzats i presentats en un manual que pot ser estudiat sistemàticament. Que una disciplina estigui acabada no significa que ja no s'hi pugui afegir coneixement, de fet, totes les disciplines s'han d'anar actualitzant. Però com a mínim hi ha d'haver un consens entre especialistes de la matèria en algunes qüestions fonamentals. Per exemple, si algú comença a estudiar matemàtiques, tot i que actualment hi ha interrogants sobre els que treballen molts matemàtics, es trobarà amb conceptes no opinables, com per exemple, el Teorema de Pitàgores o la fórmula per calcular l'àrea d'un cercle. No es pot estar en desacord amb el Teorema de Pitàgores. Les matemàtiques es poden ensenyar però la filosofia no perquè no hi ha alguna cosa anomenada *la filosofia*. Kant (1781/2024) sosté :

El sistema de tot el coneixement filosòfic és *la filosofia*. Cal que hom la prengui objectivament quan l'entnem com l'arquetip de valoració de tots els intents de filosofar que ha de servir per a avaluar tota filosofia subjectiva, les edificacions de la qual són sovint tan diverses i canviants. D'aquesta manera, la filosofia és una mera idea d'una ciència possible que no es dona enlloc *in concreto*, però a la qual mirem d'acostar-nos per camins diversos fins que se'n descobreix, embrossada per la sensibilitat, la sendera única, i la còpia que era fins ara errònia reïx —en la mesura

que això els és dat als éssers humans— a igualar-se a l'original. Fins aleshores, hom no pot aprendre cap filosofia; car, on és?, qui la posseeix i com esdevé reconeixible? Només podem aprendre a filosofar, és a dir, a exercitar el talent de la raó en l'observança dels seus principis universals en certs assajos ja existents, però sempre amb la reserva del dret de la raó a recercar els dits principis en llurs fonts i confirmar-los o rebutjar-los. (p. 546)

En aquest fragment, Kant (1781/2024) estableix una distinció fonamental entre la filosofia com a idea reguladora d'un sistema i la filosofia com a pràctica concreta, històrica i plural. Quan afirma que “la filosofia és una mera idea d'una ciència possible que no es dona enlloc *in concreto*”, posa de manifest que no existeix una filosofia definitiva ni accessible com a objecte acabat, sinó que només podem concebre-la com un horitzó al qual ens aproximem a través d'intents sempre parcials i revisables. La filosofia no es pot aprendre, a menys que sigui des d'un punt de vista històric. Kant sosté que, tot i que no es pot ensenyar *filosofia*, sí que es pot ensenyar a *filosofar*. El contingut que es dona a les classes de filosofia no és un contingut verificat que s'ha d'assimilar, sinó un contingut que permet a l'alumne buscar la veritat a través del diàleg amb aquestes idees, examinant-les per ell mateix i sotmetent-les a crítica. Kant no defensa una concepció informativa de l'ensenyament filosòfic, sinó formativa. Un s'inicia en les matemàtiques adquirint certs continguts matemàtics ja disponibles, però s'inicia en la filosofia establint un diàleg amb altres que han intentat pensar sobre certs problemes que no han pogut resoldre i que l'interpel·len a ell perquè també els sotmeti al seu propi judici. Qui ha après de memòria un sistema filosòfic només ha guanyat un coneixement històric complet d'aquesta filosofia, però no racional: sap història de la filosofia, però no filosofia. El filòsof no és qui rep veritats, sinó qui aprèn a pensar per si mateix. I això s'ha de fer a partir d'exemples històrics, però sense perdre mai el deure de revisar-los. El filòsof és qui sap filosofar, i només es pot aprendre a filosofar per l'exercici i per l'ús propi de la raó (Kant 1781/2024, p. 544-550).

Tot seguint el plantejament de Kant (1781/2024), aprendre filosofia s'assembla més a aprendre a jugar que no pas a aprendre història o matemàtiques. Tant la filosofia com el joc requereixen, fonamentalment, pràctica i iniciativa personal. No es pot afirmar que algú sap jugar als escacs només perquè en coneix les regles, de la mateixa manera que no es pot afirmar que algú sap filosofar pel fet de conèixer el pensament d'un autor. Les normes són indispensables, però només l'experiència permet entendre les dinàmiques reals del joc, prendre decisions en contextos canviants i desenvolupar estratègies pròpies. De la mateixa

manera, conèixer el pensament d'un filòsof pot ser valuós com a punt de partida, però no és suficient per considerar que algú ha après a filosofar. Aquest coneixement només adquireix valor filosòfic quan és assumit críticament i transformat a través de la pròpia reflexió. Aprendre a filosofar, com aprendre a jugar, és una activitat progressiva, pràctica i personal, que no pot ser reduïda a la simple transmissió de continguts previs. Aprendre a jugar només és possible jugant; aprendre a filosofar només és possible filosofant.

Així doncs, el videojoc pot esdevenir una eina especialment adequada per fomentar el pensament filosòfic. Ho poden fer transmeten contingut filosòfic o mitjançant situacions o dilemes que apel·len directament al jugador, el conviden a sopesar opcions, prendre decisions i assumir-ne les conseqüències. Els continguts del joc poden funcionar com a pretext per a la reflexió, ja sigui de manera indirecta, com sovint fa la literatura o el cinema, o de manera directa, gràcies a la interactivitat pròpia del mitjà. En el primer cas, el videojoc planteja temes o dilemes que conviden el jugador a fer-se preguntes obertes, de caràcter hipotètic: què hauria fet jo en aquesta situació? i quin paper hauria de tenir la humanitat davant aquest problema? Aquest tipus de preguntes, tot i no tenir una única resposta verificable, afavoreixen l'exercici del pensament filosòfic. En canvi, en el segon cas, el videojoc també pot generar una reflexió directa que va més enllà de l'especulació. En molts jocs, el progrés depèn de les decisions del jugador, i les preguntes deixen de ser hipotètiques per esdevenir operatives: què faré ara? i quina opció escolliré? Cada elecció dona lloc a una experiència diferent, amb resultats i implicacions pròpies. Aquesta estructura fomenta una forma de pensament pràctic, en què les idees són posades a prova en un entorn participatiu, amb conseqüències immediates i comprovables. Per aquest motiu, la relació entre jugador i videojoc pot resultar més intensa i formativa que la que s'estableix entre lector i text o entre espectador i imatge.

En definitiva, filosofar i jugar comparteixen una lògica estructural: ambdues activitats requereixen la participació activa del subjecte, la confrontació amb problemes oberts i l'ús autònom del pensament. Així com aprendre a filosofar implica exercitar el raonament a partir d'idees prèvies, aprendre a jugar requereix explorar les regles, opcions i conseqüències que defineixen l'experiència lúdica. En tots dos casos, l'objectiu no és repetir un saber establert, sinó posar en funcionament una capacitat pròpia. El videojoc, per tant, pot adquirir una funció filosòfica no tant perquè transmeti teories tancades, sinó perquè convida a pensar, a dubtar i a decidir. En aquest sentit, el videojoc es presenta com un mitjà òptim per omplir el buit generat pels canvis recents en els hàbits socials i cognitius. Aquesta

idoneïtat es fonamenta en dues raons principals: d'una banda, s'ajusta a la nova configuració del cervell derivada de la revolució digital; de l'altra, el seu caràcter pràctic el fa especialment compatible amb la manera com, segons Kant (1781/2024), s'ha d'ensenyar a filosofar.

Capítol 4. El videojoc: història, definició i implicacions

Els capítols precedents han traçat un recorregut pel desenvolupament històric dels mitjans de transmissió del pensament filosòfic, des de l'oralitat i la cultura de la paraula viva fins a l'escriptura i la seva institucionalització mitjançant el llibre, passant pel trencament que va suposar la impremta i la irrupció de formats audiovisuals com el cinema. Aquest itinerari ha permès observar com cada nova tecnologia comunicativa ha transformat profundament les formes de pensar, ensenyar i compartir idees filosòfiques, alhora que ha generat resistències, reajustaments i noves possibilitats expressives. En aquest context, el videojoc representa un nou punt d'inflexió en la història dels mitjans. El seu caràcter interactiu, la capacitat d'integrar narrativa, sistema, imatge i acció en temps real, així com la seva presència consolidada dins la cultura contemporània, el situen com un candidat potencial per a la transmissió de filosofia en l'era actual. Tanmateix, abans d'abordar com i en quin sentit un videojoc pot transmetre pensament filosòfic, cal preguntar-se què és exactament un videojoc. Aquest capítol ofereix una aproximació integral al videojoc des d'una perspectiva global i analítica. En primer lloc (*4.1 Història del videojoc*), s'hi traça un recorregut històric des dels seus orígens fins a la seva consolidació com a indústria global i expressió cultural transversal, tot destacant-ne els moments clau. En segon lloc (*4.2 La noció de joc: definició i problemes conceptuals* i *4.3 Definició i particularitats del videojoc*), s'aborden les dificultats conceptuals associades a la definició del joc i es delimiten les particularitats pròpies del videojoc, amb l'objectiu de descriure'n les característiques fonamentals i fonamentar-ne la rellevància com a mitjà interactiu, emergent i plenament arrelat en l'ecosistema digital actual. Aquest bloc teòric proporciona les bases per comprendre com funciona el videojoc i què el distingeix d'altres mitjans. Finalment (*4.4 Implicacions del videojoc en la societat contemporània*), s'analitzen les múltiples implicacions socials, educatives, econòmiques, polítiques, ètiques i tecnològiques del videojoc.

4.1 Història del videojoc

Tot i ser un mitjà relativament recent, el videojoc ha viscut una evolució intensa que n'ha transformat radicalment l'abast, les formes i les funcions. La dificultat d'establir-ne un origen precís rau en el fet que el concepte *videojoc* pot estendre's o restringir-se segons els criteris definitoris emprats, la qual cosa ha generat un cert grau de controvèrsia entre estudiosos i historiadors del mitjà. Malgrat aquestes incerteses inicials, hi ha consens a l'hora

d'identificar un conjunt de fites que permeten comprendre com el videojoc ha passat de ser una curiositat tecnològica a esdevenir un fenomen cultural de gran abast.

4.1.1 Antecedents i primeres passes

Els orígens del videojoc s'inscriuen en una confluència d'experiments acadèmics, militars i d'entreteniment, més que no pas en una voluntat comercial en sentit estricte. El 14 de febrer de 1946, la Universitat de Pennsilvània va posar en funcionament el primer ordinador electrònic programable, l'ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*). A partir d'aquell moment, figures com el matemàtic britànic Alan Turing i l'expert en computació nord-americà Claude Shannon, van explorar la possibilitat que una màquina pogués arribar a derrotar un humà en una partida d'escacs. El 1947, Turing es va convertir en la primera persona a escriure un programa d'escacs per a ordinador; tanmateix, el codi era tan sofisticat que cap de les màquines de l'època va poder executar-lo. Aquell mateix any, Thomas Goldsmith i Estle Mann, treballadors del canal pioner *DuMont Television Network*, van patentar un sistema d'entreteniment sobre pantalla i tub catòdic. Tot i que no va arribar a fabricar-se, el projecte consistia en un dispositiu interactiu que permetia simular el llançament de míssils cap a objectius a la pantalla. El 1952, Alexander S. Douglas va desenvolupar *OXO* com a part de la seva tesi doctoral sobre la interacció entre humans i ordinadors, a la Universitat de Cambridge. Es tractava d'un *tres en ratlla* programat per a l'EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*), un dels primers ordinadors capaç d'emmagatzemar programes electrònicament, i que permetia a l'usuari jugar contra la màquina. Tot i la seva rellevància tècnica, *OXO* tenia una finalitat exclusivament acadèmica i va quedar oblidat un cop Douglas va finalitzar els seus estudis. L'any 1958, el físic William A. Higinbotham, participant del Projecte Manhattan i en aquell moment membre del *Brookhaven National Laboratory*, va dissenyar un videojoc per fer més amenes les visites durant les jornades de portes obertes del laboratori. El joc, anomenat *Tennis for Two*, es va construir emprant un oscil·loscopi, tubs de buit i transistors. Inspirat en ordinadors militars dissenyats per calcular trajectòries balístiques, feia servir circuits integradors per simular el vol d'una pilota que es desplaçava d'un costat a l'altre de la pista mitjançant un parell de comandaments senzills. La pantalla de l'oscil·loscopi mostrava una línia que representava la xarxa al centre del camp, i l'objectiu del joc era retornar la pilota per sobre d'aquesta línia, mantenint l'intercanvi entre els dos jugadors (De la Cruz i Ryan, 2016).

El joc va tenir un èxit immediat entre els visitants; segons confessaria Higinbotham anys més tard, no hi havia manera de desenganxar els estudiants del joc. Davant l'entusiasme generat, el dispositiu va tornar a ser exhibit durant la jornada de portes obertes de l'any següent. Tanmateix, aquell mateix any va ser desmantellat, i les seves peces es van reutilitzar en altres projectes del laboratori. Higinbotham, de fet, va preferir enfocar els seus esforços a frenar la proliferació nuclear i a advertir la Comissió d'Energia Atòmica dels Estats Units sobre la necessitat de regular amb prudència la manipulació de material radioactiu (Donovan, 2010, pp. 3-9). Aquest projecte, tot i que mai es va comercialitzar ni va ser patentat, podria considerar-se el primer videojoc, ja que anticipa diverses de les característiques essencials que definiran el mitjà en les dècades posteriors. Malgrat tot, la seva influència en la societat va ser molt limitada, ja que mai va sortir del *Brookhaven National Laboratory*.

Tot el contrari del que va succeir amb *Spacewar!*, desenvolupat l'any 1962. Aquest videojoc va ser creat per un grup d'estudiants del *Tech Model Railroad Club* del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Tot i que el programador principal va ser Steve Russell, el projecte va comptar amb idees i millores tècniques de Martin Graetz, Wayne Witaenem, Bob Saunders, Dan Edwards, Peter Samson, Alan Kotok i altres membres del club. Malgrat el seu caràcter innovador i la seva difusió en l'àmbit acadèmic, *Spacewar!* tampoc va ser comercialitzat. El principal obstacle per a la seva distribució comercial va ser el cost elevadíssim de l'ordinador necessari per executar-lo: uns 120.000 dòlars de l'època, una xifra fora de l'abast de qualsevol ús domèstic o lúdic convencional. Davant d'aquesta limitació, els seus creadors van optar per distribuir-ne còpies lliurement a qui les demanés. *Spacewar!*⁴ va adquirir una gran influència i reconeixement en l'àmbit universitari i es va estendre per diversos centres dels Estats Units, convertint-se en el primer videojoc instal·lat en múltiples ordinadors i generant una comunitat de seguidors entusiasta. Durant els anys seixanta, molts estudiants organitzaven trobades per jugar-hi i compartir-hi l'afició. A causa dels preus prohibitius dels ordinadors, alguns estudiants van començar a imaginar la possibilitat de crear una màquina separada, operada amb monedes, que executés exclusivament el joc, abaratint-ne així el cost. Durant anys es van dur a terme diversos

⁴ Tot i que una part de la bibliografia especialitzada identifica *Spacewar!* com el primer videojoc real de la història (Wolf i Perron, 2003, p. 2), aquesta consideració es fonamenta en el seu impacte en la comunitat i en la seva capacitat de difusió posterior. El fet que *Tennis for Two* fos una creació puntual, sense voluntat comercial ni projecció institucional, ha contribuït a relegar-lo a un lloc marginal dins el relat canònic. Tanmateix, des d'un punt de vista filosòfic i històric, la manca de continuïtat o de reconeixement posterior no hauria de determinar la seva condició ontològica com a videojoc.

experiments per adaptar *Spacewar!* a aquest nou format. De fet, els dos primers videojocs comercialitzats de la història van ser versions inspirades directament en *Spacewar!*: *Galaxy Game*, creat per Bill Pitts i Hugh Tuck, instal·lat al setembre de 1971, i *Computer Space*, desenvolupat per Nolan Bushnell i Ted Dabney, estrenat només dos mesos més tard. Tot i que *Galaxy Game* va aparèixer lleugerament abans, *Computer Space* va obtenir una repercussió molt superior. El mateix Pitts va atribuir aquest èxit a la visió empresarial de Bushnell, tot al·legant que tant ell com Tuck eren dos enginyers centrats en la fidelitat tècnica de la seva recreació, sense gaire interès comercial. L'any 1972 va sortir a la venda la primera videoconsola: Magnavox Odissey. El seu creador, Ralph Baer, feia cinc any que havia patentat la Brown Box, un prototip que mai es va comercialitzar però que era plenament funcional. L'Odissey portava incorporat un videojoc de ping-pong anomenat *Table Tennis*, que va fascinar Nolan Bushnell. Al cap d'uns mesos, ja a través de la companyia Atari, Bushnell i Dabney van llançar *Pong*, un videojoc digital de tennis de taula, que esdevindria un èxit sense precedents⁵.

El desenvolupament tècnic del joc el va dur a terme Al Alcorn, enginyer d'Atari. Bushnell i Dabney, fundadors de la companyia, van concebre la idea després de veure el joc *Table Tennis* de la consola Magnavox Odissey, i van encarregar a Alcorn, el mateix dia que el van contractar, que desenvolupés una versió pròpia com a exercici de pràctiques. Alcorn no només va programar el joc, sinó que en va dissenyar el funcionament intern amb circuits discrets i hi va afegir elements propis, com el so⁶ de rebot o la resposta física de la pilota.

Pong es va expandir ràpidament arreu del món, marcant l'inici d'una nova etapa: si amb *Computer Space* canvia la percepció del videojoc, amb *Pong* s'inicia pròpiament la indústria del videojoc (Donovan, 2010, pp. 11-27).

⁵ Un dels judicis més rellevants dels inicis del videojoc va ser el que va enfrontar Magnavox amb Atari, arran d'una demanda per infracció de patents. Magnavox va acusar Atari d'haver-se inspirat clarament en el joc *Table Tennis*, inclòs de sèrie en la seva consola, per desenvolupar *Pong*, el títol que, amb el seu gran èxit comercial, va contribuir decisivament a posar en marxa la indústria del videojoc. Tot i que Nolan Bushnell va negar explícitament haver-se inspirat en el joc de l'Odissey, Ralph Baer conservava un llibre de registre d'una de les primeres demostracions de la consola. En aquest document hi figurava la signatura de Bushnell, prova que ha estat utilitzada per Magnavox per demostrar que el fundador d'Atari havia assistit a aquella presentació, celebrada mesos abans que *Pong* sortís al mercat (García, 2014).

⁶ A diferència del cinema, on van caldre diverses dècades per incorporar un sistema sonor viable, el so va formar part del videojoc comercial des dels seus inicis, amb l'excepció de la consola Magnavox Odissey, que no tenia so (Grimshaw, 2014, p. 117).

4.1.2 Expansió de la indústria i primers jocs d'aventura (1972–1979)

L'èxit d'Atari va estimular l'aparició de nous competidors i una diversificació inicial de formats i gèneres. A mitjan anys setanta, l'ús del microprocessador —com en *Gun Fight* (1975)— va començar a substituir els circuits cablejats que fins aleshores dominaven el disseny dels videojocs. El pas de la tecnologia TTL (transistor-transistor logic) als microprocessadors va obrir noves possibilitats tècniques, atès que els jocs basats en TTL no incorporaven codi ni eren programables: el seu funcionament es definia completament a través de circuits físics dissenyats a mà amb components electrònics discrets. L'any següent, *Death Race* (1976), un videojoc de conducció on cal perseguir i atropellar figures amb forma humanoide, va desencadenar la primera gran polèmica pública sobre el contingut moral dels videojocs. Psicòlegs, periodistes i representants polítics el van condemnar obertament. L'any 1977, la futura supervendes Atari 2600 va inaugurar el model de consola domèstica amb cartutxos intercanviables, un format que en va afavorir la longevitat i va permetre la proliferació de nous títols (Donovan, 2010, pp. 39-47). L'any següent, *Space Invaders*, de l'empresa Taito, esdevingué un fenomen global, afavorint la cultura del joc recreatiu. Cap al final de la dècada, títols com *Asteroids* (1979), amb el seu èxit aclaparador en les sales arcade, consolidaren el gènere de l'acció espacial. Paral·lelament, el 1976, Will Crowther va crear *Adventure*, un dels primers intents de combinar textualitat computacional i exploració interactiva. Inspirat per l'experiència d'ELIZA⁷, *Adventure* permetia al jugador explorar un món subterrani fictici mitjançant descripcions escrites i accions formulades amb paraules. Poc després, Don Woods, estudiant a Stanford, es va posar en contacte amb Crowther per implementar millores i expandir l'univers del joc. Aquest es considera el primer videojoc d'aventura de text: una experiència basada en la narrativa, la resolució d'enigmes i la imaginació del jugador, que interactua amb l'entorn mitjançant ordres escrites⁸.

Sense cap representació gràfica, *Adventure* construeix immersió exclusivament a través del text i ofereix una estructura d'exploració oberta, fonamentada en la lògica i la memòria. Aquesta nova versió va generar molt d'interès i, com ja havia passat amb *Spacewar!* —que va inaugurar un model de joc replicat posteriorment—, aviat van aparèixer

⁷ Primer programa informàtic de processament de llenguatge natural, creat l'any 1966.

⁸ El videojoc va donar nom al gènere d'aventures. Des de llavors, els jocs d'aventura han adoptat moltes formes, evolucionant a través de diferents interfícies per trobar noves maneres de crear experiències narratives. Els primers jocs d'aventura es coneixien com a aventures de text, ja que les paraules eren la forma de representar el seu món i d'interactuar-hi (Fernández-Vara, 2014, p. 232).

nous videojocs inspirats en *Adventure* que en van ampliar les possibilitats. Entre aquests, dos títols van destacar de manera especial. D'una banda, *Zork!* (1977), desenvolupat per Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels i Dave Lebling al MIT, va aprofundir en l'aspecte narratiu i va refinar l'ús del llenguatge, permetent al jugador introduir frases més complexes i enriquint així el videojoc com a forma de literatura interactiva. De l'altra, *Adventure* de Warren Robinett⁹ va transformar l'experiència textual en un entorn visual i interactiu, creant així el primer videojoc del subgènere *acció i aventura* (Donovan, 2010, pp. 50-53). Wolf i Perron (2003, vii) consideren la creació de Robinett com un dels moments més importants de la història dels videojocs.

Adventure (1979) marca un moment clau en la redefinició del videojoc com a mitjà gràfic, narratiu i interactiu. Robinett no es va limitar a traduir el joc d'aventura textual a un format visual: va reimaginar-lo per adaptar-se a les noves condicions tècniques i culturals associades a l'Atari 2600, una consola domèstica que exigia productes amb una durada i una complexitat molt superiors als jocs d'arcade, pensats per partides curtes i repetitives. A diferència de l'*Adventure* de Crowther i Woods, basat íntegrament en text, Robinett va incorporar tres innovacions fonamentals que marcarien la gènesi del nou gènere creat, videojocs d'acció i aventura (*Action-Adventure Game*):

- Un món de joc ampli, format per múltiples pantalles interconnectades, explorables sense límits de temps.
- Objectes amb funcionalitat específica —espases, claus— que podien ser recollits, usats o deixats pel jugador, però també per personatges controlats per la màquina, com el ratpenat.
- Criatures autònomes que es desplaçaven pel món amb patrons de conducta diferenciats, com els tres dracs, que presentaven colors, funcions i velocitats diferents.

La combinació d'aquests elements va permetre estructurar un tipus d'experiència emergent on es fomenta una exploració lliure, basada en la curiositat i l'experimentació del jugador. Com funciona, quins objectes són útils i què cal fer per progressar ho descobreix el jugador a través de l'assaig i error. Robinett mateix va reconèixer que moltes de les solucions

⁹ Robinett utilitza el mateix nom que el joc original de Will Crowther.

de disseny que va aplicar eren altament experimentals, i que no tenia clar si els jugadors arribarien a trobar determinades zones ocultes. En aquest context destaca especialment la introducció del primer *missatge ocult* (conegut com a *easter egg*) de la història: una habitació secreta on apareixia el nom del creador. Aquesta decisió, motivada pel fet que Atari no permetia acreditar individualment els autors, exemplifica com la recerca d'autoria i reconeixement va trobar una forma d'expressió subtil dins del sistema tancat del joc, donant peu a una pràctica que s'estendria posteriorment en el disseny digital. El que resulta més significatiu, però, és que *Adventure* va ser un dels primers videojocs a incorporar convencions narratives i espacials pròpies del cinema —com el muntatge entre pantalles amb conservació de la direcció— per orientar el jugador dins un món diegètic coherent. Per exemple: quan el jugador surt d'una pantalla pel costat dret, apareix en la següent pantalla entrant per l'esquerra, mantenint així una direcció espacial coherent. Això suposa un pas decisiu cap a la construcció d'universos interactius amb continuïtat espacial i lògica interna. Així mateix, l'eliminació de límits de temps dins del joc servia per afavorir un ritme pausat i contemplatiu, centrat en l'exploració i la curiositat, en lloc de la velocitat i la repetició pròpies dels jocs arcade. Robinett va saber detectar un punt d'equilibri especialment fructífer entre narrativa, acció i interacció, que ell mateix va qualificar com una de les zones de màxim potencial del nou mitjà, i que acabaria establint les bases d'un gènere extremadament prolífic (Robinett, 2003, pp. xiii-xviii).

4.1.3 L'era daurada dels salons recreatius i el lideratge japonès (1980-1989)

Els anys vuitanta van consolidar el videojoc com a indústria cultural global. L'any 1980, Nintendo va llançar les *Game & Watch*, una sèrie de dispositius portàtils de joc amb pantalla LCD que van obtenir un gran èxit durant els anys següents i van establir les bases de la seva futura hegemonia en el sector. Aquestes consoles senzilles però innovadores van contribuir a consolidar el prestigi de la companyia i anticiparen la seva aposta per l'accessibilitat i la portabilitat. En paral·lel, *Pac-Man* (1980), desenvolupat per Namco, es convertia en un fenomen internacional, arribant a ser —amb molta diferència— la màquina recreativa més venuda de la història, i *Donkey Kong* (1981) de Nintendo introduïa personatges icònics com Jumpman (després rebatejat com Mario), Donkey Kong i Pauline, al voltant dels quals s'acabaria configurant un univers de ficció amb identitat pròpia. Aquests personatges no només esdevenen recurrents, sinó que generen un fort vincle emocional amb els jugadors, consolidant comunitats de fans i un alt grau de fidelització en futurs videojocs. Així doncs, *Pac-Man* i *Donkey Kong*, i altres videojocs, com *Defender* (1981) o *Galaga* (1981), van

ajudar a mantenir l'atenció massiva del públic als salons recreatius, després de l'èxit de *Space Invaders* (1978). La crisi del sector als Estats Units el 1983 donà pas al lideratge japonès, encapçalat per Nintendo, que amb la NES (1985) establí nous estàndards de qualitat i consolidà la distribució domèstica amb títols com *Super Mario Bros* (1985), *The Legend of Zelda* (1986) o *Metroid* (1986), que exploraven mons oberts i estructures no lineals. El gènere del rol japonès es va popularitzar gràcies a *Dragon Quest* (1986) i *Final Fantasy* (1987), mentre que els videojocs d'acció i combat assolien gran repercussió amb *Ghosts 'n Goblins* (1985), *Contra* (1987) i *Street Fighter* (1987). Els salons recreatius seguien vivint una etapa d'esplendor, alimentats per èxits com *Space Harrier* (1985) o *Out Run* (1986), produïts per Sega, que es consolidava com a rival de Nintendo. A final de dècada, la *Game Boy* (1989), també de Nintendo, marcà un punt d'inflexió en el videojoc portàtil gràcies a la seva autonomia, al format de cartutxos i a l'èxit de *Tetris* (1984). Jocs com *SimCity* (1989) o *Prince of Persia* (1989) d'ordinador obrien també camins cap a la simulació i l'animació realista. Mentre els salons recreatius esdevenien espais populars de trobada durant els anys vuitanta, gràcies a l'impacte visual i l'experiència social que oferien, el final de la dècada començà a evidenciar un canvi de tendència. L'abaratiment de la tecnologia i l'aparició de consoles cada vegada més potents impulsaren un trasllat progressiu del consum cap a l'àmbit domèstic (Donovan, 2003, pp. 153-211).

4.1.4 Guerra de consoles, 3D i diversificació del mercat (1990-1999)

A la dècada dels noranta, el lideratge japonès es consolidà amb l'èxit de la Super Nintendo (1990) i la Mega Drive de Sega (1988), protagonitzant una intensa competència coneguda com la *guerra de les consoles* (Greene, 2015).

Personatges com Mario i Sonic es convertiren en icones mediàtiques. A mitjan dècada, la irrupció de Sony amb la PlayStation (1994) va marcar un canvi important: l'entrada en l'era del CD-ROM i dels jocs en 3D. La nova consola va generar una nova icona per competir amb les de Nintendo i Sega: *Crash Bandicoot* (1996). A més, va permetre la consolidació de gèneres fins aleshores marginals com el terror i supervivència (*Resident Evil*, 1996) o els jocs d'infiltració (*Metal Gear Solid*, 1998). Altres èxits de la consola de Sony van ser *Tomb Raider* (1996), *Final Fantasy VII* (1997) o *Gran Turismo* (1997). Nintendo va intentar competir amb Sony mitjançant el llançament de la seva nova consola Nintendo 64. Malgrat publicar títols destacats com *Super Mario 64* (1996) o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), la consola no va aconseguir superar la PlayStation, quedant

lluny en xifres de vendes. Aquest contrast va evidenciar l'impacte de la decisió de mantenir el format de cartutx, que, en comparació amb el CD-ROM emprat per Sony, resultava més costós, amb menys capacitat d'emmagatzematge i dificultats per al desenvolupament de continguts. Paral·lelament, el videojoc per a ordinador personal avançava en complexitat i ambició, amb títols com *Doom* (1993), *Warcraft II* (1995), *Baldur's Gate* (1998) o *Half-Life* (1998), que consolidaven el PC com una plataforma amb identitat pròpia, especialment valorada entre perfils d'usuari més exigents o especialitzats. Tot i que encara no competia a gran escala amb les consoles. Aquest context de transformació també es reflecteix en l'equilibri entre formats. Mentre que les màquines arcade encara mantenien un cert protagonisme a l'inici de la dècada —especialment a Àsia, amb títols com *Street Fighter II* (1991), *Virtua Fighter* (1993) o *Mortal Kombat* (1995)—, el pes del sector es desplaçà progressivament cap a les consoles de sobretaula, que esdevingueren el centre neuràlgic de la indústria. En paral·lel, les consoles portàtils, encapçalades pel *Game Boy* de Nintendo, van ampliar el mercat amb propostes com *Pokémon* (1996) o *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993), obrint pas a un nou públic i afavorint un ús més flexible del videojoc. Aquesta triple dinàmica —arcade en declivi, sobretaula hegemònica i portàtil en expansió— il·lustra l'ampliació de formats i perfils d'usuari que caracteritzà la dècada (Donovan, 2010, pp. 213-279).

4.1.5 Wii, Internet, dispositius mòbils i jocs independents

Des de l'inici del segle XXI, el videojoc ha esdevingut un mitjà cultural global. La diversificació de suports, formats i usos n'ha ampliat l'abast molt més enllà de l'oci domèstic tradicional. *The Sims* (2000) va consolidar el simulador de vida com un gènere d'ampli abast, mentre que *Grand Theft Auto III* (2001) va establir un nou model d'exploració en mons oberts amb gran llibertat d'acció. Per la seva banda, la saga *FIFA* i *Pro Evolution Soccer* van assolir una gran popularitat, mantenint-se com a referents anuals en l'àmbit dels jocs esportius (Wilson, 2020). Nintendo, l'any 2006, va obrir noves vies amb la Wii, que popularitzà els comandaments de moviment i amplià el perfil del jugador típic, atraient públics no habituals i consolidant el videojoc com a pràctica intergeneracional. Aquest enfocament innovador també es reflectí en la Nintendo DS, que incorporà pantalla tàctil i jocs adaptats a múltiples perfils. Les empreses líders del sector —Nintendo, Sony i Microsoft, que va entrar al mercat amb la Xbox, l'any 2001— van continuar renovant les seves consoles per mantenir-se competitives, millorant el rendiment gràfic, la connectivitat en línia i la compatibilitat amb nous formats.

L'accés a Internet va provocar certs canvis en la forma de jugar. L'èxit de *World of Warcraft* (2004) va consolidar els jocs multijugador massius en línia com a entorns persistents de socialització i col·laboració, amb comunitats actives que perduren més enllà de la partida (Taylor, 2020). *League of Legends* (2009) o *Fortnite* (2017) van ampliar aquest model combinant-lo amb estratègies competitives i comunitats globals, donant lloc al fenomen dels *e-sports* i a una nova cultura del joc col·lectiu (Webb, 2019; Goslin, 2018).

Paral·lelament, la proliferació dels dispositius mòbils va obrir el videojoc a nous públics i a nous hàbits de consum. Títols com *Angry Birds* (2009), *Candy Crush* (2012) o *Pokémon GO* (2016) van popularitzar el model *freemium*¹⁰ i van situar el joc per a mòbil com una de les principals vies d'accés al mitjà, superant àmpliament altres plataformes en nombre d'usuaris. Aquest canvi va transformar també el disseny, la monetització i la durada de les experiències jugables.

Un altre fenomen significatiu va ser el ressorgiment del videojoc independent, gràcies a la distribució digital a través de plataformes com Steam o itch.io. Propostes com *Braid* (2008), *Journey* (2012), *The Stanley Parable* (2011) o *Undertale* (2015) van demostrar que era possible desenvolupar experiències profundes, artístiques o filosòfiques sense grans pressupostos, obrint nous camins expressius.

4.1.6 Consum digital i espectacle col·lectiu

La manera com es consumeixen els videojocs ha experimentat una transformació profunda durant les darreres dècades, especialment amb l'expansió del format digital i l'arribada dels serveis per subscripció. Es poden distingir tres grans models que coexisteixen actualment:

- El model tradicional: compra física i propietat del producte. En aquest model clàssic, el videojoc es concep com un producte tangible. El jugador adquireix una còpia física —cartutxos, discs, caixes amb manuals— que passa a ser un bé de propietat personal. La relació entre adquisició i possessió és directa: un cop comprat, el videojoc es pot jugar indefinidament, prestar o revendre, i el seu ús no depèn de cap servei extern. Un dels inconvenients d'aquest model és que la possessió física del producte també comporta la possibilitat de pèrdua o deteriorament: si el suport (disc, cartutx) es fa

¹⁰ El model *freemium* és una estratègia de negoci molt estesa en els videojocs per a mòbils i en línia. El terme prové de la combinació de *free* ('gratuït') i *premium* ('de pagament') i es basa en oferir una versió bàsica del joc totalment gratuïta, mentre que certes funcionalitats, avantatges, objectes o continguts addicionals només estan disponibles mitjançant pagaments opcionals (Hamari et al., 2020).

malbé o es perd, el videojoc deixa de ser accessible, encara que s'hagi pagat. Malgrat això, aquesta dimensió tangible ha propiciat pràctiques com el col·leccionisme, que atorguen als videojocs un valor doble: com a experiència jugable i com a objecte material amb valor afectiu, estètic o històric. Per a molts aficionats, posseir una edició física implica una relació més directa i emocional amb el joc, més enllà del seu ús funcional.

- El model digital: llicència d'ús sense suport físic. Amb la consolidació d'Internet, plataformes com Steam transformen el mercat amb la distribució digital. El jugador accedeix a una biblioteca de jocs vinculada al seu compte i allotjada al núvol. Aquest model s'estén també a les consoles, mitjançant serveis com PlayStation Network, Xbox Live o Nintendo eShop, i ha donat lloc a una nova pràctica: caixes físiques que només contenen codis de descàrrega. Tot i la sensació de propietat, el que s'adquireix és una llicència d'ús, subjecta a les condicions del servei. Això pot derivar en pèrdua d'accés a jocs comprats si, per exemple, els servidors són tancats. Aquesta modalitat presenta també avantatges que expliquen el seu èxit creixent. D'una banda, facilita l'accés immediat als videojocs, sense necessitat de desplaçaments ni dependència del format físic. D'altra banda, obre la porta a un mercat molt més ampli i diversificat, on qualsevol usuari pot consultar, adquirir i descarregar títols des de qualsevol lloc amb connexió a internet. Aquesta obertura afavoreix especialment, com s'ha dit anteriorment, la visibilitat i comercialització de videojocs independents, que sovint quedarien exclosos dels canals tradicionals de venda minorista. A més, algunes plataformes com Steam, GOG o Epic Games Store donen facilitats per a la devolució. Per exemple, hi ha la possibilitat de retornar un joc digital si s'ha jugat menys de dues hores, cosa que redueix considerablement el risc d'adquirir un producte que no compleixi les expectatives del jugador.
- El model per subscripció: accés temporal a un catàleg variable. El model més recent aposta per una lògica de servei: el jugador paga una quota mensual per accedir a un catàleg de jocs que es renova periòdicament. Plataformes com Xbox Game Pass, PlayStation Plus, Apple Arcade o Netflix Games adopten aquest sistema, inspirat en serveis de streaming com Netflix o Spotify (Delgado, 2021). El jugador ja no compra cap títol, sinó que rep una cessió temporal de drets d'ús. Quan el videojoc desapareix del catàleg, el jugador deixar de tenir-hi accés. Grans multinacionals han intentant

entrar en aquest mercat sense èxit, com Google Stadia —desactivat al gener de 2023, els seus servidors van funcionar poc més de tres anys— (Adler, 2025) o Amazon Luna que, tot i que encara està actiu, no ha aconseguit el que s’havien proposat. El vicepresident de Prime Gaming reconeixia que “l’error va ser subestimar tot allò que Steam oferia als consumidors: era una botiga, una xarxa social, una biblioteca i una vitrina de trofeus, tot en un, i funcionava bé” (Muñoz, 2025).

Aquest canvi de paradigma té avantatges evidents per al consumidor: elimina barreres econòmiques d’accés, facilita la descoberta de títols i permet provar videojocs sense risc. És més senzill jugar durant unes hores i abandonar un títol sense haver fet una despesa important. Tanmateix, el sistema també genera incerteses i tensions dins la indústria. La compra es transforma en un servei prestat i la noció de propietat es dilueix. A més, petits estudis han expressat preocupació per la precarietat del model. Dino Patti, cofundador de Playdead (*Inside*), exposava a Gamelab que “els consumidors volen tants jocs com sigui possible, i si pot ser, gratuïts. Però res és realment gratuït. Al final, qui posa el joc al mercat sense garanties de retorn és el desenvolupador” (Ortega, 2017). La dependència d’acords amb les grans plataformes, els ingressos variables i les condicions opaques poden perjudicar la sostenibilitat dels projectes més petits.

En els últims anys hi ha hagut una nova dinàmica social. A més de jugar, una part important de la cultura del videojoc actual gira entorn del visionament compartit de partides en plataformes com Twitch o YouTube, on creadors de contingut emeten en directe o enregistren sessions de joc que atrauen milers, o fins i tot milions, d’espectadors. Aquest fenomen ha transformat el videojoc en un espectacle interactiu, generant una experiència col·lectiva en què la comunitat pot comentar, participar i sentir-se implicada com si estigués jugant de manera conjunta. Tot i que aquesta pràctica pugui semblar nova, té un precedent modest en les antigues sales recreatives, on era habitual que persones s’agrupessin al voltant d’un jugador hàbil per observar com jugava, però el seu abast es limitava a l’espai físic i a un públic reduït. Amb la caiguda d’aquests espais, també es va diluir aquesta forma col·lectiva de viure el joc. La diferència és que avui, gràcies al streaming, aquest mateix gest s’ha globalitzat i multiplicat. Milers d’espectadors poden seguir una partida en temps real, comentar-la i establir-hi un vincle emocional. D’aquesta manera, la frontera entre jugar i mirar com algú juga es difumina, i emergeix una nova forma de relació amb el videojoc, marcada per la connectivitat, la participació activa i la creació de comunitats al voltant del joc compartit.

Actualment el videojoc ha completat una trajectòria que el porta des dels primers experiments tecnològics fins a la seva consolidació com a indústria global. L'evolució dels formats i plataformes no només ha aportat major complexitat tècnica i narrativa, sinó que també ha transformat profundament les condicions de consum i d'ús del videojoc: des de l'experiència col·lectiva dels salons recreatius fins a la pràctica íntima de la consola domèstica; del joc individual a la connectivitat global d'Internet; de l'estaticitat del comandament tradicional a la interacció física introduïda per la Wii, i de la llar al joc en mobilitat que permeten els dispositius portàtils i els telèfons mòbils. Aquesta trajectòria ha contribuït a configurar el videojoc com un mitjà més madur, versàtil i plenament integrat en la cultura contemporània.

4.2 La noció de joc: definició i problemes conceptuals

El videojoc és, en darrera instància, un tipus de joc. Per això, abans d'analitzar el concepte específic de videojoc, convé revisar algunes de les principals teories que s'han desenvolupat al voltant del fenomen lúdic. Tot sovint, la idea de joc s'associa amb una activitat menor, infantil o purament evasiva. Aquesta visió simplificadora contrasta amb les aportacions de pensadors com el filòsof Johan Huizinga (1938/2007) i el sociòleg Roger Caillois (1986), que mostren com el joc constitueix una activitat estructuralment rica, dotada de regles, límits, significat i forma. En la seva obra *Homo Ludens*, Huizinga (1938/2007) descriu el joc de la següent manera:

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su 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. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones, representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. (pp. 45-46)

Aquesta definició, formulada ja fa gairebé un segle, continua sent una de les més citades i rellevants a l'hora d'entendre el joc com a fenomen cultural. Huizinga (1938/2007) descriu el joc com una “acción sentida como situada fuera de la vida corriente” (p. 27), on regeixen

unes regles específiques. Aquest espai simbòlic ha estat conegut posteriorment com el cercle màgic, una metàfora que s'ha popularitzat per descriure els límits mentals, espacials i normatius dins dels quals té lloc el joc. Al seu torn, Roger Caillois (1986) parteix de la definició de Huizinga però l'amplia i proposa sis trets que caracteritzen qualsevol activitat lúdica:

1. Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
2. Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
3. Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
4. Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealdad en comparación con la vida corriente. (pp. 37-38)

Caillois conceptualitza el joc com una activitat lliure, separada, incerta, improductiva, reglamentada i fictícia, i a més, sosté que, contràriament al que sovint s'afirma, el joc no és aprenentatge de feina. Només en aparença anticipa les tasques pròpies de la vida laboral. Adverteix que un infant que juga a ser conductor de tren no s'està preparant, en essència, per a aquest ofici. D'acord amb Caillois (1986, p. 18), el joc no prepara per a cap professió, sinó que fomenta la capacitat d'afrontar obstacles i superar dificultats. Tot i que certes accions lúdiques pot semblar que no tenen funcionalitat —com llençar un martell el més lluny possible o colpejar una pilota amb una raqueta— poden tenir efectes beneficiosos, ja que estimulen capacitats físiques com els reflexos, la coordinació o la força.

Es tracta de dos grans estudiosos dels jocs: Huizinga (1938/2007) analitza el joc com una activitat originària i estructurant de la cultura, que crea un espai simbòlic separat on s'elaboren formes de sentit col·lectiu; Caillois (1986) desenvolupa una tipologia funcional del joc, establint criteris estructurals i classificatoris que permeten analitzar-ne la diversitat formal i la seva incidència social. No obstant això, els dos tenen problemes a l'hora de definir *joc*. Francesc Xavier Ruiz Collantes (2008, pp. 17-18) sosté que perquè una definició sigui sòlida ha de complir dues condicions: d'una banda, ha de ser aplicable a tots els membres de l'espècie que pretén definir, i de l'altra, no ha de ser aplicable a cap activitat que no formi part d'aquesta espècie. En termes generals, es pot considerar que les definicions de Huizinga i Caillois compleixen la primera condició, però no del tot la segona. Hi ha altres activitats humanes que encaixarien dins aquesta definició sense generar cap contradicció, com ara el fet de mirar una pel·lícula al cinema o escoltar un conte abans d'anar a dormir.

Aquest problema ja el va detectar el filòsof Ludwig Wittgenstein l'any 1958. En les seves *Investigacions filosòfiques*, qüestiona que es pugui definir el joc mitjançant un conjunt de trets comuns a tots els casos:

66. Considera ara, per exemple, els processos que anomenem «jocs». Vull dir jocs en què s'usen escaquers, jocs de cartes, jocs de pilota, jocs de competició esportiva, etc. ¿Què els és comú a tots ells?—No diguis: «*Ha d'haver-hi* quelcom que els sigui comú, si no, no s'anomenarien "jocs", —sinó *mira* si hi ha quelcom comú a tots ells. —Perquè, si te'ls mires, tot i que no veuràs quelcom que els sigui comú *a tots*, veuràs, en canvi, semblances, parentius, i en veuràs una bona colla. Com ja ha quedat dit: no pensis, sinó mira!—Observa, per exemple, els jocs en què s'usen escaquers, amb els seus múltiples parentius. I ara passa als jocs de cartes: aquí trobes moltes correspondències amb aquella primera classe, però molts trets comuns s'esvaneixen, d'altres apareixen. I si passem ara als jocs de pilota, alguna cosa comuna bé es conserva, però molta cosa es perd. — ¿Són tots "*entretinguts*"? Compara els escacs amb el joc de tres en ratlla. ¿O hi ha sempre qui guanya i qui perd, o bé competència entre els jugadors? Pensa en els solitaris. En els jocs de pilota hi ha qui guanya i qui perd; però quan un infant llença una pilota a la paret i la torna a agafar al vol, aquest tret s'esvaeix. Mira el paper que hi tenen l'habilitat i la sort. I la diferència que hi ha entre l'habilitat en el joc d'escacs i l'habilitat en el tennis. Pensa ara en els jocs de

rotlle: aquí hi ha l'element de l'entreteniment, però quants dels altres trets característics no s'han esvanit! I així podem repassar els molts i molts grups de jocs restants, veure com les semblances apareixen i s'esvaneixen. I el resultat d'aquesta consideració fa així: veiem una xarxa complicada de semblances, que es superposen i s'encreuen mútuament. Semblances a gran i a petita escala (Wittgenstein, 1997, pp. 97-98)

Wittgenstein mostra que el concepte de *joc* no es pot definir per un conjunt fix de trets comuns a tots els casos. En lloc d'això, proposa observar els jocs tal com són i reconèixer que funcionen per una xarxa de similituds parcials i canviants, sense una essència única. Prossegueix el filòsof:

67. L'expressió que em permet de caracteritzar millor aquestes semblances és la de «semblances de família»; perquè és així com es superposen i s'encreuen les diverses semblances existents entre els membres d'una família: estatura, trets facials, color dels ulls, manera de caminar, temperament, etc., etc. —I diré: els "jocs" formen una família. (Wittgenstein, 1997, p. 98)

Introduint el concepte de *semblances de família*, Wittgenstein il·lustra com els jocs comparteixen vincles entrecreuats, com passa amb els membres d'una família. Aquesta metàfora substitueix la idea clàssica de definició per una aproximació més fluida i contextual.

69. I com explicariem a algú, què és un joc? Crec que li descriurem *jocs*, i podríem afegir a la descripció: «d'això, i de coses semblants, se'n diu "jocs"». ¿Que potser sabem més coses nosaltres mateixos? ¿Que potser és només a l'altre, que no li podem dir exactament, què és un joc?— Però, això no és ignorància. No coneixem els límits, perquè no n'hi ha de traçats. Com ja ha quedat dit, podem traçar un límit per a una finalitat particular. ¿Fem, amb això, que el concepte esdevingui utilitzable? De cap manera! Llevat potser per a aquesta finalitat particular. No pas més utilitzable del que va ser feta utilitzable la mesura de longitud "1 passa" per part de qui donà la definició: 1 passa=75 cm. I si vols dir: «Però, abans d'això, no ho era pas, una mesura de longitud exacta», responc: bé, doncs, n'era una d'inexacta.— Tot i que encara em deus la definició d'exactitud. (Wittgenstein, 1997, p. 99)

Wittgenstein (1997) assenyala que el significat de *joc* no s'aprèn per definició abstracta, sinó per ús: el concepte s'adquireix observant exemples i reconeixent patrons. No es tracta d'una ignorància conceptual, sinó del fet que no existeixen límits fixos per al terme. Aquests límits es poden establir, però només en funció de propòsits concrets, com passa amb qualsevol convenció arbitrària. Així, el valor dels conceptes no depèn de la seva precisió absoluta, sinó de la seva funcionalitat en context.

Així doncs, Huizinga (1938/2007) i Caillois (1986) coincideixen a destacar que el joc no implica necessàriament una pèrdua de temps, sinó que pot esdevenir una forma simbòlica de coneixement, d'expressió cultural i d'experimentació de valors. Tanmateix, si es pretén encasellar el concepte de *joc* sorgeix un problema. Tal com adverteix Wittgenstein (1997), potser el joc no pot ser definit amb precisió —ni cal que ho sigui—. De fet, qualsevol intent de recollir tots els seus casos sota una sola fórmula sembla forçat i artificios. Alguns autors que ho han intentat han acabat elaborant definicions tan extenses i carregades de matisos que resulten pràcticament impronunciables. I, el més important, si es dona una definició d'aquesta mena a algú que no sap què és un joc, continuarà sense saber-ho. Davant d'aquest escenari, la proposta wittgensteiniana es presenta com l'alternativa més adequada: el joc no constitueix una categoria tancada, sinó una xarxa de formes connectades per semblances de família, sense límits fixos però amb una funcionalitat compartida. Assumir aquesta perspectiva no implica una renúncia a l'anàlisi, sinó una aproximació més precisa a la complexitat del fenomen lúdic.

Per acabar, cal remarcar que l'anàlisi de Huizinga (1938/2007) i Caillois (1986) sobre el joc com a fenomen culturalment rellevant obre el camí per reconèixer també el videojoc com un producte amb un potencial expressiu que va molt més enllà de l'entreteniment. A més, pel que fa a la definició de joc, l'actitud oberta i no essencialista de Wittgenstein pot ser útil, també, per a la definició de *videojoc*.

4.3 Definició i particularitats del videojoc

Els videojocs no són simplement un nou tipus de joc, sinó un objecte cultural amb un valor intrínsec i amb característiques essencialment originals que requereixen enfocaments analítics específics (Sicart, 2009, p. 25). Cal veure quines diferències fonamentals hi ha entre joc i videojoc.

4.3.1 Diferències entre joc i videojoc

Segons Katie Salen i Eric Zimmerman (2004, p. 2), hi ha quatre trets característics que, tot i no ser exclusiu dels videojocs, es manifesten amb especial intensitat i recurrència en l'àmbit del joc digital.

En primer lloc, la capacitat dels videojocs per oferir una interactivitat immediata però limitada. El sistema del joc respon de manera instantània a les accions del jugador, tot i que el ventall d'interacció disponible sol ser força restringit. Això es pot veure, per exemple, al videojoc *Gran Turismo* (2009), on el jugador controla un vehicle amb una resposta immediata del sistema a cada acció: accelerar, frenar i girar. Ara bé, l'espai d'interacció està fortament acotat: el joc només reconeix els inputs del comandament i les accions que tenen una correspondència directa amb els paràmetres del simulador. No importa com el jugador subjecti el volant, quina postura adopti, si està de peu o assegut: el sistema només registra els paràmetres establerts, i qualsevol expressivitat corporal o creativa queda fora de la seva capacitat de reconeixement. Això posa de manifest que, malgrat la immediatesa en la resposta, la interacció continua sent limitada a una sèrie d'accions predefinides.

En segon lloc, els videojocs es defineixen per la seva capacitat de manipulació d'informació. Funcionen com sistemes que gestionen grans volums de dades i permeten, per exemple, ocultar o revelar informació de manera dinàmica. A diferència de, per exemple, els jocs de taula on almenys una persona ha de saber jugar, les regles poden ser apreses en el decurs de la partida, convertint el descobriment del funcionament del joc en una part mateixa de l'experiència lúdica (Salen i Zimmerman, 2004, p. 4 del capítol 8). El procés d'*aprendre a jugar* s'incorpora, així, dins mateix de la dinàmica del joc, i és gestionat pel sistema digital de manera estructurada i progressiva.

Un tercer tret fonamental és l'automatització de sistemes complexos. Els videojocs poden executar regles i càlculs de manera automàtica, fet que permet el desenvolupament de mecàniques molt sofisticades. A *Final Fantasy X* (2001), cada combat es resol mitjançant un sistema de torns que, sota la seva aparença senzilla, opera amb una arquitectura interna força sofisticada. El joc calcula en tot moment factors com la velocitat de cada personatge, l'efectivitat de les habilitats, les debilitats elementals, els estats alterats i els efectes acumulatius d'objectes i equipament. Tot aquest conjunt de variables interactua en un sistema de combat que es desplega sense interrupcions, permetent al jugador centrar-se en

l'estratègia sense haver de resoldre manualment cap d'aquests càlculs. Ara bé, aquesta mateixa automatització comporta també una pèrdua de transparència: el jugador no coneix, a priori, les estadístiques exactes dels enemics ni les probabilitats concretes d'encertar un atac o aplicar un determinat efecte. El sistema actua, per tant, com una caixa negra, on les regles operen de manera oculta i només poden ser intuïdes a partir de l'experiència, cosa que pot dificultar una comprensió profunda del funcionament intern del joc.

Finalment, la capacitat per facilitar la comunicació entre jugadors, tant a curta com a llarga distància. Aquesta comunicació pot adoptar formes diverses, des del xat textual fins a les pròpies accions de joc, que funcionen com a expressió tàctica i social dins l'entorn interactiu (Salen i Zimmerman, 2004, p. 5 del capítol 8). En aquest sentit, el *gameplay*¹¹ esdevé una forma de comunicació performativa, especialment visible en jocs multijugador com *League of Legends* (2009), on els moviments, l'ús de senyals o la posició del personatge ja transmeten intencions i estratègies, fins i tot en absència de comunicació verbal.

Miguel Sicart afegeix una diferència fonamental entre els jocs analògics i els videojocs: la naturalesa de les seves regles. En els jocs tradicionals, les regles poden ser objecte de debat o modificació durant la partida, ja que són enteses com a convencions negociables entre els participants. En canvi, en els videojocs, les regles estan codificades dins del sistema informàtic i s'imposen de manera inflexible: el jugador no pot qüestionar-les ni modificar-les dins del marc del joc, sinó que ha d'acceptar-les com a condició per jugar-hi. Aquestes regles esdevenen lleis insalvables, i qualsevol alteració només pot tenir lloc fora del sistema formal del joc, en el context social entre jugadors (Sicart, 2009, p. 27).

Els quatre trets que proposen Salen i Zimmerman (2004) —interactivitat, manipulació d'informació, automatització i comunicació en xarxa—, més el que afegeix Sicart —regles no debatibles—, tot i ser especialment característics del videojoc, no són suficients, per si sols, per definir-lo.

4.3.2 El videojoc com a experiència

De fet, segons Miguel Sicart (2009, p. 30), els videojocs no poden ser entesos únicament com a estructures formals compostes per regles, sinó que cal concebre'ls com a objectes dissenyats per ser experimentats, que només adquireixen plenitud ontològica en el procés

¹¹ El *gameplay* fa referència a l'experiència de joc concreta que resulta de la interacció entre el jugador i el sistema.

mateix de ser jugats. Aquesta doble naturalesa, com a objecte i com a experiència, implica que la comprensió del videojoc exigeix una anàlisi no només formal sinó també relativa a l'experiència que provoca. Sicart planteja aquesta distinció en els termes aristotèlics de potència i acte: el sistema de regles representa la potencialitat del joc —la capacitat d'assolir un estat diferent i més complet—, però aquesta potencialitat només s'actualitza amb la participació efectiva del jugador. Igual que llegir les regles de *Street Fighter* (1987) no permet comprendre l'experiència real de combat, en què cal anticipar els moviments de l'adversari, reaccionar amb rapidesa i adaptar-se tàcticament a situacions canviants. Allò que converteix un conjunt de regles en un joc és, precisament, l'acte de jugar, és a dir, l'actualització pràctica d'un sistema que, per si sol, només expressa condicions de possibilitat. És en aquest trànsit que el videojoc passa de ser un conjunt de possibilitats a una experiència viscuda pel jugador.

En aquest sentit, resulta especialment útil la perspectiva de l'*ergodicitat*, que posa l'èmfasi en l'esforç i la participació necessaris per a experimentar el videojoc. Aquesta noció, introduïda per Espen Aarseth (1997) en la seva teoria del *cybertext*, permet entendre el videojoc com una forma textual distintiva, en què la mecànica d'interacció i navegació és tan rellevant com el contingut representat. A diferència dels textos tradicionals, que es poden llegir de manera lineal i passiva, els textos ergòdics exigeixen una participació activa per part de l'usuari, que ha de prendre decisions i realitzar accions per tal de construir-ne el recorregut. Aarseth defineix aquesta dinàmica com a ergòdica, fent servir un terme provinent de la física que deriva dels mots grecs *ergon* (treball) i *hodos* (camí), per indicar que cal un *esforç no trivial* per travessar el text. Ara bé, aquest esforç no es limita a l'àmbit mental. Quan es llegeix a partir d'un cibertext, es fa evident, l'existència de camins no recorreguts, de veus que no han estat escoltades i d'estratègies d'accés que romanen inexplorades. Cada decisió presa per l'usuari modifica el recorregut, fent que algunes parts del text esdevinguin més accessibles, mentre que d'altres quedin parcialment o completament vetades. Aquesta dinàmica difereix radicalment de l'ambigüitat que pot aparèixer en un text lineal, on el significat és incert però el lector conserva l'accés al conjunt del text. En el cas present, la inaccessibilitat no genera ambigüitat, sinó una manca efectiva de possibilitat: una aporia. (Aarseth, 1997, pp. 1-5). El concepte de cibertext no fa referència a un tipus de text, sinó a una manera d'analitzar qualsevol tipus de text, ja sigui digital o tradicional. Aquesta perspectiva serveix per ampliar el camp de la literatura i incloure nous objectes d'estudi que habitualment no es consideren literatura, com videojocs o textos interactius. La raó per la

qual aquests textos són exclosos no té a veure amb la seva qualitat, sinó amb prejudicis o criteris externs al món literari (Aarseth, 1997, p. 18). D'aquesta manera, el videojoc, en tant que cibertext ergòdic, canvia radicalment la manera d'*accedir* a un text: l'usuari no només llegeix, sinó que hi juga, i aquest joc és la forma de lectura. Per tant, el videojoc només pot ser comprès plenament si se'n considera l'experiència d'ús com a part constitutiva del seu significat.

L'experiència que es viu en el videojoc es vertebra, segons Janet Murray (2017), a partir de tres característiques estructurals fonamentals dels entorns digitals: la immersió, l'agència i la transformació. En primer lloc, Murray defineix la immersió com l'experiència de ser transportat a una realitat alternativa que absorbeix completament l'atenció i els sentits. El terme s'utilitza en sentit metafòric i té l'origen en la sensació física d'estar submergit en aigua. Es busca la mateixa sensació en una experiència psicològicament immersiva que en una capbussada al mar o en una piscina: la sensació d'estar envoltat per una realitat completament diferent —tan diferent com l'aigua ho és de l'aire— que capta tota la nostra atenció i el nostre aparell perceptiu. Es gaudeix del desplaçament fora del món familiar, de la sensació d'alerta que sorgeix en aquest nou espai i del plaer que provoca aprendre a moure-s'hi dins (Murray, 2017, p. 124). En segon lloc, l'agència és la capacitat del jugador d'emprendre accions significatives dins d'un entorn representacional, i d'observar els efectes concrets d'aquestes accions. Ara bé, Murray puntualitza que l'agència no es redueix a la mera llibertat d'elecció, sinó que implica que les accions del jugador estiguin integrades dins la lògica interna del món digital, i que tinguin conseqüències reconegudes i interpretables. És a dir, el sistema ha de donar feedback, ha de ser coherent amb les seves pròpies regles i ha de construir una relació significativa entre l'acció i el resultat. En un joc de taula d'atzar, els jugadors poden estar molt ocupats tirant daus o intercanviant diners però podria no haver-hi agència real. Les accions que fan no han estat triades i els efectes d'aquestes accions no estan relacionades amb les intencions dels jugadors. En canvi, l'agència en un joc com els escacs és molt alta perquè, encara que es facin menys accions, aquestes són autònomes, es trien entre un gran nombre possible d'opcions i determinen clarament l'evolució de la partida (Murray, 2017, pp. 159-162). Aquesta característica és clau per distingir el videojoc d'altres formes narratives, ja que suposa que el sentit de la història o del món representat no està predeterminat ni és completament fix, sinó que s'activa i es concreta a través de la participació del jugador. La tercera característica que Murray destaca dels entorns digitals és el plaer de la transformació. A diferència d'altres mitjans, el

sistema informàtic permet alterar formes, rols i identitats amb gran flexibilitat, i convida constantment al canvi. Tant en el pla visual com en el narratiu, el mitjà digital afavoreix una estètica de la mutació: els usuaris poden adoptar nous personatges, experimentar altres cossos o perspectives, i jugar amb la seva pròpia identitat dins d'un món interactiu en constant adaptació. Aquesta capacitat de transformació, especialment present en videojocs, no només ofereix varietat formal, sinó que activa la imaginació i el desig d'explorar noves formes de subjectivitat (Murray, 2017, pp. 195-196).

No obstant això, el dissenyador i estudiós dels videojocs Gonzalo Frasca (2003, pp. 221-225) critica la tendència, tant en la indústria del videojoc com en l'àmbit acadèmic, d'analitzar els videojocs com simples extensions de la narrativa tradicional. Hi ha una alternativa a la narrativa i la representació, ell proposa entendre els videojocs com a formes de simulació, que operen mitjançant una estructura semiòtica diferenciada. Tot i que narrativa i simulació poden compartir elements com personatges, escenaris o esdeveniments, el seu funcionament estructural i les possibilitats retòriques que ofereixen són essencialment diferents. Aquesta distinció fonamental posa de manifest la necessitat d'un marc teòric propi per als estudis del joc, i és precisament en aquest context que Frasca defensa la ludologia com una disciplina formal orientada a analitzar els videojocs segons les seves regles i mecàniques, i no únicament des d'una perspectiva narrativa.

4.3.3 El videojoc dins l'ecosistema cultural contemporani

Tot i partir de vivències personals, el videojoc forma part d'un entramat cultural més ampli que li confereix nous significats i usos socials. Tal com assenyala Henry Jenkins (2006, pp. 4-5), el videojoc s'inscriu dins d'un ecosistema comunicatiu caracteritzat per la interacció constant entre usuaris i per la construcció col·lectiva del significat. En una societat on ningú no pot dominar per si sol tot el coneixement disponible, el sentit dels mitjans es construeix de manera compartida mitjançant la interacció quotidiana. Aquesta dinàmica, propera al concepte d'*intel·ligència col·lectiva* formulat per Pierre Lévy, es manifesta en pràctiques com l'anàlisi comunitària, la producció col·laborativa i la reinterpretació contínua de continguts culturals. El videojoc, en aquest context, no és només un objecte de consum, sinó un espai viu de participació, transformació i circulació de significats. Jenkins el defineix com un *text transmediàtic*, ja que sovint el seu univers narratiu i simbòlic s'expandeix a través de múltiples canals i formats —des de novel·les i còmics fins a sèries, fòrums o vídeos generats per usuaris—, reforçant així el seu caràcter híbrid i la seva capacitat d'articulació

amb altres mitjans. Aquesta realitat s'inscriu dins la *cultura de la convergència* descrita per Jenkins, en què els mitjans antics i nous interactuen de manera complexa, superant l'antiga idea que els mitjans tradicionals serien substituïts pels digitals. Un exemple paradigmàtic d'aquesta lògica transmediàtica és *The Witcher*. Originalment concebut com una sèrie de relats i novel·les de fantasia escrits per Andrzej Sapkowski, l'univers de *The Witcher* va ser adaptat amb èxit al videojoc per l'estudi CD Projekt Red, que no només va expandir-ne l'abast narratiu, sinó que també va introduir elements nous que han acabat influenciant la percepció global del personatge i del món que habita. Posteriorment, aquest univers va tornar a ser reinterpretat en format audiovisual amb la producció de la sèrie televisiva de Netflix. En aquest procés, cada mitjà ha aportat una forma específica d'experiència i una construcció particular del món ficcional, tot generant una xarxa d'interrelacions que exemplifica perfectament la dinàmica de la convergència cultural.

En aquest sentit, Mark J. P. Wolf (2003) sosté que els mons imaginaris transmedials han d'adaptar-se a les característiques del mitjà en què es manifesten, i que aquesta adaptació pot implicar canvis en la naturalesa mateixa del món representat. Així, un món pot tenir el seu origen en un mitjà determinat i ser posteriorment estès als videojocs (com s'ha vist en el cas de *The Witcher* amb els llibres de Sapkowski), o bé pot ser concebut en el videojoc i expandir-se cap a altres mitjans, com exemplifica la franquícia transmediàtica¹² de *Resident Evil*.

Tokuro Fujiwara i Shinji Mikami difícilment haurien pogut preveure l'impacte cultural i comercial que acabaria assolint la seva creació, llançada al mercat l'any 1996. *Resident Evil* s'ha convertit en una de les franquícies transmediàtiques més exitoses de l'entreteniment contemporani. Entre videojocs, pel·lícules, sèries, còmics, novel·les i jocs de taula, acumula més de cinquanta productes culturals, als quals cal afegir-hi una extensa gamma de marxandatge i una influència significativa en l'imaginari col·lectiu. No és estrany, per tant, que diversos creadors —com Alex Garland, director de *28 días después* (2002)— li atribueixin el mèrit d'haver contribuït a la revitalització moderna del gènere zombi (Rosen 2015).

¹² Una franquícia mediàtica o transmediàtica és una propietat intel·lectual que, a partir d'una obra original com ara una pel·lícula, una novel·la, un programa de televisió o un videojoc, dona lloc a obres derivades en diversos mitjans, les quals reutilitzen els seus personatges, el seu univers narratiu i les seves marques registrades (Lemke, 2004).

En aquest procés, la combinació de mitjans interactius i no interactius planteja qüestions sobre l'estatus ontològic del món i sobre la canonicitat dels esdeveniments que s'hi produeixen. Aquesta qüestió és especialment rellevant en el cas dels videojocs, atesa la seva naturalesa interactiva: mentre que en obres no interactives els esdeveniments canònics són fixes i definitoris —com ara el fet que Frodo porti l'anell a Mordor o que Neo derroti l'Agent Smith—, en els videojocs cal distingir entre esdeveniments plenament determinats —com els que tenen lloc en cinemàtiques inalterables— i d'altres de més generals però igualment inevitables dins l'experiència del joc —Inky, Pinky, Blinky i Clyde sempre persegueixen Pac-Man o i els Space Invaders sempre destrueixen l'avatar¹³ del jugador—. Els esdeveniments canònics generals solen implicar els conflictes principals dels mons interactius i, per tant, constitueixen una part essencial de l'experiència que en té l'audiència. Les branques interactives d'un món transmedial, doncs, poden tenir relacions molt diverses amb les seves contraparts no interactives, però en tots els casos proporcionen a l'audiència una nova forma d'experiència vinculada a aquell món, i potencialment poden reforçar-ne el compromís i la implicació (Wolf, 2014, pp. 125-126).

El paradigma de la convergència aposta, doncs, per una coexistència fluida i interconnectada. El videojoc, com a producte emblemàtic d'aquesta nova ecologia mediàtica, esdevé així un node central en la reconfiguració contemporània de les formes culturals i comunicatives (Jenkins, 2006, p. 6). Aquesta condició híbrida i participativa del videojoc, plenament inserida en la cultura de la convergència, obliga també a revisar la noció de *gènere*, heretada en part d'altres mitjans.

4.3.4 La problemàtica dels gèneres de videojocs

Un dels aspectes més complexos a l'hora de definir i analitzar el videojoc és el sistema de classificació per gèneres. En els primers anys de la indústria, molts videojocs van adoptar etiquetes genèriques provinents d'altres àmbits culturals —com *aventura* o *acció*— amb l'objectiu de resultar més comprensibles per a un públic encara poc familiaritzat amb el mitjà. Amb el pas del temps, els gèneres de videojocs s'han configurat, segons diuen els estudiosos dels videojocs, com conglomerats estètics més que no pas com descripcions funcionals del tipus d'experiència que ofereix el joc. El resultat ha estat una classificació

¹³ L'avatar és la representació gràfica o simbòlica del jugador dins del món del videojoc. Pot adoptar formes molt diverses —com ara un personatge, una nau, una criatura o un objecte—, i actua com a mitjà principal d'interacció entre el jugador i l'entorn virtual.

caòtica, en què es barregen criteris temàtics, mecànics i visuals, i que presenta greus limitacions a l'hora d'abordar el videojoc des d'una perspectiva filosòfica. Dins d'aquest desori no existeix un criteri consensuat que determini què constitueix exactament un *gènere*. En alguns casos, el criteri dominant és la perspectiva visual, com en els *jocs de trets en primera persona*; en d'altres, preval un enfocament narratiu, com en els *jocs d'aventures*; també hi ha classificacions que parteixen de criteris mecànics, com en els *jocs de trencaclosques*; en altres casos, el criteri és temporal, com en la distinció entre *jocs en temps real* i *jocs per torns*; finalment, algunes etiquetes responen a criteris de producció i mercat, com és el cas dels videojocs *triple A*¹⁴ o *independents*.

4.3.4.1 Desmuntant el gènere: convencions i noves classificacions

Tanmateix, segons Bernard Perron (2014, pp. 79-80), els gèneres de videojocs es basen en convencions que exerceixen una funció orientadora essencial dins del procés de recepció i d'experiència del jugador. Aquestes convencions es construeixen dins de gèneres específics o franquícies consolidades i contribueixen a configurar un *horitzó d'expectatives* que, com va plantejar H. R. Jauss, orienta la lectura —o en aquest cas, la pràctica lúdica— a partir de normes conegudes derivades de títols anteriors. Perron, recull la reflexió de Julian Kücklich, qui assenyala que un gènere no és altra cosa que una agrupació de textos amb característiques similars, reconegudes implícitament pels usuaris. Aquest reconeixement permet que, per exemple, un jugador familiaritzat amb els *First-Person Shooters* (FPS) sàpiga què esperar abans fins i tot de començar a jugar: una perspectiva en primera persona, una arma visible a la part inferior dreta de la pantalla, un HUD¹⁵ amb informació sobre l'arma equipada i la munició disponible, un efecte visual que indica dany rebut —com un flaix vermell a la pantalla—, i una progressió general basada en el desplaçament i l'eliminació sistemàtica d'enemics. Aquestes convencions creen un marc d'interpretació immediat, tot i que no són estàtiques: poden variar, combinar-se o fins i tot desaparèixer. La ruptura o desviació d'aquestes convencions fa encara més evident la seva força cultural. És el cas de *Portal* (2007), que tot i mantenir la perspectiva en primera persona i alguns codis visuals propis del gènere FPS —com la presència constant de l'arma—, substitueix la mecànica de combat per una estructura basada en la resolució de trencaclosques espacials. Aquest desplaçament de

¹⁴ Els videojocs *triple A* (o *AAA*) són produccions de gran pressupost desenvolupades per grans empreses de la indústria, amb altes expectatives comercials i un fort desplegament publicitari.

¹⁵ El terme HUD (*Head-Up Display*) prové de l'àmbit aeronàutic i fa referència a una interfície que permet visualitzar informació rellevant sense apartar la vista de l'acció.

les mecàniques esperades cap a una experiència més cognitiva posa en evidència com els gèneres poden experimentar processos d'hibridació, i com les convencions poden viatjar d'un gènere a un altre per tal d'ampliar o renovar l'experiència lúdica.

Des del punt de vista funcional, cal reconèixer que aquestes etiquetes híbrides i aparentment caòtiques compleixen una funció útil i necessària socialment: ajuden el jugador a anticipar què es trobarà. Tot i les seves limitacions conceptuals, aquestes convencions esdevenen eines de comunicació pràctica dins l'ecosistema cultural. Tot i així, la coexistència de criteris tan diversos genera un sistema de classificació híbrid i, en molts casos, arbitrari, que sovint dificulta una anàlisi rigorosa del videojoc com a mitjà cultural. La manca de coherència conceptual fa que jocs amb mecàniques i experiències profundament diferents siguin agrupats sota una mateixa etiqueta. Així, per exemple, *Tetris* (1984) i *The Talos Principle* (2014) solen classificar-se com a jocs de trencaclosques, malgrat que promouen experiències clarament diferenciades. El primer es basa en l'agilitat visual i el reconeixement ràpid de patrons, mentre que el segon exigeix una reflexió pausada davant de problemes lògics complexos, i incorpora, a més, una dimensió narrativa amb implicacions morals i filosòfiques. Casos com aquest posen de manifest que la classificació genèrica tradicional resulta inefficient com a eina analítica per estudiar el videojoc en profunditat.

Aquest problema ha estat identificat per una part significativa de la recerca acadèmica en estudis de videojocs (Juul, Aarseth, Caldwell, entre d'altres), i alguns autors, com Thomas H. Apperley (2006), han proposat alternatives per replantejar la classificació dels gèneres. L'investigador de la Universitat de Melbourne defensa que una anàlisi crítica dels gèneres de videojocs hauria de desplaçar el focus més enllà de les similituds visuals o narratives amb altres mitjans representacionals, per centrar-se en les formes específiques d'interactivitat i ergodicitat que defineixen els videojocs com a mitjà autònom. Tot i que molts gèneres de videojocs mantenen vincles evidents amb mitjans anteriors, Thomas Apperley proposa una relectura crítica dels gèneres a partir de la noció d'interactivitat ergòdica, és a dir, tenint en compte l'esforç i la participació activa que el jugador ha de dur a terme per avançar en l'experiència de joc. Aquesta perspectiva permet identificar estrats genèrics més útils que els tradicionalment basats en criteris visuals o narratius. Segons Apperley, els gèneres de la simulació i l'estratègia ofereixen patrons interpretatius generals per comprendre el funcionament estructural dels videojocs. A més, mentre que la simulació permet classificar els jocs segons el grau amb què reproduïxen fidelment sistemes reals,

l'estratègia distingeix entre jocs que exigeixen una atenció constant i actuació directa, i aquells que demanen una gestió més distanciada i intermitent. Pel que fa al gènere d'acció, aquest es caracteritza per la seva naturalesa intensament performativa, mentre que el gènere de rol es defineix per la manera com les seves convencions circulen i es negocien dins i entre les comunitats de jugadors. Apperley (2006) fa la proposta, doncs, de desplaçar la barreja de terminologia visual, narrativa i interactiva per focalitzar-se únicament en gèneres d'interactivitat. Això és, classificar-los segons les seves similituds estructurals profundes en lloc de les seves diferències superficials de caràcter visual o narratiu.

4.3.4.2 Els límits dels gèneres més enllà del videojoc

Tot plegat convida a plantejar una pregunta rellevant: és la problemàtica dels gèneres una dificultat específica del videojoc, o bé es tracta d'un fenomen compartit amb altres mitjans culturals? Per tal de respondre-hi, pot ser útil obrir una breu comparació amb àmbits amb una trajectòria més consolidada, com la literatura o el cinema. En el cas de la literatura, hi ha gèneres basats en l'efecte emocional que l'obra busca provocar, com ara la tragèdia o la comèdia; d'altres responen a contextos temàtics o ambientacions, com la novel·la històrica, la ciència-ficció o la fantasia; també s'empren etiquetes estructurals, com el conte; altres s'estableixen en funció del públic receptor, com la literatura juvenil. Els límits entre gèneres literaris són sovint difusos, canviants i condicionats pel context històric, cultural i tecnològic. En el cas del cinema, es poden trobar etiquetes que responen a emocions generades (*comèdia, terror, drama*), a contextos històrics o geogràfics (*western*), a enfocaments temàtics (*ciència-ficció, fantasia*) o a característiques expressives (*musical*). Tot i compartir la mateixa etiqueta genèrica, hi ha pel·lícules que difereixen radicalment tant en el to com en el contingut, l'estil o el públic objectiu. Un exemple clar són les comèdies *Plans de boda* (2001) i *Ressaca a Las Vegas* (2009). Aquesta disparitat va fer que la comunitat utilitzés subgèneres més específics dins del paraigua general de la comèdia, amb l'objectiu de descriure millor el tipus d'experiència que ofereix cada obra. En aquest cas, *Plans de boda* es classifica com a "comèdia romàntica". Aquesta subetiqueta ajuda a saber què esperar de *Plans de boda* i, alhora, què no esperar d'una comèdia que no tingui la subetiqueta *romàntica*. Aquestes subdivisions no només permeten orientar millor l'espectador, que pot evitar pel·lícules amb elements que no li resulten atractius, sinó que també beneficien els professionals del sector, ja que redueixen el risc de rebre crítiques infundades per part d'un públic que esperava una experiència completament diferent. Tal com Perron afirma en el cas dels videojocs, les convencions ajuden a saber què esperar del film fins i tot abans de veure

la pel·lícula. L'evolució dels gèneres respon a una funció doble: descriptiva, perquè ofereix marcs de comprensió de l'obra, i preventiva, perquè regula les expectatives i la recepció cultural. El gènere cinematogràfic no es pot reduir ni a una construcció ideològica imposada des de les altes instàncies, ni tampoc a una experiència ritual sorgida exclusivament del públic; es tracta, més aviat, d'una doble autoria, resultat de la interacció entre la codificació dels autors del text i de la descodificació compartida per tot el públic (Anyó, 2016, pp. 75-76).

Com s'ha vist, en la literatura i en el cinema el sistema de gèneres també ha estat sovint inconsistent, acumulatiu i construït, en part, socialment. Això suggereix que la problemàtica del gènere en l'àmbit del videojoc no és un cas excepcional, ni tampoc una deficiència pròpia del mitjà, sinó més aviat una manifestació d'una tendència transversal en la classificació dels mitjans. De fet, en els darrers anys, les classificacions per gènere en literatura i cinema han tendit a empitjorar pel que fa a la sistematització, però a millorar pel que fa a la funcionalitat per al consumidor, que disposa de més eines per trobar continguts afins als seus interessos. S'està produint un canvi de la noció de *gènere* cap a la de *categoria*, que reflecteix una transformació cultural profunda: el pas d'un model normatiu, centrat en la naturalesa intrínseca de l'obra, cap a un model descriptiu i situacional, orientat a l'experiència d'ús i al context de recepció. Aquesta evolució ha afectat de manera transversal diversos mitjans. En el cinema, plataformes com Netflix han substituït progressivament la classificació clàssica per gèneres per un sistema de categories molt més heterogeni, que combina criteris diversos: gèneres convencionals (*acció*), durada (*curts*), origen geogràfic (*espanyoles*), edat del públic (*per a tota la família*), èxit comercial o crític (*premiades*), o tipus de producció (*independents*). En l'àmbit literari, espais com Amazon han adoptat un sistema de classificació orientat al consum, basat en categories molt diverses que combinen criteris temàtics, pràctics i demogràfics. Així, es poden trobar etiquetes com *Biografies i fets reals*; *Fantasia i ciència-ficció*; *Salut, família i desenvolupament personal*; *Infantil*; *Romàntica*; *Economia i empresa* o *Còmics, manga i novel·la gràfica*, entre moltes altres. Pel que fa als videojocs, plataformes com Steam han adoptat un sistema de categories semblant al de Netflix, que combina criteris molt diversos: el tipus de jugador (*casuals*), el gènere heretat del cinema (*terror*), la temàtica (*ciutats i assentaments*), la jugabilitat (*estratègia*), el nombre de jugadors (*cooperatiu*), el tipus d'art visual (*anime*), el preu per a l'usuari (*jocs gratuïts*) o fins i tot la plataforma on es juga (*perfectes per a Steam Deck*).

Aquests sistemes de classificació, lluny de buscar una estructura coherent o universal, responen a una lògica de consum personalitzat, orientada a l'experiència de l'usuari i a les dinàmiques comercials dels entorns digitals. Actualment, en el cinema, la literatura i els videojocs, les etiquetes s'ajusten més al comportament del públic i als requisits del mercat que no pas a criteris estètics, narratius o interactius. Això ha desplaçat progressivament la funció del gènere: ja no pretén —si és que alguna vegada ho ha fet— operar com una estructura normativa, sinó com una eina flexible per a la descoberta, la recomanació i la segmentació dels continguts. Això també es pot veure en la solució que Steam proposa per resoldre que *Tetris* (1984) i *The Talos Principle* (2014) siguin agrupats dins del mateix gènere. La plataforma utilitza un sistema d'etiquetes col·laboratiu: els usuaris poden afegir etiquetes lliurement, i l'algoritme destaca les cinc més rellevants segons la freqüència, el consens i el comportament dels jugadors. Així, *Tetris* apareix etiquetat com a *trencaclosques*, *arcade*, *2D*, *casuals* i *old school*; mentre que *The Talos Principle* rep etiquetes com *trencaclosques*, *filosòfics*, *primera persona*, *ambientals* i *exploració*. D'aquesta manera, la classificació s'afina i reflecteix millor la naturalesa específica de cada joc.

L'estratègia d'aplicar múltiples gèneres o etiquetes per definir un videojoc es revela, doncs, com l'opció més adequada. Consisteix a delimitar progressivament la definició mitjançant l'atribució de diversos trets característics que permeten aproximar-se a la naturalesa del joc en qüestió. Aquest enfocament és el que s'ha utilitzat per realitzar les fitxes tècniques d'aquesta tesi, aportant tres etiquetes per cada videojoc. Això facilita que el públic es pugui fer una idea clara del tipus d'experiència que oferirà. Ara bé, també planteja inevitablement una qüestió de fons: qui determina quins trets són realment definitoris i quins no? La selecció d'aquests atributs no és neutra, i pot estar influïda per interessos comercials, per convencions culturals o per les expectatives dominants dins la indústria i la comunitat de jugadors. A més, tenint en compte la creixent complexitat dels videojocs contemporanis, resulta cada vegada més inviable pretendre establir un sistema de gèneres tancat i universalment aplicable.

Ara bé, aquest funcionament, tot i ser útil per al públic general i per a la indústria, segueix generant dificultats per a l'estudi acadèmic. La seva arbitrarietat i caràcter mutables dificulten qualsevol intent de sistematització o d'anàlisi rigorosa dels gèneres com a formes culturals. En aquest context, el videojoc no pot eludir aquesta tensió; de fet, potser s'accentua per la naturalesa interactiva del mitjà, que fa encara més difícil establir criteris unificats. Si

vol ser reconegut com a part del sistema cultural compartit, haurà de conviure amb classificacions híbrides i imperfectes, però operatives. En definitiva, la problemàtica del gènere no és exclusiva del videojoc, sinó una manifestació més d'un canvi estructural en els modes de producció, recepció i distribució dels continguts culturals en l'era digital.

4.3.5 Recapitulació i definició conceptual

Tot el que s'ha dit del videojoc posa en relleu que s'ha de replantejar qualsevol intent de definició rígida, tal com adverteix Lluís Anyó (2016):

La consideración de los videojuegos como un conjunto homogéneo, que puede ser teorizado como objeto de estudio unitario sin más dificultades, debe ser abandonada enseguida. Quizá la única consideración común que podemos hacer de los videojuegos como unidad es que estamos frente a un juego que tiene lugar en una pantalla de video. [...] Sin duda, la fuerza del término videojuego, en los distintos idiomas predominantes de la industria cultural, obliga a rendirse a la evidencia de su aceptación: *video games*, *video jogos*, *jeux vidéo*, videojuegos¹⁶, el consenso que no encontramos en el artefacto lo encontramos en cambio en su denominación. (pp. 11-12)

Al llarg d'aquest apartat s'ha evidenciat que el videojoc no s'ha d'entendre simplement com un joc amb suport digital, sinó com un objecte cultural complex que exigeix una anàlisi multidimensional. D'una banda, s'han explorat les principals diferències —interactivitat, manipulació d'informació, automatització, comunicació en xarxa i regles no debatibles— entre els videojocs i els jocs tradicionals. De l'altra, s'ha posat en relleu una experiència subjectiva potencialment ergòdica, immersiva i transformadora, amb nivells d'agència diversos, que en molts casos vincula el videojoc amb noves formes de textualitat. Igualment, s'ha emmarcat el videojoc dins l'actual paisatge mediàtic, com a pràctica social i comunicativa que participa d'una cultura de la convergència i de la intel·ligència col·lectiva. Finalment, s'ha abordat la problemàtica dels gèneres de videojocs, que es caracteritzen per una classificació híbrida, sovint arbitrària i construïda sobre convencions culturals més que

¹⁶ A tots aquests, s'hi pot afegir videojocs, *videospiele*, *videogiochi*, *diànzī yóuxì*, *vīdiyo gems*, *videoíгры*, *al'āb fīdiyū*, *terebi gēmu*. En japonès, literalment vol dir 'jocs de televisió'; en la resta d'idiomes: la paraula està composta per "jocs" i "vídeo".

no pas sobre criteris sistemàtics, la qual cosa dificulta l'anàlisi formal però resulta funcional com a eina comunicativa i orientadora per al públic.

En l'intent de definir què és un videojoc, resulta més pertinent evitar una definició essencialista i adoptar una aproximació basada en la noció wittgensteiniana de *semblances de família*. Així com en el llenguatge no sempre hi ha una característica comuna que uneixi tots els usos d'un terme, sinó una xarxa de similituds que se superposen i s'entrecreuen, el videojoc es pot comprendre com una constel·lació oberta de trets recurrents més que com una entitat definida per una essència única. Aquest enfocament permet reconèixer el videojoc com una forma cultural híbrida i en constant evolució, que combina característiques pròpies del joc tradicional —com la presència de regles, la separació del món ordinari, la voluntarietat de participació, la incertesa en el resultat i el repte— amb atributs digitals, com la interactivitat, l'agència del jugador, la narrativa dinàmica, la immersió audiovisual i la manipulació d'entorns virtuals. L'acoblament d'aquestes dimensions dóna lloc a una categoria cultural reconeixible i operativa, encara que internament diversa.

A mesura que la història del mitjà avança, però, aquesta diversitat s'amplifica. Apareixen nous formats i propostes creatives que posen en tensió les fronteres del que considerem un videojoc. Des dels jocs experimentals sense objectius definits fins a les experiències narratives interactives amb escassa ludicitat, la varietat creixent de formes lúdico-digitals sembla allunyar progressivament la possibilitat d'una definició tancada. A dia d'avui, el videojoc es pot entendre com un objecte dissenyat per a ser experimentat, l'experiència del qual se situa en la intersecció entre el joc, la narrativa, la simulació i la interacció tecnològica, i que només pot ser delimitada atenent el seu context d'ús i les funcions que assumeix en cada cas concret.

4.4. Implicacions del videojoc en la societat contemporània

Tot i que el videojoc ha estat sovint percebut com una forma d'entreteniment aïllada de les dinàmiques socials més àmplies, la seva consolidació com a mitjà cultural ha anat acompanyada d'un reconeixement de les seves múltiples implicacions socials, educatives, econòmiques, polítiques i tecnològiques. Aquest apartat examina les diverses dimensions d'aquest impacte, tant en termes de potencialitats com de controvèrsies, amb l'objectiu de mostrar com el videojoc reflecteix i alhora transforma les lògiques de la societat actual.

4.4.1. Impacte social

L'impacte social del videojoc en les darreres dècades ha estat tan ampli com divers. Si en els seus inicis era percebut com un entreteniment marginal adreçat a nois adolescents, avui travessa generacions, gèneres i contextos culturals diversos. Aquesta expansió ha anat acompanyada d'un canvi de percepció col·lectiva: el videojoc ha deixat de ser un passatemps estigmatitzat per esdevenir un objecte de consum cultural normalitzat i, en molts casos, valorat. La segmentació per edats s'ha diluït progressivament, i actualment és habitual que persones adultes també consumeixin videojocs. Aquesta ampliació del públic s'ha vist afavorida per la diversificació de formats i dispositius, però també per una oferta de continguts més variada, capaç de satisfer interessos diferents. Plataformes com la Wii o els jocs per a mòbils han estat especialment determinants per trencar la barrera de gènere i edat, promovent experiències de joc més accessibles i amb un component social.

Un altre aspecte rellevant és el potencial del videojoc per generar comunitats i formes de socialització alternatives. En entorns digitals persistents com els jocs multijugador massius (MMO), els espais de trobada no només serveixen per competir o cooperar, sinó també per establir vincles, identitats col·lectives i formes d'autoorganització. Els videojocs poden actuar com a aglutinadors d'experiències compartides, contribuint a la creació de memòries col·lectives i a la construcció de xarxes socials que transcendeixen el joc. Aquestes comunitats no són només passives: generen discursos propis, creen contingut derivat (*mods*, *fanarts*, relats) i estableixen formes de participació activa en la vida cultural del videojoc.

La vida de Mats Steen, conegut com a *Ibelin Redmoore* en el món virtual, és una expressió commovedora de les potencialitats dels videojocs com a espais de generació de vincles i construcció de sentit. En el documental anomenat *The Remarkable Life of Ibelin* (2024), dirigit per Benjamin Ree, es narra la vida de Mats, un noi afectat per distròfia muscular de Duchenne. Es tracta d'una malaltia degenerativa que li limitava progressivament la mobilitat —als deu anys ja anava amb cadira de rodes— i el va dur a la mort quan tenia vint-i-cinc anys. Tot i les seves acusades limitacions físiques, el videojoc *World of Warcraft* (2004) va oferir-li un món de possibilitats. A través del personatge d'*Ibelin*, Mats va superar els impediments del seu cos i, a més, va construir una identitat plena, rica i socialment reconeguda. En el videojoc va comandar aventures, va lluitar contra monstres i va formar part d'un gremi, anomenat *Starlight*. En aquest grup va establir lligams

forts, va experimentar l'enamorament i no va dubtar en ajudar a qualsevol integrant. Aquests vincles els va establir sense que cap persona tingués coneixement de quina era la seva condició de salut. No fou fins a les darreries de la seva vida quan va compartir la seva situació amb alguns membres del gremi. La família de Mats, que desconeixia la vida paral·lela que el jove havia construït, va anunciar la seva mort al blog que ell mantenia a Internet. Ho van fer pensant que ningú no el llegiria, però alhora els semblava el lloc més adient, ja que Mats havia passat hores i hores davant de l'ordinador, especialment després que la seva mobilitat reduïda li hagués fet perdre la il·lusió per gairebé tot allò que no fos virtual. Al cap d'una estona, van començar a arribar missatges de condol, de record i d'estima per part de persones desconegudes: eren els seus amics, els seus companys i els seus coneguts —la comunitat amb qui Mats compartia la seva vida virtual. La seva mort va ser tan sentida que diversos membres del seu gremi van viatjar des d'arreu d'Europa fins a Noruega per assistir al seu funeral. Allà van llegir un missatge per acomiadar-se del seu amic, a qui mai havien vist en persona. El documental combina la lectura del blog personal de Mats —on hi compartia els seus pensaments— amb entrevistes a persones que van formar part de la seva vida, així com seqüències reals i recreacions de les seves partides a *World of Warcraft*. D'aquesta manera, es reconstrueix la doble vida de Mats: la vida fora de la pantalla —limitada i reservada— i la vida dins del món virtual —extrovertida, atrevida i plena de reconeixement—.

Un dels aspectes més positius que ell mateix destacava era que, en el videojoc, tots els participants tenien avatars físicament atractius, fet que provocava, paradoxalment, que les relacions establertes fossin percebudes com més autèntiques: basades en l'interior i la personalitat, i no en l'aparença física. La dualitat entre la vida reservada fora de la pantalla i la llibertat dins del món virtual posa en relleu el valor social dels videojocs com a espais per a la construcció d'identitat i l'establiment de vincles interpersonals

Ara bé, els espais virtuals també poden reproduir formes d'exclusió, violència simbòlica o desigualtat. Alguns estudis han posat de manifest la presència de comportaments discriminatoris o tòxics dins de comunitats en línia. Aquestes problemàtiques han portat al debat sobre la necessitat d'una ètica del disseny i d'unes normes de convivència més explícites dins dels entorns digitals. El videojoc, com qualsevol altre mitjà cultural, reflecteix i pot amplificar les estructures socials existents. Amb el pas del temps, alguns jugadors han començat a reaccionar davant aquesta realitat, transformant les seves pràctiques i preferències en resposta al desgast emocional i a l'ambient tòxic que sovint acompanya els

videojocs competitius en línia. Diversos testimonis recents recollits en fòrums i plataformes especialitzades mostren com molts usuaris abandonen els shooters multijugador i altres títols centrats en la competició (PvP), en favor de videojocs per a un sol jugador o cooperatius. Aquesta transició no es deu únicament a l'edat o a la pèrdua d'habilitats mecàniques, sinó sobretot a la necessitat de recuperar una experiència de joc més pausada, gratificant i lliure de la pressió constant pel rendiment. Aquests jugadors expliquen que, tot i haver invertit anys en jocs com *League of Legends* (2009), *CS:GO* (2012) o *Valorant* (2020), l'estrès, la tensió contínua i la toxicitat present en moltes comunitats van acabar erosionant el plaer de jugar. En contraposició, els jocs per a un sol jugador els permeten connectar amb narratives més profundes, mecàniques menys repetitives i una experiència més íntima i significativa. D'altres opten per jocs multijugador cooperatius (PvE) on la interacció social no es basa en la confrontació, sinó en la col·laboració. Aquesta tendència mostra que molts jugadors busquen espais on el joc recuperi el seu valor original: el gaudi, la llibertat i la creativitat compartida, més enllà del càlcul, la competitivitat o la productivitat (Martín, 2025).

En les últimes dècades, els videojocs han tingut cabuda en altres disciplines, més enllà de l'entreteniment. Progressivament, la capacitat immersiva, interactiva i engrescadora dels videojocs ha començat a aplicar-se, com a complement, en processos terapèutics, rehabilitació cognitiva, formació professional, dinàmiques grupals o treball emocional. A tall d'exemple, i en relació amb l'àmbit de la psicoteràpia i salut mental, destaquen videojocs com: *SPARX* (acrònim de *Smart, Positive, Active, Realistic, X-factor thoughts*, 2013), *Mindlight* (2016) i *Let's Face It!* (2010). *SPARX* és un videojoc adreçat a adolescents amb símptomes depressius lleus o moderats que, a través de la teràpia cognitivoconductual, dona eines, recursos i pretén millorar l'autoestima a través de dinàmiques lúdiques. Al seu torn, *Mindlight* i *Let's Face It!* estan adreçats als trastorn del neurodesenvolupament, com ara el trastorn de l'espectre autista. A través de diferents recursos, a tall d'exemple, el reconeixement facial, pretenen millorar l'autoregulació emocional i les capacitats socials dels usuaris. Pel que fa a la rehabilitació física i funcional, hi destaquen videojocs com ara *Reh@City* (2019), *MindMotion PRO* (2013) o *MoveHero* (2011). Aquests videojocs proposen exercicis pautats i repetitius adreçats a persones que han patit un accident cardiovascular o alguna malaltia neurodegenerativa, com ara l'alzheimer.

4.4.2 Influència educativa

Pel que fa a l'influència educativa dels videojocs, el llibre *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* va tenir un gran impacte tant en l'àmbit acadèmic com en cercles educatius i culturals. El seu autor, James Paul Gee (2007), va haver d'incloure una aclaració en la versió revisada de l'obra —on especifica que es refereix a l'aprenentatge “tant dins com fora de l'àmbit escolar” (p. 215)—, arran de la lectura generalitzada que entenia el llibre com una defensa de la integració dels videojocs als centres educatius. Quan es diu que els videojocs tenen potencial educatiu o que poden afavorir l'aprenentatge, es tendeix de manera quasi automàtica a pensar en la seva aplicació dins l'aula, com si l'únic aprenentatge legítim fos el que es produeix en contextos escolars. Hi ha molts altres àmbits i pràctiques que generen coneixement, desenvolupament personal o actituds reflexives sense que ningú qüestionï la seva legitimitat pel fet de no formar part del currículum escolar. Llegir novel·les de ficció, escoltar *podcasts* especialitzats, visitar museus, tocar un instrument o visitar altres cultures, són activitats que poden afavorir un aprenentatge profund i sostingut. No obstant això, aquestes pràctiques sembla que no tinguin la necessitat d'integrar-se dins de les institucions educatives per ser considerades valuoses. El fet que els videojocs despertin aquesta expectativa —com si només poguessin ser legítims si s'utilitzen dins l'aula— evidencia una visió limitada de l'aprenentatge, així com una persistència de prejudicis envers aquest mitjà.

Aquesta puntualització resulta rellevant per als propòsits de la present tesi, ja que el seu objectiu no és promoure l'ús del videojoc dins o fora de l'aula, sinó analitzar-lo com a mitjà a través del qual és possible filosofar. Que aquesta pràctica tingui lloc en un context educatiu, personal o cultural no altera el nucli de la proposta: explorar les possibilitats del videojoc com a espai de reflexió. Amb tot, val la pena considerar les iniciatives que han explorat el videojoc com a eina formativa, ja sigui pel seu potencial per afavorir processos d'aprenentatge o bé per la seva implementació directa a les aules. Analitzar ambdues dimensions contribueix a visibilitzar algunes de les possibilitats didàctiques que el mitjà pot arribar a desplegar i ajuda a contextualitzar millor els usos pedagògics que se n'ha fet fins ara.

4.4.2.1 El videojoc per a l'aprenentatge significatiu

El videojoc pot transmetre coneixements tan eficaçment com altres mitjans culturals consolidats, com el llibre o el cinema. El seu contingut pot incloure dades històriques, conceptes científics, referències filosòfiques o elements culturals que l'usuari assimila de manera contextualitzada durant l'experiència de joc. Això els converteix en suports legítims per a la comunicació i la difusió de sabers. En són exemples *Assassin's Creed Origins* (2017), que recrea amb gran detall el món de l'antic Egipte o *BioShock* (2007), que presenta l'objectivisme, sistema filosòfic desenvolupat per Ayn Rand.

Ara bé, cal destacar que el valor educatiu del videojoc no depèn només del contingut explícit, sinó també de l'estructura de joc i de la manera com es contextualitza la seva utilització. Tal com assenyala James Paul Gee (2007), un dels referents més destacats en aquest camp, els bons videojocs creen entorns on el jugador aprèn a través de la resolució de problemes, la presa de decisions i la reflexió sobre els seus propis errors. Aquests entorns reproduïxen, en molts casos, mecanismes d'aprenentatge natural més efectius que els models escolars tradicionals. Gee sosté que els videojocs poden ser una eina poderosa per fomentar un aprenentatge profund i significatiu tant dins com fora de l'àmbit escolar. Per ell, els bons videojocs no només transmeten coneixement, sinó que integren principis pedagògics valuosos en el seu mateix disseny, i aquests principis haurien de ser considerats en entorns educatius formals i informals. Així mateix, defensa que el joc pot generar aprenentatge autèntic com a part del plaer quotidià, més enllà de qualsevol estructura escolar. Tanmateix, Gee (2007, p. 215) adverteix que, si s'opta per incorporar videojocs o tecnologies lúdiques a l'educació formal, cal evitar apropiat-se de les pràctiques culturals juvenils sense tenir en compte la seva veu. En aquest sentit, defensa que els joves han de ser considerats socis actius en el disseny de qualsevol proposta educativa basada en el joc.

Tot i l'interès creixent per la integració del videojoc a l'aula, aquest és encara un camp emergent en termes de recerca i aplicació. Diversos estudis han desenvolupat aquestes idees en contextos educatius concrets, posant en relleu les potencialitats del videojoc com a recurs pedagògic. L'experiència acumulada en l'àmbit escolar mostra que el mitjà pot generar situacions d'aprenentatge encisadores, adaptatives i centrades en l'alumnat:

- 1) Permeten aprendre diferents tipus de habilitats i estratègies.
- 2) Ayuden a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de

la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje. 3) Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos. (Gros, 2006, p. 9)

Un dels trets determinants a l'hora de relacionar videojoc i pedagogia és la capacitat immersiva d'aquest. En comparació amb altres mitjans digitals, que amb freqüència demanen a l'usuari una predisposició explícita, el videojoc s'erigeix com un catalitzador del desig d'aprendre atès que configura tota una dinàmica lúdica. La immersió és una condició favorable per a l'aprenentatge significatiu ja que gaudeix de la implicació activa del jugador i sostinguda durant tot el procés:

Las principales potencialidades educativas de los videojuegos emanan de lo que se conoce como inmersión (es decir, la capacidad que tiene el sistema de provocar en el usuario una identificación con su personaje y el mundo virtual creado en el juego). Esta característica de los videojuegos es especialmente útil para mantener la atención del usuario en lo que sucede en el juego, asegurando que, a diferencia de otros medios digitales en que se necesita la intención o necesidad de aprender, el interés del jugador se basa, primero, en las ganas de empezar a jugar, y después, en el placer de seguir jugando para resolver algún enigma o acometer alguna hazaña. (Aguilar i Adell, 2018, p. 2).

Així doncs, aquesta capacitat del videojoc de presentar al jugador com el protagonista principal, fonamentada en el plaer i el repte, fa que els continguts formatius s'integrin de manera més orgànica i duradora. A banda de la capacitat immersiva, el videojoc presenta una segona característica idònea en l'àmbit educatiu: la capacitat adaptativa. Un gran nombre de videojocs incorporen sistemes de dificultat gradual. És a dir, a través de mecanismes d'ajuda, de diferents reptes i de situacions d'aprenentatge progressives, es respecten els diversos ritmes d'aprenentatge. Aquesta flexibilitat esdevé un tret substancial per a l'educació inclusiva atès que el videojoc s'adapta al perfil i a les necessitats de l'usuari. D'aquesta manera, el videojoc presenta unes característiques difícilment assolibles pels suports didàctics tradicionals:

El formato de videojuego potencia el trabajo de las competencias de forma progresiva, gradual y con una atención especial a las necesidades particulares de cada

niño, ya que se ofrece un sistema de niveles de dificultad y de ayudas auxiliares adaptable a la individualidad. (Aguilar et al., 2015, p. 149)

En oferir sistemes de dificultat graduada, recursos d'ajuda i itineraris personalitzats, els videojocs poden adaptar-se als perfils diversos de l'alumnat, responen tant a les seves fortaleces com a les seves necessitats específiques. Aquest enfocament flexible afavoreix l'accessibilitat i la participació de tot l'alumnat, especialment d'aquells amb dificultats d'aprenentatge o necessitats educatives especials, i constitueix una alternativa als materials didàctics uniformes que sovint limiten la capacitat de resposta pedagògica. Així doncs, el videojoc pot esdevenir un recurs valuós per promoure entorns d'aprenentatge més equitatius, on cada estudiant trobi un repte ajustat a les seves possibilitats. A més, aquesta flexibilitat es vincula estretament amb l'ensenyament competencial, ja que permet treballar habilitats transversals com la resolució de problemes, la presa de decisions o la cooperació.

4.4.2.2 Possibilitats d'ús de videojocs a l'aula

Ara que ja s'han exposat les potencialitats del videojoc en l'àmbit educatiu, aquest apartat presenta una classificació estructurada de les diverses maneres com pot ser integrat dins l'aula. Es parteix de la idea que el videojoc, com a mitjà cultural autònom, pot adoptar funcions diverses segons el grau d'implicació, el tipus d'activitat i els objectius pedagògics que s'hi associen.

- Anàlisi crítica del videojoc com a producció cultural. En aquesta modalitat, el videojoc s'aborda com una obra cultural complexa, susceptible de ser analitzada des de perspectives filosòfiques, simbòliques o estètiques. Igual com es pot fer amb una novel·la o una pel·lícula, l'anàlisi es pot centrar en les seves estructures narratives, la construcció de mons possibles, les implicacions morals o la seva càrrega ideològica. És a dir, s'analitza el videojoc concret des de diferents perspectives. Per exemple, *Bloodborne* (2015) pot ser analitzat des d'una òptica simbòlica i filosòfica, explorant el seu univers influenciat per Lovecraft i Nietzsche; *Age of Empires* (1997), des d'una perspectiva crítica sobre la representació de la història i la noció de progrés; *Yakuza: Like a Dragon* (2020), com a crítica sociocultural del Japó contemporani a través de la construcció del protagonista i la seva relació amb les classes socials més desfavorides.

- Debat filosòfic a partir de dilemes morals. Aquesta via parteix de situacions ètiques o conflictes filosòfics que apareixen en videojocs per fomentar la discussió a classe. El videojoc esdevé aquí un desencadenant per al pensament crític. Es poden treballar teories morals, dilemes clàssics i valors contemporanis a partir de casos concrets extrets de la narrativa interactiva. A diferència del tipus anterior, en aquest cas l'atenció no se centra en el videojoc com a text cultural ampli, sinó en una situació puntual que esdevé motor d'un debat filosòfic. És a dir, s'analitza un tema que sorgeix a un videojoc, però el debat se centra en el tema i no en el videojoc. Per exemple, *This War of Mine* (2014) permet reflexionar sobre la supervivència i la responsabilitat moral en temps de guerra; *Detroit: Become Human* (2018), sobre la dignitat de la intel·ligència artificial; *Fallout 3* (2008), sobre el potencial i el perill de l'energia nuclear.
- Dinàmiques educatives inspirades en videojocs. Aquí el docent no utilitza el videojoc com a tal, sinó que incorpora elements propis dels videojocs (decisions ramificades, punts d'experiència, rols, narrativa interactiva) per estructurar activitats d'aprenentatge. Es tracta de la *gamificació*¹⁷ de l'experiència educativa. Per exemple, estructurar una unitat didàctica com una missió pot generar implicació. Aquest ús creatiu de les estructures lúdiques pot facilitar l'atenció i la motivació. Al següent apartat es desenvoluparà aquest cas.
- Videojoc com a experiència immersiva. Els videojocs poden oferir experiències d'alta intensitat emocional, afavorint una comprensió profunda de fenòmens històrics, socials o humans. Jocs com *Valiant Hearts: The Great War* (2014) o *That Dragon, Cancer* (2016) no només transmeten informació, sinó que permeten experimentar emocionalment situacions complexes, com els efectes devastadors de la guerra o el dol familiar. Aquesta immersió pot ser especialment útil en contextos educatius que busquen desenvolupar empatia, consciència social i pensament reflexiu. L'alumnat no només aprèn continguts, sinó que els viu en primera persona.
- Videojoc com a entorn per aprendre habilitats específiques. En aquesta modalitat, el videojoc esdevé una eina per a desenvolupar competències concretes, ja sigui

¹⁷ Gamificació és un neologisme adaptat de l'anglès *gamification*, utilitzat per referir-se a l'ús d'elements i mecàniques pròpies del joc en contextos no lúdics.

cognitives, tècniques o estratègiques. *Kerbal Space Program* (2013) permet adquirir coneixements de física i enginyeria aeroespacial, mentre que *DragonBox: Algebra 12+* (2013) introdueix conceptes matemàtics complexos mitjançant una progressió lúdica i intuïtiva. Aquest tipus de videojocs estan dissenyats amb una intencionalitat didàctica clara, però mantenen l'experiència jugable com a element central. El videojoc actua, aquí, com un entorn d'aprenentatge integrat que permet exercitar habilitats de manera autònoma o dirigida.

Cal destacar que en els tres primers casos —anàlisi crítica, debat filosòfic i dinàmiques educatives inspirades en videojocs—, el videojoc pot ser present com a referència, però no cal que l'alumnat hi jugui. L'activitat educativa gira entorn de la seva anàlisi, interpretació o adaptació estructural, i per tant pot desenvolupar-se perfectament a partir d'observacions, fragments o explicacions del docent. En canvi, en els dos últims casos —experiència immersiva i aprenentatge d'habilitats específiques—, la participació directa de l'alumnat en la jugabilitat és indispensable. L'experiència educativa es fonamenta en la vivència interactiva i en la immersió dins del món del joc. Sense aquest component actiu, la funció formativa del videojoc quedaria mermada.

4.4.2.2.1 El malentès entre gamificació i videojoc

Una de les confusions habituals respecte als videojocs a l'aula és l'associació amb el concepte gamificar. El primer cop que s'utilitza la paraula gamificació és al 2002, quan el programador informàtic Nick Pelling funda la consultoria Conundra, que ofereix precisament utilitzar les mecàniques de joc com a recursos per vendre productes de consum (Pujolàs, 2024, p. 17). La gamificació, doncs, apareix per primer cop aplicada al món del màrqueting, però es va començar a estendre amb molta agilitat a altres sectors (educació, cultura, investigació científica). Gamificar¹⁸ és, bàsicament, fer viure experiències de joc en un entorn no lúdic (Ripoll, 2014).

En el context escolar, gamificar vol dir transformar l'estructura de l'aula tot integrant-hi mecàniques pròpies del joc per tal de millorar la motivació, el compromís i la perseverança de l'alumnat. Això pot fer-se amb eines analògiques —com cartes, taulells o missions simbòliques— o digitals —plataformes interactives, aplicacions d'aprenentatge,

¹⁸ Per entendre en profunditat què és i què implica la gamificació en el context actual llegir: Contreras, R. S., i Eguia, J. L. (2016): *Gamificación en aulas universitarias*. InCom Universitat Autònoma de Barcelona.

etc.—. Per exemple, un docent pot convertir la participació a classe en una aventura èpica, on cada alumne té un rol i obté punts d'experiència segons les seves intervencions. Així doncs, és important subratllar que la gamificació no implica necessàriament jugar, ni tampoc fer servir videojocs. Es tracta d'un canvi en la forma d'organitzar l'aprenentatge basat en estructures de joc.

La gamificació és avui una pràctica àmpliament estesa a les aules (Ortiz et al., 2018; Prieto et al., 2014). Actualment, les eines més utilitzades són aquelles que permeten una adopció ràpida i accessible per part del professorat, com ara les plataformes digitals *Kahoot!* (2013) i *Quizizz* (2015), que incorporen mecàniques lúdiques senzilles per facilitar l'avaluació i la repetició de continguts. Això mostra que és perfectament possible gamificar l'aula sense utilitzar videojocs. Ara bé, és possible gamificar l'aula mitjançant videojocs? Què succeeix quan la gamificació de l'aula es duu a terme mitjançant una plataforma que reproduïx la lògica, l'estètica i les dinàmiques pròpies dels videojocs? Aquesta és precisament la proposta de *Classcraft* (2013).

4.4.2.2.1.1 *Classcraft*: el “videojoc” per gamificar

Classcraft (2013) és una plataforma desenvolupada originalment per un professor de secundària, Shawn Young, amb l'objectiu d'incrementar la motivació dels seus alumnes. El seu funcionament es basa en una estructura pròpia dels videojocs multijugador en línia, amb accions sincronitzades en temps real i una metàfora que transforma l'aula en un espai de joc col·laboratiu i competitiu. Tot i no estar vinculat a cap matèria específica, permet una gran flexibilitat metodològica, ja que pot utilitzar-se en activitats puntuals o durant tot el curs acadèmic (Papadakis i Kalogiannakis, 2017, p. 4).

El sistema afavoreix la col·laboració significativa entre els membres del grup: el progrés dels estudiants no depèn només del rendiment individual, sinó també de la seva capacitat per ajudar els companys. El docent pot atorgar punts d'experiència o habilitats com a reconeixement per accions positives dins i fora de l'aula, reforçant així comportaments cooperatius. A més, *Classcraft* ofereix eines de gestió de l'aula, seguiment del rendiment i comunicació amb les famílies, que poden accedir a la plataforma per veure l'evolució educativa dels seus fills i filles.

Classcraft s'emmarca en una estètica de fantasia heroica, pròpia dels jocs de rol clàssics, on els estudiants poden assumir rols com guerrers, mags o guaridors, cadascun amb

habilitats específiques. Un cop triada la classe, els alumnes personalitzen el seu avatar i passen a formar part d'un equip de companys. El sistema afavoreix la diversitat dins dels grups, ja que la combinació d'habilitats pròpies de cada classe facilita la superació conjunta dels reptes. Pel que fa al funcionament intern del joc, cada avatar disposa de quatre tipus de punts: punts d'experiència (XP), punts d'acció (AP), punts de salut (HP) i punts de poder (PP). Els punts d'experiència s'obtenen a través d'accions positives com fer els deures, ajudar un company o intervenir de manera encertada a classe. Aquests punts permeten als personatges pujar de nivell i, amb això, adquirir nous punts de poder per desbloquejar habilitats. Utilitzar aquestes habilitats requereix punts d'acció, que es regeneren automàticament cada mitjanit. Els punts de salut es perden quan l'alumne infringeix alguna norma del centre: no fer els deures, arribar tard o mostrar una actitud inadequada pot comportar penalitzacions concretes. Si un personatge es queda sense punts de salut, ha de complir una "sentència" correctiva per recuperar-los. Aquestes sentències poden incloure tasques addicionals i, si no es compleixen dins del termini establert, tot l'equip rep una penalització col·lectiva. Aquest mecanisme fomenta la responsabilitat individual i reforça la interdependència del grup.

Una de les característiques destacables de *Classcraft* és la distinció entre habilitats dins del joc (curar, protegir, donar punts) i habilitats amb impacte fora del joc. Aquestes últimes s'han concebut per reforçar la motivació de l'alumnat menys interessat en les dinàmiques pròpiament lúdiques i poden incloure privilegis com reunir-se breument amb el docent, entregar un treball amb un dia de marge o obtenir una pista addicional per resoldre una activitat. Aquest sistema dual amplia l'abast de la gamificació més enllà de la mecànica, integrant dimensions personals i acadèmiques de manera flexible i motivadora.

Dins de *Classcraft*, el docent disposa d'un conjunt d'eines pensades per reforçar la participació, organitzar les activitats i estimular l'aprenentatge de manera lúdica i estructurada. Aquestes eines no només faciliten la gestió del grup, sinó que introdueixen dinàmiques motivadores vinculades a l'imaginari fantàstic del joc:

- Selector aleatori (Roda del Destí), que permet escollir estudiants o equips a l'atzar per participar en activitats, respondre preguntes o formar grups.
- Esdeveniments aleatoris (Els Genets de Vay), que introdueixen condicions inesperades o situacions divertides per començar la classe amb un toc de sorpresa.

- Temporitzador (Les Muntanyes Blanques) i cronòmetre (La Pista Forestal), útils per estructurar el temps de les activitats i mantenir un ritme dinàmic.
- Kudos (Santuari Ancestral), una eina per fomentar el reconeixement positiu entre iguals a través de missatges d'agraïment o felicitació.
- Qüestionaris (Batalles de Caps), que converteixen les activitats d'avaluació en reptes col·laboratius o competitius dins l'univers del joc.

Aquest conjunt d'eines transforma l'entorn d'aprenentatge en una experiència més atractiva, participativa i propera als interessos de l'alumnat, sense perdre de vista els objectius educatius. Diversos estudis han mostrat que l'ús de *Classcraft* pot tenir un impacte positiu en l'aprenentatge de l'alumnat. Per exemple, en un experiment amb estudiants de primer curs d'enginyeria, la implementació de la plataforma va donar lloc a una millora significativa en els coneixements adquirits i en el desenvolupament de les anomenades quatre C (pensament crític, comunicació, col·laboració i creativitat), en comparació amb un grup de control. Els resultats també indicaven una bona recepció per part dels estudiants, fet que reforça la consideració de *Classcraft* com una eina prometedora per aplicar estratègies d'aprenentatge actiu i sistemes d'avaluació en contextos educatius (Parody et al., 2022, p. 6). Ara bé, l'eficàcia d'aquesta metodologia innovadora depèn d'una aplicació acurada, que exigeix al professorat una preparació rigorosa, una comprensió clara de les eines emprades, i una formació adequada tant del docent com de l'alumnat. Una de les principals barreres actuals és la manca de recursos i metodologies que facilitin una implementació adequada, motiu pel qual es considera que cal més suport institucional i més recerca per explorar el potencial real de la gamificació com a eina per augmentar el compromís educatiu (Papadakis i Kalogiannakis, 2017, p. 9).

A continuació, es mostra una possible aplicació de *Classcraft* en l'assignatura d'Història de la Filosofia de segon de Batxillerat.

4.4.2.2.1.2 L'assignatura d'Història de la Filosofia a través de *Classcraft*

S'ha dissenyat, a mode de prova experimental, una situació d'aprenentatge de segon de batxillerat mitjançant la plataforma *Classcraft*. Tot i que no s'ha arribat a implementar en una aula real, la proposta ha estat concebuda amb tots els elements necessaris per a una

aplicació efectiva, incloent-hi la integració curricular, la seqüenciació pedagògica i una narrativa immersiva. Es tracta d'una possible manera d'incorporar els videojocs a la pràctica docent, explorant-ne el potencial educatiu en l'àmbit de la filosofia. La situació d'aprenentatge està centrada en el pensament de David Hume i ha estat estructurada per garantir que l'alumnat assoleixi tots els sabers exigits pel currículum oficial i rellevants per a la prova de selectivitat. En aquest apartat es presenta una part del desenvolupament amb l'objectiu que el lector pugui entendre la lògica de la proposta i la seva intencionalitat didàctica. Els sabers s'organitzen en quatre blocs —l'origen del coneixement, els tipus de coneixement, la constitució del coneixement i la relació causa-efecte—, cadascun vinculat a una zona del mapa virtual dins del joc i integrat en una narrativa que acompanya i guia el progrés dels estudiants.

El primer pas consisteix a presentar *Classcraft* a l'alumnat. La pròpia aplicació ofereix un breu vídeo introductori de dos minuts i mig que resumeix les funcions principals de la plataforma i en mostra les possibilitats didàctiques bàsiques. A partir del vídeo introductori, els alumnes han de triar una raça per al seu avatar: guerrers, mags o guaridors. Es recomana una distribució equilibrada entre els diferents tipus de personatge, ja que les seves habilitats es complementen entre si. Un cop seleccionats i personalitzats els avatars —un procés que els alumnes poden gestionar fàcilment des del dispositiu mòbil— es configuren grups de tres participants, amb representació de cada classe dins de cada equip. La col·laboració en grup esdevé, així, l'eix metodològic de tota la unitat didàctica, fomentant la cooperació entre iguals com a estratègia d'aprenentatge.

La història s'inicia amb una tempesta que fa naufragar el vaixell dels alumnes, els quals acaben encallats en una illa desconeguda. Aviat s'adonen que es troben en un lloc singular: hi descobreixen un gran cartell amb dades biogràfiques de David Hume, i aviat comprenen que el pensament del filòsof va deixar una empremta profunda entre els habitants de l'illa. Més endavant, es troben amb uns personatges que els expliquen l'existència d'un Profeta que podria ajudar-los a construir un nou vaixell per tornar a casa. Tanmateix, els adverteixen que per al Profeta no hi ha res més important que la difusió de la filosofia de Hume, i que només accedirà a ajudar-los si són capaços de demostrar que en coneixen a fons el pensament, especialment l'exposat al *Resum del tractat de la naturalesa humana* (1740). Així doncs, l'objectiu de tornar a casa queda condicionat a superar aquest repte: trobar el Profeta i haver assimilat prèviament les idees fonamentals de Hume per poder respondre les

seves preguntes. Aquest plantejament narratiu té per objectiu generar immersió, fomentar la motivació intrínseca i situar els continguts filosòfics dins d'un context lúdic i significatiu.

El contingut de la unitat s'ha estructurat en quatre blocs temàtics, cadascun dels quals s'associa a una zona del mapa: sud, oest, est i nord. Els alumnes inicien la partida a la Zona sud, que correspon a la introducció a la figura de David Hume i al plantejament del problema de l'origen del coneixement. Les zones contenen diferents objectius, representats com a punts geogràfics del mapa on els personatges poden desplaçar-se per obtenir informació o superar reptes —alguns, de caràcter opcional—. Cada objectiu superat sol reportar 100 punts d'experiència als alumnes, tot i que l'entrega de treballs més extensos poden aportar-ne fins a 200. Un exemple d'aquest tipus de tasca es presenta quan els alumnes troben un personatge que els transmet el següent missatge:

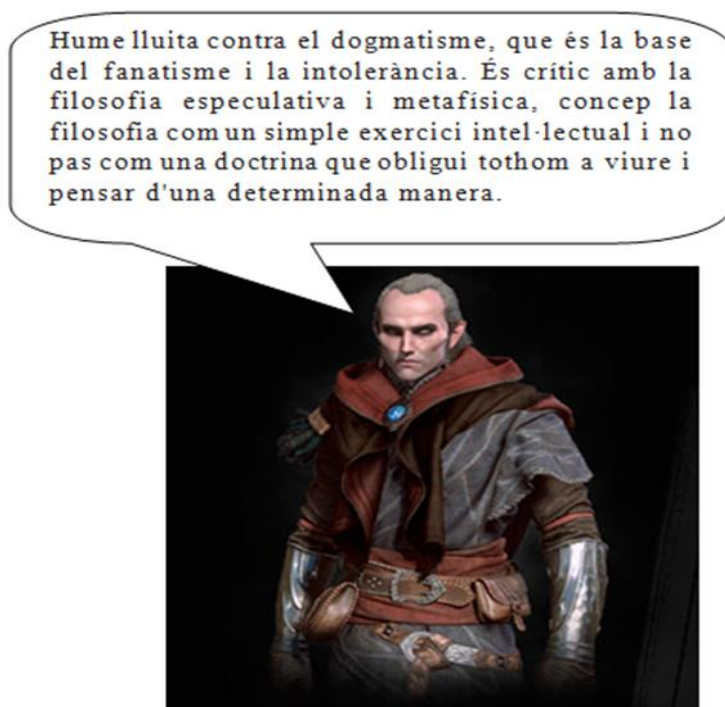


Figura 1. Un personatge informa l'alumnat sobre la postura filosòfica de Hume.

Font: creació pròpia.

Acte seguit, se'ls demana redactar un breu text argumentatiu, donant el seu punt de vista sobre si la filosofia ha de ser dogmàtica o un simple exercici intel·lectual. A mesura que avancen pel mapa, els estudiants interactuen amb personatges que introdueixen continguts teòrics, proposen activitats d'aplicació i plantegen reptes o preguntes que els permeten consolidar el coneixement adquirit. El docent —que en el context del joc assumeix

el rol de *Master*— manté el lideratge pedagògic: resol dubtes, tornar a explicar amb altres paraules allò que no s'ha entès, posa exemples i guia els debats. Al final de cada zona, els alumnes són conduïts unes altes torres, on hauran de respondre tres preguntes sobre el pensament filosòfic de David Hume que han après en aquella zona. L'objectiu d'aquesta activitat no és tant avaluar-los, sinó ajudar-los a recordar i consolidar els coneixements adquirits fins al moment. La inclusió d'aquestes activitats de repàs al final de cada zona permet valorar el grau d'assoliment dels continguts per part de l'alumnat. Això ofereix al docent un mecanisme de retroacció útil per ajustar el ritme de la unitat i detectar possibles dificultats de comprensió.

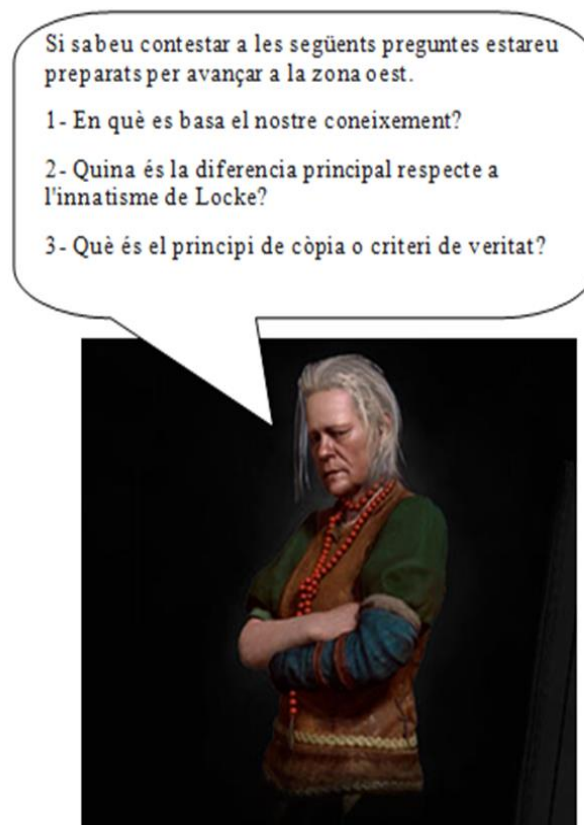


Figura 2. Un personatge interpel·la l'alumnat amb preguntes sobre la postura filosòfica de Hume.

Font: creació pròpia.

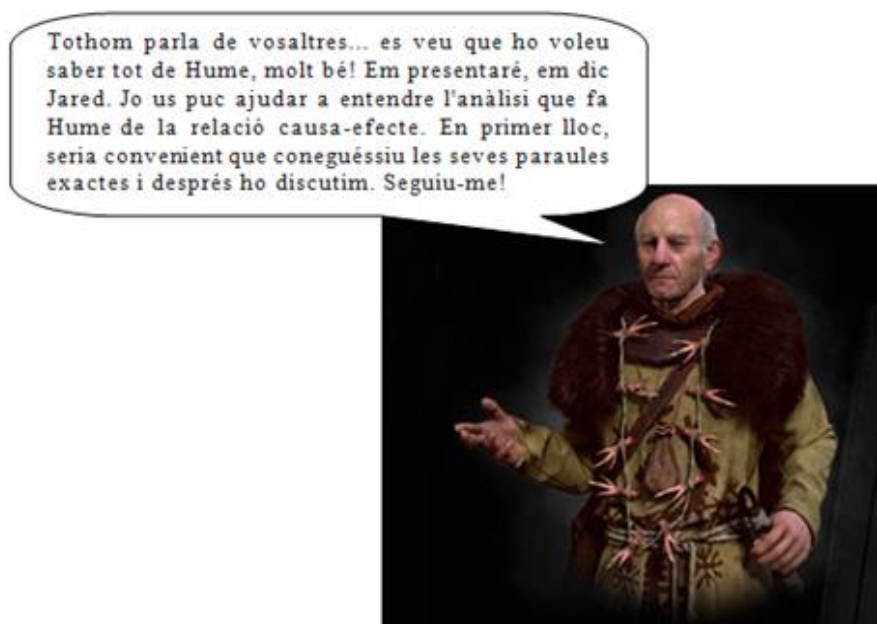


Figura 3. Un personatge informa a l'alumnat sobre la postura filosòfica de Hume.

Font: creació pròpia.

El disseny de la situació d'aprenentatge combina recursos textuais, visuals i orals, i inclou moments de treball individual, cooperatiu i també activitats pensades pel grup classe. Per exemple, en el bloc dedicat a la relació causa-efecte, se'ls planteja un repte que consisteix a aplicar el mètode empíric de Hume: han d'analitzar si la idea de connexió necessària pot ser validada mitjançant una impressió directa. A través d'aquesta tasca, els alumnes descobreixen que mentre les idees de causa i efecte poden vincular-se a impressions concretes, la connexió necessària no pot ser-ne deduïda empíricament, fet que els condueix a una comprensió més profunda del pensament de l'autor. Aquest tipus d'activitats no només faciliten l'assimilació de sabers conceptuals, sinó que també promouen el desenvolupament d'una actitud crítica i filosòfica davant del coneixement.

Quan l'alumnat ha superat totes les zones dissenyades, es dirigeix a una muntanya imponent que hi ha al centre del mapa, on es troba el Profeta. Quan els alumnes hi arriben, constaten que el Profeta té un aspecte sorprenentment semblant al del mateix David Hume. Es tracta d'un descendent? D'una reencarnació?



Figura 4. *El Profeta es presenta.*

Font: creació pròpia.

Aquí és on els alumnes han de realitzar l'examen sobre la filosofia de Hume. Si responen adequadament més de la meitat de les preguntes, el Profeta els ajudarà a construir un vaixell i podran tornar a casa. És a dir, s'hauran passat el joc: hauran aprovat. Si no aconseguixen que el profeta els ajudi hauran de tornar a les zones anteriors a buscar informació sobre Hume i presentar-se a una altra audiència amb el Profeta (examen de recuperació).

Aquesta situació d'aprenentatge exemplifica com *Classcraft* pot esdevenir una eina eficaç per adaptar el currículum d'un curs escolar de filosofia. Malgrat el seu potencial educatiu, la plataforma original *Classcraft* va deixar d'estar disponible el 30 de juny de 2024, arran de la seva adquisició per part de l'editorial *Houghton Mifflin Harcourt*. La nova versió desenvolupada per *HMH* conserva el nom però adopta un enfocament radicalment diferent, més proper a eines com *Pear Deck*, centrant-se en la interacció amb presentacions i deixant de banda la lògica pròpia del videojoc. Durant la seva trajectòria, *Classcraft* va assolir una notable acceptació entre els centres que van apostar per aquest model, especialment per la seva capacitat d'incrementar la motivació i la implicació de l'alumnat. Tanmateix, la seva adopció generalitzada va ser limitada, possiblement a causa de la inversió inicial de temps i

planificació que suposa per al docent. En aquest sentit, eines com *Kahoot!* (2013) —molt més simples i immediates— han assolit una penetració molt més gran al sistema educatiu, malgrat que no sempre ofereixen una experiència d'aprenentatge tan rica ni immersiva.

4.4.2.2 No es pot gamificar amb videojocs

A primera vista, podria semblar que sí que es pot gamificar amb videojocs. Però s'ha d'analitzar detingudament una definició més completa de gamificació a l'àmbit de l'educació:

La gamificación utiliza elementos del juego y técnicas de diseño de los videojuegos en contextos ajenos al juego (Deterding et al., 2011; Werbach i Hunter, 2012) con el objetivo, en el ámbito educativo, de motivar un aprendizaje activo e implicar a los estudiantes en la resolución de problemas (Kapp, 2012) para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje. El objetivo principal es finalmente mejorar el desempeño académico de los estudiantes a partir de fomentar su motivación desde una perspectiva lúdica. De hecho, lo que queremos conseguir es que tengan una experiencia memorable de aprendizaje significativo. (Pujolàs, 2024, p. 18)

El cas de *Classcraft* encaixa plenament en aquesta definició. S'ha pogut demostrar que és possible gamificar amb eines pròpies del videojoc i assolir un alt grau de profunditat pedagògica. El problema rau en que *Classcraft* no pot considerar-se pròpiament un videojoc. La seva estructura no proposa un món digital autònom en què l'acció es desenvolupi de manera immersiva i interactiva, sinó que funciona com una capa lúdica afegida a la dinàmica escolar. Els esdeveniments rellevants no tenen lloc dins de l'aplicació, sinó a l'aula mateixa, i són els docents qui assignen punts, penalitzacions o recompenses segons el comportament i les tasques dels alumnes. El sistema gamificat actua, doncs, com un reforç extern i simbòlic, no com un espai de joc autònom. Això el situa en una categoria híbrida, entre eina educativa i plataforma inspirada en els videojocs, especialment pel que fa a l'estètica, les dinàmiques de recompensa i l'estructura de progressió. Amb tot, cal reconèixer que *Classcraft* implementa amb notable eficàcia mecàniques pròpies del disseny de videojocs, cosa que explica la seva semblança amb aquest tipus de productes.

Ara bé, què passa si, en lloc d'emprar elements o tècniques inspirades en els videojocs, es fa servir directament un videojoc per gamificar l'aula? Aquesta proposta implica una contradicció lògica. Per gamificar s'ha d'aplicar elements propis dels jocs a

entorns que no son lúdics —és a dir, que no són de joc—. El que es proposa aquí no és aplicar elements propis de jocs, sinó un tipus de joc (un videojoc). Si s'aplica un tipus de joc a un entorn que no és de joc, aquest entorn esdevindrà de joc —almenys mentre duri el joc. Per exemple, si una empresa organitza un partit de futbol en horari laboral —incorpora un joc en un entorn no lúdic—, no està gamificant el lloc de treball, sinó realitzant una activitat lúdica puntual. De la mateixa manera, quan s'introdueix un videojoc dins un context educatiu, no s'està gamificant, sinó que s'està proposant una activitat lúdica puntual dins d'un entorn no lúdic. Aquesta distinció és fonamental: la gamificació no consisteix en afegir activitats lúdiques a un entorn, sinó a transformar estructuralment aquest entorn mitjançant l'aplicació d'elements propis del joc.

En aquest sentit, Pujolàs (2024, p. 17) defensa que qualsevol enfocament lúdic en educació pot prendre el joc com a punt de partida amb finalitats diverses. Així, el joc pot utilitzar-se com a suport per facilitar els processos d'aprenentatge —és a dir, com a mitjà que acompanya—, com a vehicle a través del qual es desenvolupen coneixements, habilitats i actituds —és a dir, com a instrument formatiu—, o bé com a model, en el cas de la gamificació pròpiament dita. Aquesta darrera forma implica descompondre l'acte lúdic per reaprofitar-ne els elements —com ara regles, dinàmiques, reptes, recompenses o estètica— i aplicar-los de manera estratègica en la planificació i execució d'activitats amb objectius d'aprenentatge concrets. En aquest cas, doncs, no es tracta de jugar, sinó d'aprendre a través d'un context que ha estat transformat mitjançant lògiques pròpies del joc.

Si, per exemple, la professora obliga l'alumnat a jugar a la botifarra¹⁹, per fomentar l'estratègia, la cooperació i el càlcul, no s'està gamificant: s'està utilitzant un joc com a eina d'aprenentatge. La clau és que gamificar no és jugar, ni fer jugar, sinó modificar estructures educatives mitjançant elements propis del joc. El videojoc no pot ser una eina de gamificació en si mateix, perquè no transforma el context: proposa una activitat que ja és joc. Per això, la introducció d'un videojoc a l'aula pot tenir molt valor educatiu, però no pot ser considerada una forma de gamificació.

Aquest punt, com es veurà en l'apartat següent, té implicacions filosòfiques profundes pel que fa a la naturalesa del joc i les seves tensions amb l'estructura institucional de l'escola.

¹⁹ Joc de cartes molt popular a Catalunya.

4.4.2.2.3 La paradoxa del videojoc a l'aula

Per recuperar el fil argumental, cal distingir dues formes d'integració del videojoc a l'aula segons la seva funció. Quan el videojoc s'utilitza com a base per a l'anàlisi crítica, el debat filosòfic o per estructurar activitats d'aprenentatge inspirades en videojocs, la seva presència pot limitar-se a la referència o al visionament d'escenes. En aquests casos, no és necessari que l'alumnat hi jugui, ja que l'objectiu no és l'experiència lúdica, sinó que el videojoc només serveix com a referència.

En canvi, quan es pretén aprofitar el videojoc per la seva experiència immersiva i l'aprenentatge d'habilitats específiques la jugabilitat esdevé indispensable. Sense la interacció directa de l'alumnat amb el joc, desapareix el valor vivencial que fonamenta aquest tipus d'aprenentatge. En aquests casos on s'ha de jugar el videojoc es planteja una qüestió de fons que cal abordar amb rigor: el conflicte entre la llibertat pròpia del joc i l'obligatorietat inherent a l'entorn escolar. Es tracta d'una tensió estructural, i posa en qüestió la viabilitat d'una integració plena del joc —i per extensió del videojoc— dins l'escola.

Segons Johan Huizinga (1938/2007) i Roger Caillois (1986), una condició essencial del joc és la seva naturalesa voluntària. El joc, per ser-ho, ha de donar l'opció lliure de participació. Si esdevé obligatori, perd la seva essència i es transforma en una activitat amb forma lúdica però buida del seu sentit més profund. Aquesta definició xoca frontalment amb la lògica institucional pròpia de l'escola, on les activitats s'inscriuen dins un marc d'obligatorietat i control. Quan un docent introdueix un videojoc a l'aula i n'exigeix la participació a l'alumnat, es produeix una paradoxa: s'imposa una experiència que, per definició, hauria de ser lliure. El videojoc es converteix llavors en una activitat híbrida: manté la seva aparença lúdica, però ha estat desposseït de la seva llibertat constitutiva. Aquesta transformació no invalida pas el seu ús educatiu, ni tampoc implica cap judici negatiu sobre l'obligatorietat pròpia del context escolar. Simplement, constata que, un cop integrat com a eina didàctica imposada, el videojoc deixa de ser estrictament un joc en el sentit clàssic del terme. Tanmateix, cal insistir que això no li resta valor. Si aquest nou producte cultural és investigat i implementat adequadament pot esdevenir un recurs pedagògic molt eficaç per a l'aprenentatge.

Alguns estudiosos, com Gonzalo Frasca (2012), han proposat un replantejament profund del model educatiu, que podria oferir una sortida a la incompatibilitat estructural entre joc i escola. Segons ell, l'educació tradicional va néixer amb la finalitat de transmetre allò que en el seu moment era més valuós: la informació. Avui dia, però, qualsevol infant amb accés a un telèfon mòbil disposa de més informació immediata que tots els savis d'èpoques anteriors a Internet. Aquest canvi radical en l'accés al coneixement, segons Frasca, hauria de comportar una redefinició dels objectius de l'escola. En aquest nou context, el videojoc podria esdevenir una eina pedagògica poderosa. Tanmateix, mentre que en l'àmbit educatiu el seu ús continua suscitant recels i prejudicis, altres sectors —com el militar— l'han incorporat plenament com a instrument formatiu. En aquest camp, els videojocs s'utilitzen amb finalitats com la formació de pilots, la simulació de situacions tàctiques o l'entrenament per a la presa de decisions sota pressió. Curiosament, per evitar connotacions negatives associades al terme *videojoc*, sovint s'hi fa referència com a *simulació*. De fet, els que utilitzen formen part d'una categoria que s'anomena *serious games*: videojocs dissenyats específicament amb una finalitat no lúdica —ja sigui educativa, sanitària, militar o cívica—, tot i mantenir la forma i les mecàniques pròpies del joc. La seva funció principal és formar, sensibilitzar o entrenar, i sovint es basen en la simulació de situacions reals que permeten assajar decisions, entendre sistemes complexos i experimentar conseqüències en entorns segurs. Aquest tipus de jocs no tan sols han estat aplicats amb èxit en l'àmbit militar, sinó també en la formació professional, la medicina o la gestió d'emergències. Ara bé, igual que en el cas dels videojocs introduïts de manera obligatòria a l'aula, els *serious games* tampoc encaixen bé en les definicions clàssiques de joc. En ells, el joc no és mai una fi en si mateixa, sinó un mitjà per assolir un objectiu diferent de la diversió. En aquest sentit, qualsevol videojoc introduït a l'aula com a eina didàctica obligatòria pot arribar a funcionar com un *serious game*, en la mesura que la seva finalitat principal passa a ser l'aprenentatge i no la vivència lúdica. L'experiència de joc, en aquests casos, ja no es concep com un espai de llibertat on l'aprenentatge pot sorgir com a efecte col·lateral, sinó com un mitjà orientat directament a transmetre coneixements o habilitats.

En definitiva, el videojoc presenta un límit estructural quan es pretén utilitzar com a activitat pedagògica basada en la pràctica directa del joc. Per definició, un joc requereix la lliure voluntat de participar-hi, i aquesta condició es veu compromesa en el marc institucional de l'escola, on la participació a les activitats acostuma a ser obligatòria. Aquesta tensió entre la llibertat pròpia del joc i l'obligatorietat del sistema educatiu constitueix un

dels obstacles fonamentals per a la seva integració plena a l'aula. Aquest problema no afecta altres formes d'aproximació al videojoc —com ara la reflexió crítica o l'anàlisi narrativa—, sinó que es manifesta específicament quan es demana a l'alumnat que hi jugui. Per aquest motiu, cal una mirada sobre com —i fins a quin punt— és possible fer servir el videojoc en l'àmbit educatiu sense perjudicar-ne la seva experiència lúdica. Potser, doncs, el problema no rau en la manca de potencial del videojoc, sinó en la rigidesa d'un model pedagògic incapaç d'acollir formes d'aprenentatge més obertes?

4.4.3. Repercussions econòmiques

La indústria del videojoc ha experimentat un creixement sostingut que la situa per sobre d'altres sectors culturals com el cinema o la música en volum de negoci. El consum continuat dels videojocs durant les darreres dècades ha consolidat aquest mitjà no només com una forma d'oci, sinó també com un motor econòmic amb múltiples potencialitats.

Durant la primera dècada del segle XXI, l'impacte dels videojocs en l'economia global començava a fer-se visible. Malgrat que encara s'identificaven com un entreteniment de nínxol, la seva demanda mantenia una constància notable. L'any 2000, els videojocs generaven uns 10.000 milions de dòlars a escala global (Zhuang et al., 2013). Aquesta xifra es va multiplicar amb l'aparició de noves consoles i la consolidació de plataformes digitals com *Steam*, *Xbox Live* o *PlayStation Network*, que ampliaren notablement els marges de benefici.

En canvi, la indústria cinematogràfica va mantenir una certa estabilitat entre els anys 2000 i 2010, amb un creixement sostingut: dels 30.000 milions de dòlars el 2005 es passà a uns 42.000 milions el 2019. Ara bé, la pandèmia de la COVID-19 va provocar una davallada generalitzada dels ingressos, motivada per la cancel·lació d'esdeveniments i el tancament de sales de cinema i teatres (Salvador, 2022, p. 2).

Pel que fa a la indústria musical, aquesta va iniciar el segle amb ingressos anuals superiors als 20.000 milions de dòlars. Tanmateix, la irrupció de la pirateria digital i la davallada del suport físic van fer caure els beneficis fins als 16.800 milions el 2010. La situació començà a revertir-se a partir del 2015, gràcies a la generalització de plataformes de reproducció com Spotify, que van reduir la pirateria oferint un model accessible, legal i fàcil d'utilitzar, amb una gran biblioteca de continguts (Hesmondhalgh, 2013).

En el moment actual, segons el *Global Games Market Report 2023* (Wijman, 2024), el mercat global dels videojocs supera els 184.000 milions de dòlars anuals, amb més de 3.000 milions de jugadors arreu del món. Aquesta xifra ultrapassa amb escreix els ingressos del sector cinematogràfic, estimats en uns 77.000 milions de dòlars (Statista Research Department, 2023), i els del sector musical, que se situen entorn dels 28.600 milions segons la *International Federation of the Phonographic Industry* (2023). Aquesta evolució comparada permet constatar com el videojoc no només ha assolit una consolidació global com a mitjà cultural, sinó que ha superat amb diferència els ingressos globals d'altres sectors culturals.

Ara bé, les repercussions econòmiques del videojoc no es limiten a la seva facturació directa. El seu impacte també es manifesta en la configuració d'un nou entorn professional i productiu. L'expansió del sector ha propiciat la creació de perfils laborals altament especialitzats —dissenyadors, programadors, provadors, guionistes, gestors de comunitats, *streamers*, *youtubers*— i ha obert el camí a professions emergents com els economistes virtuals, que analitzen els sistemes de compravendes digitals, mercats paral·lels o NFTs. Aquests nous perfils han estat reconeguts per informes de l'Organització per a la Cooperació i el Desenvolupament Econòmic, que assenyalen les indústries creatives digitals com un dels motors de creixement més dinàmics en les economies postindustrials.

Al mateix temps, la disponibilitat de plataformes accessibles i motors de desenvolupament com Unity, Unreal Engine o Godot, així com canals de distribució com Itch.io o Steam Direct, han afavorit un procés de democratització del mitjà. Creadors independents i petits estudis poden avui desenvolupar i comercialitzar videojocs amb recursos més limitats però amb llibertat creativa, fet que ha propiciat l'auge del videojoc independent (Consalvo, 2016, p. 3).

En aquest sentit, han emergit iniciatives que mostren l'impacte econòmic i cultural del videojoc en l'àmbit local. Un exemple és el cas de Gamesports Electrònics, una empresa catalana que va començar organitzant tornejos presencials i retransmetent en català competicions de *League of Legends* (2009). Progressivament, l'empresa ha ampliat la seva activitat cap a la creació d'experiències interactives mitjançant *Minecraft* (2009), adaptades a institucions culturals, ajuntaments i centres educatius. En destaquen projectes com la recreació de l'Institut d'Estudis Ilerdencs (IEI), convertit en un escenari d'escape room històric, o la simulació de defensa de l'església de Ponts, on es combinen patrimoni i joc lúdic. Actualment, l'equip està treballant en el desenvolupament del seu pròxim projecte:

MineCat EDU: Digitalitzant el territori. Tot i trobar-se encara en fase de disseny, aquesta iniciativa busca oferir una proposta d'aprenentatge interdisciplinari basada en la recreació de monuments del territori a través de *Minecraft*, integrant matèries com les ciències socials, les arts visuals, la tecnologia i la llengua catalana. El projecte preveu donar suport continuat al professorat i evitar-ne la sobrecàrrega formativa, facilitant així la seva aplicació a l'aula. Es tracta d'un tipus de negoci que exemplifica la diversificació empresarial generada al voltant de la indústria dels videojocs.

Les fires i esdeveniments de videojocs constitueixen una altra modalitat d'activitat econòmica amb un impacte considerable, especialment pel que fa a la dinamització del comerç i el turisme locals. Un exemple destacat va ser la *Barcelona Games World* —rebatejada més endavant com a *NiceOne Barcelona*—, que va acollir més de 120.000 visitants en cada una de les quatre edicions organitzades per *Asociación Española de Videojuegos* (AEVI) i Fira de Barcelona (El Periódico, 2016). Malgrat la seva bona acollida, la iniciativa no s'ha reprès des de la pandèmia. Aquests salons generen un flux econòmic notable en sectors com la restauració, l'allotjament, el transport o l'oci, i actuen com a aparadors per a la presentació de prototips, demostracions, activitats promocionals i marxandatge.

Un altre aspecte fonamental són els circuits competitiu professionals de videojocs. A escala global, tornejos com *The International* (de *Dota 2*), amb premis que han superat els 40 milions de dòlars, o els *Worlds* de *League of Legends*, amb més de 5 milions d'espectadors simultanis el 2022, exemplifiquen la magnitud del fenomen. Altres esdeveniments com l'*Intel Extreme Masters de Katowice* o la *Fortnite World Cup* mobilitzen milers d'assistents presencials, vinguts de diversos països del món. A més, consoliden el videojoc com un espectacle globalitzat amb una infraestructura econòmica pròpia. Esdeveniments com aquests generen un impacte econòmic directe en sectors com l'allotjament, el transport, la restauració i el comerç local, alhora que activen una infraestructura laboral àmplia: producció audiovisual, organització de grans masses, serveis tècnics o comunicació digital.

Aquest fenomen s'integra en el discurs de les economies creatives i en la relació creixent del videojoc amb altres mitjans. Les grans franquícies transmediàtiques —com *Pokémon*, *Final Fantasy* o *Super Mario*— generen ingressos que van més enllà del videojoc:

samarretes, figures, tasses, llibres, pel·lícules, sèries. Aquest ecosistema expandeix les fonts de benefici i amplifica l'abast econòmic del videojoc com a node central de la cultura contemporània. Finalment, cal destacar l'enorme quantitat de persones que obtenen ingressos a través de la creació de continguts sobre videojocs. Plataformes com YouTube i Twitch allotgen milers de canals especialitzats en anàlisi, gameplays, crítica o difusió cultural. Aquest fenomen ha donat lloc a tota una nova branca de professionals que es guanyen la vida generant vídeos, retransmissions en directe, podcasts o contingut educatiu vinculats al videojoc. El videojoc ha esdevingut així una font d'ocupació transversal que abasta des del desenvolupament fins a la comunicació, la formació, la cultura i el màrqueting.

4.4.3.1 Problemàtiques emergents: *crunch* i monetització abusiva

Tot i aquest balanç àmpliament positiu, és important reconèixer també les ombres que acompanyen el creixement econòmic del videojoc. Un dels fenòmens més denunciats en el si de la indústria és el *crunch*: períodes intensius de feina en què els treballadors — desenvolupadors, dissenyadors, artistes o programadors— s'han de sotmetre a jornades laborals molt extenses per tal d'arribar a les dates de llançament establertes. Tal com s'ha explicat en diverses anàlisis del sector, aquest fenomen es caracteritza per hores de treball prolongades, pressions per part dels equips directius i creatius, i sacrificis personals per part dels equips de desenvolupament. Les conseqüències habituals inclouen la pèrdua de qualitat de vida, esgotament físic i mental, afectacions emocionals i familiars, i fins i tot l'aparició de trastorns o malalties professionals derivades de l'estrès sostingut. Aquestes pràctiques han estat especialment freqüents en el desenvolupament de jocs AAA per part de grans productores. Un dels casos més mediàtics va ser el de *Rockstar Games* durant el desenvolupament de *Red Dead Redemption 2* (2018), on diversos treballadors van denunciar haver arribat a jornades de fins a 100 hores setmanals. L'impacte d'aquestes denúncies a les xarxes socials va obligar l'estudi a reconèixer la situació i a comprometre's públicament a millorar la seva cultura empresarial (Franco, 2018).

Un altre tema conflictiu són les pràctiques de monetització agressives, especialment en jocs gratuïts o en plataformes per a públic jove. En els darrers anys, diversos governs i organismes internacionals han començat a qüestionar l'ús de *loot boxes* —o 'caixes de recompensa'— com a sistema de monetització dins dels videojocs. Aquestes caixes,

adquirides amb diners reals i basades en l'atzar, ofereixen als jugadors recompenses virtuals amb valor variable i incert. Actualment, el Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 d'Espanya ha proposat un projecte de llei per prohibir l'accés dels menors a videojocs amb mecanismes basats en l'atzar. El text s'inspira en la legislació belga i obliga les empreses a desenvolupar sistemes de control efectius de l'edat o bé a eliminar aquests sistemes si volen evitar la classificació *només per a adults*. Més enllà de la regulació legal, aquestes estratègies poden generar grans beneficis econòmics —sense aportar valor ludonarratiu a l'experiència—, però alhora obren interrogants sobre la responsabilitat ètica de les empreses desenvolupadores, especialment quan aquesta relació s'estableix en un entorn vulnerable com el dels menors d'edat (Brugat, 2024).

En definitiva, les repercussions econòmiques del videojoc són àmplies i profundes. Amb un volum de negoci que ja supera el de la indústria cinematogràfica i musical conjuntes, el videojoc s'ha consolidat com un sector estratègic dins l'economia global. La seva capacitat per generar ocupació, activar el comerç i integrar-se en diversos àmbits culturals en fa un agent de primer ordre. Tanmateix, aquest creixement comporta també riscos i tensions que cal abordar amb una mirada crítica, especialment pel que fa a les condicions laborals i als models de monetització dirigits a públics vulnerables.

4.4.4 Consideracions polítiques i ètiques

Els videojocs, com a formes culturals interactives, no són neutres ni innocents en la seva articulació de narracions, sistemes de valors i experiències de joc. Tant el seu contingut com la seva forma, i fins i tot les condicions de producció, impliquen decisions que poden ser analitzades des d'una perspectiva política i ètica. Aquest capítol explora aquestes dimensions amb especial atenció a la responsabilitat moral del jugador, els dilemes que plantegen els videojocs a través de les seves mecàniques, i les implicacions ideològiques que poden contenir, de forma més o menys explícita.

4.4.4.1 El videojoc com a sistema ideològic

Gonzalo Frasca (2003) proposa una classificació per analitzar com el videojoc pot vehicular ideologia, no només a través del contingut narratiu, sinó també mitjançant l'estructura de regles pròpia de tota simulació. Segons l'autor, cal distingir entre tres nivells principals que

condicionen la manera com un videojoc pot transmetre valors, judicis o posicionaments implícits sobre el món.

El primer nivell tracta sobre la representació, on es construeix l'univers simbòlic: personatges, escenaris, estètiques i referents culturals. Un simple canvi de *skin*²⁰ pot modificar dràsticament el significat d'una escena, com fa *Under Ash* (2002) quan reinterpreta l'estètica de *Quake* (1996) des d'una òptica pro-palestina. Tot i que les regles es mantenen intactes, la càrrega ideològica es transforma.

El segon nivell són les *regles de manipulació*, que defineixen el que és possible fer dins del joc. Aquestes regles poden ser ideològicament significatives perquè habiliten o restringeixen accions específiques. Per exemple, *Grand Theft Auto III* permet matar prostitutes després de tenir-hi relacions per robar-li els diners, una possibilitat que no és obligatòria però que és viable dins del sistema. Un altre exemple que utilitza Frasca és la possibilitat que ofereix *The Sims* de tenir relacions homosexuals. Ell apunta que és fàcil imaginar un videojoc conservador on els dissenyadors haguessin descartat les relacions homosexuals. Incorporant aquesta regla, diu, els dissenyadors mostren tolerància cap a aquesta opció sexual.

El tercer nivell són les *regles d'objectiu*, que defineixen què cal fer per guanyar. Aquí la ideologia opera en forma de premi: el sistema incentiva certes conductes com a desitjables. *Super Mario Bros.*, per exemple, estableix el rescat de la princesa com a únic camí cap a la victòria (Frasca, 2003, p. 232).

La proposta teòrica de Frasca troba una aplicació clara en diversos videojocs que il·lustren com les regles de la simulació poden transmetre judicis implícits o posicionaments ideològics. Per exemple, el videojoc *Papers, Please* (2013) funciona com una simulació de frontera d'un règim autoritari fictici. El jugador assumeix el rol d'un funcionari encarregat de decidir qui pot entrar al país i qui no, en funció d'un sistema normatiu que es va tornant cada vegada més arbitrari i deshumanitzat. La ideologia no es transmet aquí només a través de l'ambient opressiu o els diàlegs, sinó sobretot mitjançant les regles d'objectiu (nivell 3): el jugador és recompensat per complir estrictament amb la burocràcia, tot i que sovint això signifiqui separar famílies, rebutjar refugiats o condemnar innocents. El sistema incentiva així una conducta determinada, posant a prova la capacitat moral del jugador dins d'un marc de simulació que premia l'obediència.

²⁰ En l'àmbit dels videojocs, una *skin* és una modificació purament estètica de l'aspecte visual d'un avatar, objecte o element del joc.

September 12th (2003) és un cas paradigmàtic on la càrrega ideològica es desplega simultàniament en diversos nivells. D'entrada, el joc proposa com a objectiu (nivell 3) l'eliminació dels terroristes, però ho fa mitjançant una mecànica que condemna aquest mateix propòsit: cada atac amb míssils provoca víctimes col·laterals, i els civils que presenciïn aquestes morts es converteixen, al cap d'uns segons, en nous terroristes. Així, el sistema impedeix la victòria i fa que qualsevol acció repressiva acabi empitjorant la situació. Al mateix temps, a nivell de regles de manipulació (nivell 2), el jugador pot optar per no disparar, assumint un paper passiu. Però en aquest cas els terroristes segueixen vius. El videojoc construeix un discurs crític contra la guerra contra el terrorisme, i ho fa modelant un sistema que evidencia la lògica destructiva de l'ús de la força. De manera similar, alguns videojocs aparentment neutres poden contenir regles que reflecteixen una determinada concepció del que és socialment desitjable. A *The Sims*, per exemple, l'anàlisi de les normes que regulen el comportament dels avatars revela un sistema normatiu subjacent que va més enllà del contingut representat. En un experiment que va realitzar Miguel Sicart (2009, p. 53), l'autor intentà crear un avatar inspirat en el cantant Kurt Cobain: una figura que vivia en una casa molt gran i plena de comoditats, però que es dedicava exclusivament a activitats com jeure al sofà, tocar la guitarra, menjar malament i beure alcohol. Al cap d'un temps, el mateix avatar es va negar a seguir les instruccions del jugador i va començar a actuar pel seu compte: netejava la casa, menjava de manera saludable i mantenia hàbits de descans regulars. El sistema del joc no permetia, doncs, sostenir durant un període prolongat un estil de vida desvinculat de la norma implícita. Aquesta resposta no provenia d'un guió narratiu, sinó d'un conjunt de regles internes que articulen allò que el joc considera una vida acceptable dins la simulació. Tal com apunta Sicart, aquestes regles no són neutrals: serveixen per imposar un sistema ètic determinat dins del món simulat, fins al punt que el joc pot arribar a desposseir el jugador de les seves funcions si detecta que l'existència de l'avatar no s'ajusta al que s'ha definit com a acceptable segons els valors incorporats al sistema. Així, *The Sims* exemplifica com la ideologia i l'ètica poden operar de manera estructural en el disseny del joc, no pas com una narració explícita, sinó com un mecanisme lògic que regula les possibilitats d'acció i configura el marc normatiu de l'experiència.

En suma, la ideologia en els videojocs no es limita al contingut representat, sinó que es construeix mitjançant la lògica interna del sistema, les accions permeses o penalitzades, i

els objectius incentivats per la simulació. Aquesta mirada estructural permet una anàlisi més profunda dels videojocs com a artefactes culturals, capaços de modelar escenaris de futur i d'estimular formes d'experiència ètica i política que van més enllà del relat convencional. No obstant això, la proposta de Frasca admet interpretacions diverses. En el cas de *September 12th* (2003), la ideologia que hi ha al darrere és clara: si el jugador comença a disparar, la situació empitjora progressivament i resulta impossible guanyar. El sistema transmet, així, una crítica explícita a la lògica militarista de les represàlies, mitjançant la pròpia estructura d'objectius i conseqüències del joc. Ara bé, en altres casos, la lectura ideològica pot resultar molt més ambigua. En alguns casos, la representació pot respondre a una voluntat de transmetre idees polítiques clares; en d'altres, pot restar oberta a interpretacions ambigües o contradictòries. Per exemple, si en un joc com *Starcraft* es substituïssin les faccions fictícies per països reals, quina ideologia s'estaria comunicant? Segons la interpretació adoptada, el joc podria semblar tant bel·licista com antibel·licista, imperialista o antiimperialista, realista o apocalíptic. Aquesta ambivalència revela els límits de l'anàlisi ideològica quan es basa exclusivament en el nivell representacional.

Aquesta dificultat augmenta quan es pretén deduir una intencionalitat política simplement a partir d'algunes opcions de disseny. Per exemple, la possibilitat que ofereix *The Sims* de tenir relacions homosexuals pot interpretar-se, com apunta Frasca (2003), com una expressió de tolerància. Ara bé, no podria ser senzillament un intent de representar la realitat de la manera més completa i fidel possible, sense implicar necessàriament cap judici de valor? I, fins i tot, no podrien uns dissenyadors homòfobs optar per incloure el màxim nombre d'opcions simplement per raons comercials o estratègiques, sense compartir en absolut els valors que aquestes opcions semblen reflectir?

A més, quina càrrega moral implica *Grand Theft Auto III* quan permet matar prostitutes després de mantenir-hi relacions sexuals per tal de robar-li els diners? Presumiblement, aquesta regla de manipulació (nivell 2) podria suggerir una ètica laxa; fins i tot es podria interpretar com un incentiu a la conducta delictiva, ja que el jugador obté una recompensa econòmica immediata. Tanmateix, si un agent de policia presència qualsevol acte criminal, el jugador és perseguit i pot ser detingut o abatut —circumstància que implica una penalització severa: la pèrdua de totes les armes i d'una quantitat important de diners. Atès que ser detingut o morir dificulta el progrés dins del joc, des del punt de vista de les regles d'objectiu (nivell 3), el sistema premia la supervivència i també evitar la detenció. Així, el mateix videojoc sembla articular dues orientacions ideològiques aparentment

contraposades: una que habilita o tolera la transgressió, i una altra que la reprimeix i en penalitza les conseqüències. Aquesta tensió posa de manifest la complexitat dels missatges morals i polítics que poden emergir d'un sistema de regles interactiu, on el que és possible no sempre coincideix amb el que és recomanable o desitjable dins la lògica interna del joc.

4.4.4.2 L'agència moral del jugador: videojocs com a espais de responsabilitat ètica

Miguel Sicart (2009) defensa que el videojoc pot esdevenir un objecte moral no tant per allò que representa, sinó per com estructura l'experiència ètica del jugador. Més enllà de la ideologia implícita en les regles, Sicart proposa considerar el videojoc com un sistema que delimita un espai de possibilitat, dins del qual l'acció del jugador pot adquirir significació moral. Aquest espai no és neutral: està modelat per unes regles que permeten, incentiven o restringeixen certs comportaments, i és en la tensió entre aquestes regles i les accions del jugador on emergeix la dimensió ètica del joc.

Segons Sicart (2009), no tots els videojocs poden ser considerats moralment rellevants. Perquè un videojoc pugui ser considerat un veritable *objecte moral*, cal que les seves regles confrontin el jugador amb dilemes o comportaments potencialment qüestionables. Sicart contraposa el cas de *Tetris* (1984) al de *Carmageddon* (1997). Mentre que el primer exemplifica una experiència lúdica èticament neutra —on les regles no plantegen cap dilema ni incentiven conductes amb càrrega moral—, *Carmageddon* representa un cas paradigmàtic d'objecte moral. El joc proposa una cursa de cotxes en què atropellar vianants atorga avantatges, com més temps de partida o puntuacions més altes. Això implica que les regles del sistema afavoreixen certs comportaments culturalment considerats no ètics. Tanmateix, aquests actes no són obligatoris: és tècnicament possible, encara que difícil, completar el joc sense atropellar cap vianant. El que fa *Carmageddon* èticament rellevant, segons Sicart, no és tant el seu contingut representat com el fet que ofereix un espai de possibilitat en què el jugador ha de triar si adoptar o evitar una conducta moralment qüestionable. Per tant, es tracta d'un videojoc amb *affordances*²¹ no ètiques que no són, necessàriament, imposades, sinó que obren un dilema interpretatiu sobre la manera de jugar, i aquest dilema constitueix la seva veritable càrrega ètica. Aquest tipus de dilema

²¹ El terme *affordance* fa referència a les accions possibles que un usuari pot percebre de manera immediata en interactuar amb un objecte o entorn. Es tracta de propietats percebudes que suggereixen com es pot actuar sobre un element determinat, segons la seva forma, context o comportament esperat. Sovint es manté el terme original en anglès perquè no hi ha una traducció precisa al català que n'expressi amb claredat la seva dimensió funcional i perceptiva alhora.

no és exclusiu del videojoc. El cas de la boxa, per exemple, també pot ser considerat èticament problemàtic: l'única manera de jugar-hi segons les regles és colpejant un altre ésser humà. Encara que la normativa imposa límits i codifica l'acció perquè deixi de ser una simple agressió, el sistema de regles segueix promovent una forma de violència controlada. Així, es pot argumentar que la dimensió ètica no neix de la representació, sinó del que les regles fan possible.

Ara bé, perquè aquesta estructura cobri significació moral, cal la presència del jugador. Tal com recorda Sicart (2009), els jugadors construeixen la seva subjectivitat ètica —la seva capacitat per interpretar èticament el contingut i l'experiència d'un joc— només essent jugadors, en virtut de l'experiència. (p. 66). El jugador no és un simple receptor passiu, sinó un agent moral que negocia contínuament entre allò que el sistema permet i allò que ell mateix considera acceptable o inacceptable. Aquesta tensió constitueix la base de l'experiència ètica dins del videojoc.

Per tal d'aprofundir en les diferents formes com un videojoc pot generar una experiència èticament rellevant, resulta especialment útil examinar casos concrets. La diversitat de dissenys i enfocaments permet observar com varien les condicions de possibilitat per a l'exercici de l'agència moral dins del món simulat. A continuació, es presenten diferents exemples que il·lustren aquesta pluralitat d'enfocaments i els seus respectius efectes sobre la responsabilitat del jugador.

A *Papers, Please* (2013), per exemple, el sistema permet —i penalitza— certes formes de desobediència, però deixa marge per a l'acció moral. El jugador pot optar per vulnerar les normes imposades pel règim i deixar passar ciutadans que haurien estat rebutjats. Aquest acte no es justifica pel guió, sinó que és una elecció moral sorgida de la interacció amb el sistema. I és aquesta possibilitat la que fa de *Papers, Please* un videojoc èticament rellevant: el sistema planteja un dilema al jugador, que haurà de triar entre obeir les ordres imposades pel règim o actuar d'acord amb els seus propis valors, tot assumint les conseqüències negatives que se'n derivin. De manera similar, *Grand Theft Auto III* ofereix un ventall d'accions violentes, però no obliga a dur-les a terme. El valor ètic del joc no rau en la representació de la criminalitat, sinó en el fet que el jugador pot decidir fins a quin punt vol participar-hi. Això converteix el videojoc en un laboratori per a l'exploració de la pròpia ètica, tot i que aquesta pugui resultar incòmoda o contradictòria.

Ara bé, no totes les propostes de dilema ètic tenen el mateix pes dins del disseny. *Bioshock* permet decidir el destí de les *Little Sisters*, unes nenes petites genèticament modificades que contenen ADAM una substància que el jugador pot intercanviar per comprar millores. Tanmateix, l'anàlisi de Miguel Sicart (2009) revela que aquesta mecànica constitueix en realitat un disseny problemàtic. Tot i que s'hi proposa un dilema moral — matar les nenes per obtenir més recursos o deixar-les viure a canvi de la meitat d'ADAM—, el sistema de joc no implementa conseqüències reals a llarg termini ni altera la reacció del món simulat envers el jugador. Només afecta a la cinemàtica final del videojoc, sense incidir en la jugabilitat ni en el desenvolupament narratiu actiu durant la partida. Aquesta absència de retroalimentació significativa desactiva el valor moral de l'elecció i redueix la decisió a una simple qüestió de gestió de recursos. Així, l'acció aparentment ètica no activa cap procés real de responsabilitat ni de construcció de valors dins del món del joc. El jugador, lluny de ser reconegut com a agent moral, queda relegat a una posició instrumental, on les seves decisions no configuren ni alteren les relacions amb l'entorn virtual. En aquest sentit, la mecànica de les *Little Sisters* esdevé un cas paradigmàtic d'oportunitat perduda en el disseny d'experiències èticament rellevants. Tal com assenyala Sicart, la manca de conseqüències anul·la el valor de la decisió i, amb ella, la possibilitat d'un veritable exercici d'agència moral.

En canvi, dins del mateix *Bioshock*, s'identifica una altra proposta que Sicart (2009) considera d'alt interès ètic. El videojoc proposa una experiència ètica significativa a través d'una crítica estructural a la noció de lliure albir dins del videojoc. Tot i aparentar oferir llibertat d'elecció, el joc revela progressivament que les accions del jugador han estat dirigides per un sistema de control mental, activat per ordres encobertes dins de la narrativa. Aquesta revelació transforma la partida en una reflexió sobre la responsabilitat i la manipulació, ja que el jugador, tot i no haver actuat lliurement, se sent responsable de les conseqüències dels seus actes, com ara l'assassinat d'Andrew Ryan. El disseny narratiu converteix així el jugador en espectador d'una acció que ha provocat, però que no ha pogut evitar. La tensió entre voluntat i acció, entre autonomia percebuda i determinisme sistèmic, es presenta com un eix central per comprendre el valor ètic del joc.

Fallout 3 (2008) ofereix una estructura oberta i reactiva que permet explorar l'agència moral del jugador a través de dilemes amb conseqüències significatives dins del món simulat. La possibilitat de crear i personalitzar un avatar des del naixement facilita la identificació amb el personatge i intensifica la immersió narrativa. Un dels dilemes més

rellevants és la decisió sobre la bomba nuclear de *Megaton*: el jugador pot optar per desactivar-la i protegir la ciutat, o bé per detonar-la a canvi d'una recompensa major. Aquesta elecció no determina el final del joc, però modifica el desenvolupament narratiu, les aliances i el karma del personatge. El sistema moral del joc no imposa una conducta, sinó que permet escollir entre opcions amb càrrega ètica contrastada, fet que obre la porta a experimentar amb diversos codis de valors i observar-ne les conseqüències. Tal com assenyala Rita Santoyo (2013), *Fallout 3* pot ser entès com un exercici pràctic d'ètica aplicada, en què el jugador projecta, posa a prova i revalua els seus principis a partir de l'impacte de les seves decisions en el món virtual. Aquest tipus de disseny afavoreix una experiència de responsabilitat i reflexió, tot evidenciant el potencial del videojoc per plantejar qüestions ètiques complexes des d'una perspectiva interactiva.

Una altra modalitat de conflicte ètic es produeix quan les accions del jugador entren en contradicció amb la motivació narrativa del protagonista, com es fa palès a *Grand Theft Auto IV* (2008). El protagonista aspira a redimir-se i abandonar la violència, però el sistema de joc l'obliga a continuar cometent actes delictius per avançar. Això genera una tensió entre la ficció del joc i les accions que duu a terme el jugador. Com sosté Sicart (2009, p. 62), *GTA IV* és èticament rellevant pel sentit de responsabilitat que atribueix al jugador. Saber que el personatge vol deixar enrere el passat criminal, però alhora ser l'instrument de la seva perpetuació, confronta el jugador amb la seva pròpia responsabilitat.

En síntesi, la proposta de Sicart amplia el marc analític dels videojocs com a mitjà cultural. Si posava l'accent en la transmissió d'ideologia a través de les regles, Sicart hi afegeix una dimensió més dinàmica i experiencial: el videojoc no només representa valors, sinó que activa un procés en què el jugador pot posar a prova la seva pròpia ètica. Això converteix el videojoc en un espai per a l'exercici de la responsabilitat moral, en què el disseny del sistema i la subjectivitat del jugador es troben per generar experiències significatives.

4.4.4.3 El videojoc com a potenciador de la violència

Després d'analitzar com alguns videojocs poden obrir espais per a l'exercici de l'agència moral, resulta pertinent abordar una de les qüestions més controvertides i mediàticament exposades en relació amb l'ètica del videojoc: la seva suposada capacitat per fomentar conductes violentes. Aquest debat no només afecta la percepció pública del videojoc com a

mitjà cultural, sinó que també planteja interrogants filosòfics sobre la influència de la ficció interactiva en la formació del caràcter, la normalització de la violència o la desensibilització emocional.

Una de les associacions més recurrents en l'esfera pública ha estat la vinculació entre videojocs i tiroteigs massius, especialment als Estats Units. Davant de tragèdies com la del Columbine High School l'any 1999, diversos sectors polítics i mediàtics han atribuït un paper causal als videojocs violents, tot assenyalant-los com a possibles catalitzadors de conductes agressives entre els joves. Aquest vincle s'ha vist reforçat per detalls com el fet que els autors de la matança fossin jugadors habituals de *first person shooters* com *Doom* (1993), i que en un vídeo gravat abans de la massacre, Eric Harris expressés entusiasme pel que estava a punt de fer, afirmant que seria “com *Doom*” (Clarín, 2019).

També en altres casos, com el de Sandy Hook el 2012, s'ha destacat el temps que el perpetrador jugava a videojocs violents en solitud. Més recentment, el tiroteig perpetrat l'any 2019 a la mesquita Al Noor de Christchurch (Nova Zelanda) es va vincular als videojocs des de diversos mitjans de comunicació. Un exemple paradigmàtic és el titular del diari argentí *Perfil* (2019): “Masacre en Nueva Zelanda: del videojuego *Fortnite* a la vida real”. L'atacant va gravar l'atemptat en vídeo utilitzant una càmera en primera persona, fet que va portar alguns mitjans a establir una associació immediata amb l'estètica dels videojocs. El mateix diari *Perfil*, tot i reconèixer que “no hi ha res que comprovi que existeixi un vincle directe entre la dinàmica de l'atemptat i la modalitat dels videojocs”, destacava en el seu titular l'analogia amb *Fortnite* (2017), centrant l'atenció en la forma visual de l'atac més que no pas en les seves motivacions ideològiques o el context sociopolític en què va tenir lloc. L'article pràcticament no esmentava el fet que els atemptats es van cometre en dues mesquites, cosa que podria haver orientat l'anàlisi cap a l'odi religiós o el terrorisme d'extrema dreta. Aquesta desproporció mediàtica revela com la fascinació per la forma pot esdevenir una cortina de fum davant del contingut i les causes profundes dels actes violents.

D'altra banda, aquest tipus de relacions visuals o narratives, sovint presentades pels mitjans en clau de sensacionalisme, poden induir a una confusió entre correlació i causalitat. El fet que molts dels responsables d'aquests tiroteigs fossin jugadors de videojocs, especialment de temàtica violenta, planteja una pregunta legítima: aquestes persones eren violentes perquè jugaven a videojocs, o jugaven a videojocs perquè ja tenien una inclinació prèvia cap a la violència?

El cineasta Michael Moore (2002), en el seu documental *Bowling for Columbine*, qüestiona directament aquest tipus de relació causal. Moore assenyala que, en els discursos que culpabilitzen els videojocs, sovint també s'hi inclouen altres expressions culturals com el cinema d'acció, les sèries de televisió violentes o la música rock, que suposadament incita a la violència pel contingut explícit de les seves lletres o pel seu ritme accelerat. Tanmateix, Moore critica que aquest tipus d'arguments no fan sinó desviar l'atenció del veritable problema: una cultura nord-americana profundament arrelada en la por, l'individualisme i la normalització de la possessió d'armes de foc. Aquesta cultura no només tolera la violència, sinó que la integra com a element constitutiu del sistema social. L'argument central de Moore és que molts altres països —com el Canadà, Alemanya o el Japó— consumeixen els mateixos videojocs, pel·lícules o discos de música violenta, o fins i tot produeixen continguts artístics més explícits, i no presenten ni de bon tros el mateix índex de violència armada. Aquest contrast revela, segons el cineasta, que no són els mitjans culturals els responsables, sinó el context estructural i social específic dels Estats Units.

Aquest plantejament s'ha vist reforçat per diversos estudis empírics. Christopher J. Ferguson (2014) adverteix que la fascinació jurídica i política per vincular els videojocs amb la violència ha estat, en gran mesura, improductiva i oportunista, i recorda que altres croades morals contra mitjans com el còmic o la música han acabat desacreditant els seus promotors. A parer seu, aquest tipus d'enfocaments, marcats pel pànic moral i la guerra cultural, han desviat l'atenció de problemes molt més rellevants en l'anàlisi de la violència social, com la pobresa, la salut mental o les desigualtats educatives. Tot i que les representacions de la violència en els mitjans poden generar preocupació social la recerca científica no ha pogut demostrar una relació causal directa entre el consum de mitjans violents i la conducta violenta. Després del tiroteig de Columbine i del de Sandy Hook, diverses enquestes van mostrar que una part considerable de la població nord-americana considerava els videojocs i altres formes d'entreteniment com una de les causes principals de la violència escolar. No obstant això, autors com Fox i DeLateur (2014) assenyalen que aquests casos sovint serveixen per convertir la indústria cultural en cap de turc i el recurs a la censura en una solució aparentment senzilla. En realitat, les hores que molts joves passen consumint entreteniment violent reflecteixen més aviat una manca de supervisió familiar i l'afebliment de les institucions socials responsables de la socialització, com la família, l'escola, la religió o el veïnatge. Així, prohibir continguts violents pot resultar una resposta fàcil quan no es volen afrontar les causes profundes de la violència.

Cal considerar també la qüestió de la responsabilitat cultural. Per què s'imputa als videojocs una influència que no s'atribueix amb la mateixa intensitat a altres mitjans com la literatura o la música? Casos com el llibre *Rage* (1997) de Stephen King —que narra la història d'un adolescent inadaptat que assassina la seva professora i pren com a ostatges els seus companys— han estat vinculats a almenys quatre tirotejos escolars reals, en què els autors havien llegit l'obra i s'hi havien identificat clarament (Noragueda, 2019). Tot i això, no es produí cap condemna generalitzada cap al llibre com a mitjà, sinó que les crítiques anaven dirigides a aquell llibre concret. En l'àmbit musical, també hi ha precedents similars. Al 1996, Barry Loukaitis, un adolescent de 14 anys, entrà armat a la seva aula a l'institut de Moses Lake (Washington) i disparà contra els seus companys i la professora, deixant tres víctimes mortals. Loukaitis afirmà haver-se inspirat en el videoclip de la cançó *Jeremy* del grup Pearl Jam, que tracta la història d'un noi marginat que es suïcida davant dels seus companys de classe (Gusmerotti, 2025). Encara més conegut és el cas de Charles Manson, qui interpretà la cançó *Helter Skelter* dels Beatles com un presagi d'una imminent guerra racial als Estats Units. Manson atribuïa un missatge ocult al tema musical, fins al punt que el títol de la cançó aparegué escrit amb sang en una de les escenes del crim ordenades per ell. Malgrat la gravetat dels fets, ni la literatura ni la música han estat qüestionades, fet que contrasta amb el tracte sovint generalitzador i alarmista que rep el videojoc. Això suggereix que el videojoc, com a mitjà relativament recent, continua sent percebut amb recel i esdevé un blanc fàcil per a la simplificació causal.

4.4.4.3.1 La representació de la violència al llarg de la història

En aquest punt, cal fer un pas enrere i preguntar-se si la representació de la violència és per si sola un motiu d'alarma. Cogburn i Silcox (2009) assenyalen que el debat ètic entorn de la violència en l'entreteniment no és pas nou, sinó que es remunta a l'antiguitat, amb posicionaments ja oposats en Plató i Aristòtil. A través d'una comparació amb l'espectacle dels gladiadors romans, els autors qüestionen si les pràctiques modernes —com els videojocs de trets en primera persona— són realment més civilitzades o simplement més tecnificades. En aquests jocs, el jugador no només observa actes violents, sinó que hi participa activament mitjançant l'assassinat simulat de desenes de personatges virtuals per hora. Tot i que no hi ha dany físic real, s'hi representen actes greus amb una intensitat immersiva que ultrapassa la passivitat de l'espectador romà.

La violència com a forma d'entreteniment ha travessat totes les etapes de la història cultural d'Occident. En el teatre grec i romà abundaven les escenes de parricidi, suïcidi, guerra o venjança. Tanmateix, en nombrosos contextos històrics la violència no només es representava simbòlicament, sinó que es mostrava de manera real i explícita, amb una gran capacitat de convocatòria. A l'antiga Roma, les execucions públiques i els combats de gladiadors eren espectacles massius que congregaven milers d'espectadors, molts dels quals hi assistien amb entusiasme i fervor. Durant l'edat mitjana, la pràctica de presenciar decapitacions, desmembraments i altres càstigs corporals com a espectacle públic no només era habitual, sinó que sovint es presentava com una forma de justícia moralitzadora. Paral·lelament, es fomentaven també combats entre animals o formes diverses de violència ritualitzada, sempre revestides d'un caràcter lúdic o cerimonial. Amb l'arribada de la modernitat, la representació de la violència va trobar nous canals d'expressió. En la literatura, especialment amb l'auge de la novel·la policíaca, gòtica o de terror, els crims esdevenen sovint el motor narratiu principal. El cinema, des de les seves primeres dècades, ha explotat amb intensitat la dimensió visual i emocional de la violència: des del gènere *noir* fins al *thriller*, passant pel *gore* o les pel·lícules bèl·liques, assassinats i massacres s'han convertit en part consubstancial de l'experiència cinematogràfica contemporània. La representació de la violència, doncs, no pot ser entesa com una anomalia contemporània sinó com un fenomen recurrent en la història de la cultura. Ara bé, el que distingeix el videojoc respecte a altres mitjans és la seva interactivitat, que pot generar una forma de compromís emocional o simulat diferent. Davant d'això, es planteja si aquestes representacions són moralment neutres, destructives o fins i tot terapèutiques.

Cal afegir, a més, una consideració de context històric i geogràfic: quan la violència forma part del dia a dia, com en períodes de guerra o en societats en conflicte armat, la seva representació mediàtica perd gran part del seu impacte simbòlic. En aquests entorns, la violència no cal ser representada perquè és viscuda, exercida o patida en primera persona. Per això, en països afectats per la guerra, rarament sorgeix un debat públic sobre la presència de la violència en els videojocs, el cinema o la literatura: allò que es veu en els mitjans resulta gairebé inofensiu en comparació amb la cruesa de la realitat immediata. En canvi, en contextos de pau i estabilitat, on l'experiència directa de la violència és més infreqüent, la seva aparició en l'àmbit de l'entreteniment pot generar una alarma moral desproporcionada.

Segons la lectura que en fan Cogburn i Silcox (2009), un crític de tendència platònica consideraria que els videojocs violents són perjudicials perquè podrien fomentar la imitació

acrítica entre els joves i erosionar els valors morals mitjançant la repetició d'actes agressius, encara que siguin ficticis. Per contra, una aproximació aristotèlica defensaria que, en determinats casos, aquestes representacions poden tenir un efecte catàrtic, oferint al jugador una via per canalitzar emocionalment els seus impulsos agressius i, per tant, afavorir el desenvolupament d'un caràcter moral més equilibrat. Ambdues perspectives, segons els autors, impliquen afirmacions empíriques que no poden resoldre's només des de la filosofia i demanen una verificació contrastada per part de les ciències socials.

Amb tot, les proclames que afirmen que els videojocs generen agressivitat responen sovint a un patró de sospita recurrent envers qualsevol mitjà emergent. Afirmacions similars s'han fet, en altres contextos històrics, sobre sèries televisives violentes o música rock sovint amb escassa base empírica i motivades per prejudicis envers allò desconegut. La representació de la violència, lluny de ser una novetat cultural, és una constant en la història de la humanitat. A l'edat mitjana, per exemple, era habitual que fins i tot els infants presenciessin execucions públiques extremadament cruentes, com la desmembració de condemnats mitjançant cavalls, sense que això generés cap debat sobre la influència de l'espectacle en l'estructura moral de la societat. Costa de creure que cap videojoc actual sigui capaç de provocar una commoció comparable a pràctiques com aquestes.

En conclusió, el debat no hauria de fonamentar-se en impressions subjectives, sinó en dades objectives. Si es planteja la hipòtesi que els videojocs violents poden induir actituds violentes en els jugadors, cal contrastar-la empíricament. Això implica, per exemple, comparar els índexs de violència en societats on el videojoc està profundament arrelat amb d'altres on no ho està, o analitzar la violència entre països amb nivells similars de consum de videojocs. En fer-ho, s'observa que no hi ha correlacions clares ni consistents. Aquest fet obre la porta a considerar altres hipòtesis, com la possible interacció entre l'ús de videojocs i la facilitat d'accés a armes de foc. Els tirotejos escolars, sovint associats als videojocs, són comesos per adolescents; si els videojocs fossin realment la causa principal de l'agressivitat, caldria esperar-ne també incidències en grups d'edat diferents, cosa que no s'observa. El comportament violent rarament és atribuïble a un únic factor. És molt més plausible pensar en un entramat de causes múltiples, on poden intervenir condicions socials, familiars, psicològiques, culturals i estructurals. I tots els problemes complexos reclamen respostes igualment complexes. Assenyalar els videojocs com a cap de turc per evitar una anàlisi política o social més profunda és una resposta fàcil davant d'un problema profundament enrevessat.

4.4.4.4 Addicció als videojocs

Entre els diversos recels que desperta el videojoc com a mitjà cultural, un dels més persistents és la seva capacitat addictiva. En un context social marcat per l'hiperconsum i la digitalització accelerada de l'oci, el videojoc ha estat sovint objecte de sospita, especialment quan s'hi detecten usos intensius o comportaments compulsius. Aquesta desconfiança, tanmateix, no és nova ni exclusiva del mitjà interactiu. En altres èpoques, la crítica moral s'havia abocat sobre formes culturals que avui es consideren plenament respectables. L'exemple de *Don Quijote de la Mancha* (1605/2014) és il·lustratiu: el protagonista esdevé incapaç de distingir la ficció de la realitat a causa d'una immersió excessiva en les novel·les de cavalleries. El text s'ha interpretat sovint com una paròdia de l'efecte embriagador d'una lectura compulsiva, fins i tot alienant. No obstant això, amb el pas dels segles, la lectura ha esdevingut un hàbit culturalment prestigiós, i avui sembla inconcebible que una persona pugui ser considerada addicta als llibres. L'alarma social davant del videojoc respon, doncs, també a la seva condició de mitjà emergent, que encara no ha assolit una legitimitat cultural comparable a la literatura o al cinema. Com ha passat amb altres formes d'entreteniment al llarg de la història, el videojoc és percebut inicialment amb recel i esdevé sovint un blanc privilegiat per a projeccions de por o d'incomprensió.

Aquesta mirada generalitzadora, però, no pot invisibilitzar el fet que existeixen formes reals de patologia associades a l'ús abusiu del videojoc. L'any 2019, l'Organització Mundial de la Salut va incloure el *trastorn per videojoc* a la Classificació Internacional de Malalties (CIE-11), definint-lo com un patró de conducta caracteritzat per la pèrdua de control sobre el joc, la prioritització del videojoc sobre altres activitats i la persistència d'aquest comportament malgrat conseqüències negatives. Diversos autors han criticat aquesta mesura, alertant que es tracta d'una mesura prematura i perjudicial. Aarseth et al. (2017) assenyalen que, atesa la immaduresa de les dades empíriques disponibles, aquesta classificació pot tenir un impacte negatiu sobre milions de jugadors sans, alhora que probablement no ajudarà a identificar de manera fiable els casos reals de patologia. Des del seu punt de vista, més que una eina útil per a la salut pública, aquesta etiqueta pot contribuir a l'estigmatització social del videojoc com a mitjà cgomultural. La distinció entre ús intensiu i trastorn addictiu és, en aquest sentit, fonamental per evitar simplificacions diagnòstiques o alarmismes infundats.

Sembla evident que el risc d'addicció no pot atribuir-se exclusivament al videojoc, sinó que depèn també de factors individuals i contextuais. Algunes persones presenten trets de personalitat marcats per una elevada vulnerabilitat a les conductes addictives, amb independència del mitjà concret. En aquests casos, si no fos el videojoc, podria ser el telèfon mòbil, les xarxes socials, les drogues, l'alcohol o qualsevol altra forma d'evasió o compensació emocional. Entendre l'addicció només com un efecte directe del videojoc seria, per tant, reduccionista. En aquesta línia, per exemple, Lloret i Morell (2016) recullen evidències que indiquen que els joves amb nivells més elevats d'impulsivitat tenen una major probabilitat de desenvolupar una relació problemàtica amb el videojoc. Aquesta observació concorda amb treballs previs que interpreten l'addicció als videojocs com un trastorn del control dels impulsos, i suggereix que la impulsivitat hauria de ser un element central a tenir en compte en les intervencions preventives i terapèutiques. En aquest sentit, l'addicció no seria tant la causa de la disfunció personal, sinó una conseqüència d'un tret de personalitat previ.

Ara bé, més enllà dels trets individuals, també cal considerar els mecanismes concrets que afavoreixen el desenvolupament d'una conducta addictiva. Segons Aviv Malkiel Weinstein (2010), l'addicció als videojocs pot tenir un origen multifactorial, i es poden identificar diferents vies que expliquen el seu manteniment. L'autor assenyala que el joc excessiu pot actuar com una estratègia inadequada per gestionar emocions negatives com l'estrès, la frustració o la por. En aquests casos, els videojocs esdevenen una forma de conducta recompensada que, mitjançant mecanismes d'aprenentatge, pot consolidar-se com una resposta habitual davant el malestar. A més, determinades característiques dels videojocs —com els reforços immediats, la sensació de progressió o l'alta intensitat emocional— poden generar un patró de dependència afectiva basat en l'excitació i la recompensa, afavorint la repetició compulsiva de la conducta. Finalment, des de la neurociència s'ha detectat que els jugadors patològics mostren activacions en àrees cerebrals associades al desig i la recompensa —com el nucli accumbens, el còrtex orbitofrontal i l'escorça cingulada anterior— que són similars a les observades en casos de dependència de substàncies. Aquesta coincidència apunta a una base neurobiològica compartida entre l'addicció al videojoc i altres formes d'addicció conductual, com el joc patològic o el consum compulsiu. Paral·lelament, s'han identificat diferències de gènere significatives: els homes mostren una major activació i connectivitat funcional en el sistema mesocorticolímbic durant el joc, cosa que s'ha relacionat amb nivells motivacionals més

alts, diferències en la predicció i valoració de les recompenses, així com amb l'estat cognitiu mentre es juga. Aquestes diferències podrien ajudar a explicar per què els homes tendeixen a sentir-se més atrets pels videojocs i presenten un risc més elevat de desenvolupar comportaments addictius.

Ara bé, això no eximeix els dissenyadors de videojocs de tota responsabilitat. L'estructura mateixa dels videojocs, com la d'altres entorns digitals, pot ser deliberadament orientada a fomentar una relació continuada i, en alguns casos, compulsiva amb el sistema. Igual que les xarxes socials han estat dissenyades per maximitzar el temps de permanència mitjançant notificacions, algoritmes de recompensa intermitent i elements de reforç emocional, molts videojocs incorporen mecàniques que exploten les mateixes dinàmiques psicològiques: sistemes de progressió infinita, recompenses diàries, economies tancades, dificultat adaptativa o recompenses aleatòries, com les *loot boxes*. Aquestes últimes han estat especialment controvertides. A Sanmartín et al. (2023) es subratlla la necessitat de continuar investigant aquest fenomen, cada cop més present en el món dels videojocs, i constata que: una part dels jugadors hi destina quantitats significatives de diners; els adolescents les utilitzen amb freqüència; la publicitat de continguts nous a les plataformes multimèdia pot incentivar-ne l'ús; i el consum de *loot boxes* pot generar emocions negatives com ara culpa, pèrdua de control i malestar. El seu funcionament s'ha comparat sovint amb el dels jocs d'atzar, com ara les màquines escurabutxaques, atès que apel·len al desig de “tocar el premi gros” mitjançant mecanismes aleatoris altament addictius. En jocs adreçats a un públic juvenil —com *FIFA*, *Counter-Strike*, *NBA 2K* o *Call of Duty*— la possibilitat d'obtenir jugadors, armes o elements exclusius queda sovint vinculada a pagaments reiterats, cosa que pot generar una relació problemàtica amb la despesa. Diversos estudis i informes, com els de la sanitat pública del Regne Unit, han advertit que aquest sistema pot provocar addicció, frustració i impulsivitat econòmica. En alguns casos, com el de *Star Wars: Battlefront II* (2017), la pressió de la comunitat va forçar les empreses a rectificar. Tanmateix, el model va reviure amb força en altres títols posteriors, com *NBA 2K20* (2019), que arribà a incloure literalment un casino dins del joc (Brugat, 2024). Aquestes estratègies es basen en patrons ben estudiats per la psicologia conductual, com l'efecte *variable ratio*, que incrementa la persistència de la conducta mitjançant recompenses imprevisibles, reforçant així l'anticipació i el desig (Cherry, 2023).

Tot i que algunes d'aquestes decisions de disseny no parteixen d'una mala intenció, sinó del desig de fer el joc més atractiu o immersiu, poden acabar generant efectes no

desitjats. Segons Seah i Cairns (2008), l'experiència d'immersió en els videojocs està estretament vinculada a un nivell elevat d'implicació i fins i tot a conductes addictives. Els autors proposen que la immersió pot entendre's com una mesura psicològica interna de la implicació del jugador, mentre que els comportaments observables —com saltar-se àpats o descuidar les relacions socials— serien indicadors externs d'un grau d'implicació que frega l'addicció conductual. Aquesta doble perspectiva permet entendre que l'atractiu immersiu del videojoc, tot i ser valorat positivament, pot contribuir també a formes problemàtiques d'ús.

És sabut, doncs, com es poden generar dinàmiques digitals potencialment addictives, i aquesta consciència implica una responsabilitat moral. Quan l'objectiu principal dels dissenyadors no és oferir una experiència significativa o creativa, sinó prolongar artificialment el temps de joc o incentivar la despesa dins del joc, es travessa una línia difusa entre el disseny lúdic i la manipulació conductual. Aquest tipus de pràctiques comercials plantegen qüestions ètiques que no poden ser ignorades, especialment quan tenen com a públic principal adolescents o persones vulnerables. El problema no rau en la mecànica per si mateixa, sinó en el seu ús sistemàtic per afavorir un comportament dependent.

4.4.5 Innovació, recerca i límits en l'àmbit tecnològic

La trajectòria dels videojocs ha estat marcada per una estreta vinculació amb els avenços tecnològics, ja que el seu funcionament està condicionat tant per la potència de les màquines com per les formes d'interacció que ofereixen als usuaris. Aquesta condició no només ha propiciat una evolució tècnica constant, sinó que ha convertit el videojoc en un espai d'experimentació privilegiat per a la innovació digital. En els darrers anys, aquesta dinàmica ha traspassat l'àmbit estrictament tecnològic per establir vincles cada cop més sòlids amb la recerca científica, donant lloc a aplicacions inesperades en camps com la biologia, la neurociència o l'enginyeria.

4.4.5.1 Motor tecnològic de la indústria digital

Els videojocs constitueixen un dels principals motors d'innovació dins la indústria digital. A diferència d'altres formes artístiques o culturals que poden operar amb mitjans relativament estables al llarg del temps, el videojoc està estructuralment condicionat per l'evolució constant de la tecnologia, tant pel que fa als dispositius físics —ordinadors, consoles, targetes gràfiques— com al programari —motors gràfics, interfícies i sistemes

d'intel·ligència artificial. Aquesta dependència marca la velocitat amb que el món del videojoc s'ha d'adaptar a cada canvi. La demanda de gràfics cada cop més detallats, combinada amb la necessitat d'una interacció fluida i d'experiències immersives, ha impulsat el desenvolupament de tecnologies gràfiques d'avantguarda i de processadors cada vegada més potents. Aquestes tecnologies no només han repercutit en el l'àmbit del videojoc, sinó que han trobat aplicació en àmbits tan diversos com la simulació mèdica, la intel·ligència artificial o l'enginyeria arquitectònica. L'evolució de motors gràfics com *Unreal Engine*, *Unity* o *CryEngine* en són una mostra: pensats inicialment per a videojocs, han estat adaptats per a usos industrials, científics i creatius molt més amplis. Aquesta simbiosi ha fet del videojoc un autèntic laboratori tecnològic en temps real, on s'experimenten tant noves formes de representació i interacció com maneres emergents d'ús i d'experiència digital. Tecnologies com la realitat virtual, la realitat augmentada, el reconeixement gestual o les interfícies cervell-màquina han estat sovint provades i perfeccionades en l'àmbit dels videojocs abans de trobar aplicació en altres sectors.

Així doncs, el videojoc no només acompanya la innovació tecnològica, sinó que n'és sovint el catalitzador. La pressió de la indústria i les expectatives dels usuaris fan del videojoc un terreny d'experimentació privilegiat, capaç de generar demandes tècniques que estimulen la recerca i el desenvolupament a gran escala.

4.4.5.2 Catalitzador de recerca científica

Els videojocs han començat a demostrar un potencial insospitat com a instruments per a la recerca científica. Aquest fenomen es manifesta en diversos àmbits i es fonamenta en una idea clau: la capacitat dels videojocs per mobilitzar intel·ligències distribuïdes i fer participar un gran nombre d'usuaris en la resolució de problemes reals.

Un cas paradigmàtic és el videojoc *Foldit* (2008), desenvolupat per la Universitat de Washington, que permet als jugadors manipular estructures tridimensionals de proteïnes. Aquesta activitat lúdica s'ha convertit en una eina científica de gran valor, ja que ha aconseguit resultats significatius: l'any 2011, els usuaris de *Foldit* van aconseguir desxifrar en només deu dies l'estructura del retrovirus Mason-Pfizer, relacionada amb el VIH, una fita que la comunitat científica no havia pogut assolir en quinze anys (Khatib et al., 2011). Aquest tipus d'experiències ha donat lloc al concepte de *jocs amb propòsit* que combinen dinàmiques lúdiques amb objectius de recerca o resolució de problemes. Un altre exemple

és el projecte *Cell Slider*, impulsat pel *Cancer Research UK*, en què més de 200.000 participants van ajudar a classificar milions d'imatges de cèl·lules canceroses mitjançant un joc per a dispositius mòbils. Aquests projectes evidencien que els videojocs poden funcionar com a plataformes col·laboratives que integren diversió, ciència i ciutadania. La seva estructura interactiva i visual els fa especialment aptes per traduir problemes científics complexos en formes comprensibles i manipulables per usuaris no experts. Això no només accelera el procés de recerca, sinó que també amplia la participació social en la generació de coneixement.

Fora de l'àmbit biomèdic, diversos estudis empírics han començat a evidenciar el potencial real dels videojocs multijugador en línia com a espais d'aprenentatge informal, especialment pel que fa a la construcció col·lectiva de coneixement i al desenvolupament d'una epistemologia pròpia de la ciència. En l'anàlisi d'un fòrum vinculat a *World of Warcraft* (2004), Steinkuehler i Duncan (2008) constaten que un 86% de les converses giraven al voltant de formes discursives complexes —com l'argumentació, la refutació o l'ús d'evidències— dirigides a comprendre sistemes intricats del joc. Sorprenentment, els usuaris no només proposaven models explicatius sobre el funcionament intern d'aquests sistemes, sinó que, en alguns casos, aquests models s'expressaven fins i tot mitjançant fórmules matemàtiques públiques. Aquestes pràctiques no només revelen capacitats analítiques pròpies d'un *hàbit mental científic*, sinó que reflecteixen una disposició epistemològica predominantment avaluativa, és a dir, capaç de considerar diversos punts de vista, contrastar hipòtesis i ajustar-les a l'evidència disponible. Aquesta forma de pensament col·lectiu no es limita a una minoria d'experts, sinó que emergeix d'una intel·ligència distribuïda on centenars d'usuaris fan petites aportacions que, conjuntament, permeten trobar solucions sofisticades. Es tracta, segons els autors, d'una mena de *comunitat d'indagació* en què les pràctiques lògiques i científiques es despleguen de manera espontània dins d'un context de joc. Aquesta realitat planteja reptes i oportunitats per a l'educació científica, especialment pel que fa a la necessitat de crear espais híbrids entre la cultura escolar i la cultura popular. Els videojocs, lluny de ser mers passatemps, poden constituir un mitjà valuós per al desenvolupament de competències científiques si se sap aprofitar la seva capacitat per generar debat genuí, recerca col·lectiva i actituds reflexives davant el coneixement (Steinkuehler i Duncan, 2008).

4.4.5.3 Tensions i límits de la cursa tecnològica

Tot i el seu paper indiscutible com a motor d'innovació, la dimensió tecnològica del videojoc planteja una problemàtica creixent. La lògica accelerada del desenvolupament digital, orientada sovint a l'augment constant de prestacions, tendeix a generar una dinàmica de consum impulsiva, alimentada per la promesa de millores gràfiques, de rendiment o d'immersió. En aquest context, els dispositius físics —com consoles, ordinadors o perifèrics— esdevenen obsolets en poc temps, mentre que les eines de desenvolupament de jocs —com *Unreal Engine*— exigeixen actualitzacions recurrents. Ningú no n'està exempt: sovint les noves consoles no són compatibles amb els jocs o comandaments de generacions anteriors, i a la llarga els serveis en línia associats queden antiquats. Aquesta obsolescència forçada genera una espiral de renovació accelerada, en què els usuaris migren cap als dispositius més recents, mentre que els anteriors queden relegats a un ús residual, sovint vinculat al joc en solitari. Aquesta pressió també afecta els propis desenvolupadors. En alguns casos, projectes que han estat entre cinc i deu anys en desenvolupament acaben arribant al mercat amb unes prestacions visuals clarament superades per altres títols produïts en menys temps però amb tecnologies més actuals. Aquesta situació s'agreuja especialment en els canvis de generació: videojocs que surten al mercat simultàniament poden presentar una gran diferència gràfica si un ha estat concebut per a la generació anterior i l'altre ha estat desenvolupat pensant en la nova. Això incentiva un ritme de producció cada cop més intens, amb cicles de desenvolupament més curts per evitar que els productes quedin desfasats fins i tot abans de ser publicats. Aquesta dinàmica té repercussions importants tant sobre el medi ambient, per l'impacte ecològic associat a la curta durada dels dispositius, com sobre l'economia del sector. El cost elevat dels dispositius d'última generació, la necessitat de connexions estables i un cert nivell d'alfabetització tecnològica poden excloure sectors sencers de la població, aprofundint encara més la bretxa digital.

Aquesta cursa cap a l'excel·lència tècnica ha tendit a jerarquitzar valors dins la pròpia indústria cultural, tot situant la innovació gràfica i el rendiment visual com a eixos predominants. Alguns desenvolupadors destinen grans quantitats de recursos a assolir un alt nivell gràfic, relegant a un segon pla elements essencials per a la qualitat global del joc. Alhora, una part del públic queda hipnotitzada davant l'espectacularitat visual d'alguns videojocs. Aquesta tensió ha configurat un debat persistent dins la comunitat de jugadors i creadors: d'una banda, els qui prioritzen l'impacte visual com a principal indicador de qualitat; de l'altra, aquells que defensen que allò que realment fa gran un videojoc és la

jugabilitat, la seva capacitat narrativa, l'originalitat o el seu potencial reflexiu. Paradoxalment, aquest debat ha propiciat una revalorització de títols amb estètiques més modestes però amb altres atractius. L'èxit de plataformes com *GOG (Good Old Games)*, la popularitat creixent de *remasters* i *remakes* de jocs retro²², així com l'auge de videojocs independents amb gràfics pixelats —com *Stardew Valley* (2016) o *Celeste* (2018)— evidencien que una part significativa del públic sap reconèixer el valor dels videojocs més enllà del lluïment tècnic.

De fet, l'aposta pel realisme gràfic pot arribar a produir efectes contraris als desitjats. El concepte *uncanny valley* fou formulat per Masahiro Mori en el camp de la robòtica per descriure la inquietud que genera una figura artificial quan s'aproxima molt a l'aparença humana però no l'arriba a reproduir del tot. Aquesta estranyesa —fruit de la dissonància entre l'aspecte gairebé humà i la manca d'autenticitat— ha estat posteriorment aplicada al camp dels videojocs i de l'animació digital, especialment en relació amb els intents de crear personatges gràficament realistes (Ratajczyk, 2019, p. 12). Segons Cogburn i Silcox (2009), en el cas dels videojocs es pot parlar d'una versió visual d'aquest fenomen, en què l'augment del detall gràfic no sempre millora la versemblança: com més realista és la representació visual dels objectes o personatges, més evident es fa allò que els separa de la realitat. Quan les limitacions tècniques obligaven els dissenyadors a optar per estètiques clarament caricaturesques, els jugadors podien identificar-se amb els avatars dins d'un món clarament fictici. Tanmateix, a mesura que els gràfics s'aproximen a l'aspecte de la fotografia o el cinema, emergeix la comparació amb les imatges reals, i el resultat pot esdevenir inquietant.

Ara bé, més enllà d'aquest efecte visual, els autors proposen una extensió del concepte cap a un *uncanny valley* cognitiu: quan els personatges no jugables (NPCs) mostren una intel·ligència aparent prou desenvolupada, les seves mancances conductuals i la seva incapacitat per adaptar-se amb flexibilitat al context esdevenen més notòries, i això genera una nova forma d'estranyesa. Aquesta versió cognitiva de l'*uncanny valley* no es basa en la seva aparença, sinó en la distància entre el comportament simulat i el que hom espera d'un agent veritablement intel·ligent.

²² Es considera *remake* la reconstrucció d'un videojoc antic a partir de zero, amb canvis substancials en l'apartat tècnic i també en la jugabilitat o la narrativa. El *remaster*, en canvi, manté l'estructura original del joc però n'actualitza aspectes com la resolució gràfica, el so o la compatibilitat amb sistemes actuals. S'anomenen jocs retro aquells videojocs llançats en dècades anteriors en plataformes clàssiques que conserven el seu estil visual, mecànic o narratiu propi de l'època.

Aquest fenomen planteja una pregunta fonamental: fins on cal empènyer les millors tècniques? Per exemple, l'arribada de la realitat virtual semblava anunciar un salt de qualitat en els videojocs, però la seva implantació ha estat molt més limitada del que s'esperava. La majoria de títols comercials no la contemplen, i molts jugadors no l'han adoptada com a forma habitual de joc. El cas del cinema en 3D pot servir d'exemple, ja que durant un temps es va promocionar com el futur inevitable de l'experiència cinematogràfica. No obstant això, un cop provada la novetat, molts espectadors van preferir tornar al format tradicional. Avui dia, el 3D ha quedat pràcticament relegat, tot i ser tècnicament molt avançat. Aquest fet suggereix que el valor d'una obra no depèn exclusivament del seu grau d'immersió o realisme tècnic. Sembla que ha passat una cosa semblant amb la realitat virtual en el cas dels videojocs. Quan el nivell gràfic és molt baix, potser l'experiència se'n ressent; però arriba un punt a partir del qual millorar encara més la qualitat visual no aporta un valor afegit significatiu. De fet, en determinats casos pot resultar contraproductiu, com mostra el fenomen *uncanny valley*, en què l'excés de realisme genera una reacció de rebuig o incomoditat que perjudica la immersió. Per tant, cal entendre el progrés del videojoc com una simple cursa cap a la immersió tècnica, o potser hi ha altres camins capaços d'ampliar-ne el potencial cultural i expressiu?

Capítol 5. El videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia. Modalitats, llenguatges i classificació

Un dels objectius centrals d'aquesta tesi és defensar que el videojoc pot esdevenir un mitjà adequat per a la transmissió de filosofia. Aquest capítol articula una proposta original que busca assenyalar de quines maneres concretes pot fer-ho. La classificació que es presenta pretén il·lustrar la potència expressiva i reflexiva del videojoc, tot situant-lo dins la constel·lació de mitjans capaços de transmetre filosofia. Ara bé, convé matisar un aspecte fonamental: el fet que un videojoc pugui despertar el pensament crític o suscitar una reflexió profunda en determinats jugadors no garanteix que provoqui el mateix efecte en tothom. Aquesta variabilitat no és exclusiva del videojoc, doncs també es dóna en la lectura de textos filosòfics. La capacitat de transmetre filosofia, doncs, no depèn únicament del mitjà o de l'obra, sinó també de la disposició, formació i experiència prèvia del receptor. Un cop fet aquest aclariment, es proposa una doble distinció que permet respondre a dues preguntes. La primera és quin tipus de filosofia planteja el videojoc? En aquest sentit, s'identifiquen dues modalitats: transmet contingut filosòfic i interpel·la filosòficament. La segona pregunta és: com li fa arribar aquesta filosofia al jugador? És a dir, a través de quins llenguatges pot vehicular aquestes modalitats. Aquí es distingeixen dues formes principals: el llenguatge verbal i el llenguatge del sistema de joc. A continuació s'aprofundeix en cadascun d'aquests dos eixos per tal de delimitar amb precisió les formes en què un videojoc pot transmetre filosofia.

5.1 Modalitats de transmissió de filosofia

Quan es tracta de transmetre filosofia, el videojoc pot adoptar dues orientacions bàsiques. La primera modalitat és transmetre contingut filosòfic, és a dir, actuar com a canal per a la difusió d'un pensament determinat, procedent de doctrines, escoles de pensament o de les idees d'un autor específic. El videojoc ofereix un pensament filosòfic que pot ser reconegut, analitzat i discutit dins del marc de la tradició filosòfica. En aquest cas, el videojoc no només planteja qüestions, sinó que articula una determinada visió del món, encara que ho faci de manera implícita o ambigüa. Aquest tipus de transmissió es pot reconèixer també en altres mitjans. En l'àmbit literari, obres com *La República* (380-375 aC/1989) de Plató estructuren de manera sistemàtica una teoria sobre la justícia, l'educació o el govern ideal, mentre que la pel·lícula *Matrix* (1999), de les germanes Wachowski, trasllada a la pantalla una crítica filosòfica inspirada en el dubte metòdic de Descartes i en la hipòtesi del *geni maligne*,

proposant que allò que percebem com a realitat podria ser una il·lusió sostinguda per una entitat malvada i poderosa. En ambdós casos, el discurs filosòfic es presenta com una doctrina reconeixible, encara que s'adopti una forma narrativa.

La segona modalitat és interpel·lar filosòficament. En aquest cas, el videojoc no transmet un pensament estructurat, sinó que planteja situacions, dilemes, metàfores o preguntes amb càrrega filosòfica que no remetent necessàriament a cap doctrina concreta. Tot i que moltes de les qüestions suggerides poden haver estat tractades per la tradició filosòfica, aquí no s'exposa el pensament d'un autor, sinó que es proposa una experiència oberta de qüestionament. Algunes vegades amb múltiples interpretacions possibles i sense un posicionament explícit per part del joc, però no necessàriament. Aquest enfocament és igualment present en altres mitjans. A la literatura, *El mestre i Margarita* (1967/2021) de Mikhaïl Bulgàkov planteja interrogants sobre la veritat, el bé i el mal o la llibertat humana a través d'un relat simbòlic. En el cinema, films com *Big Fish* (2003), de Tim Burton, exploren la naturalesa de la memòria, la construcció del relat vital o el sentit de l'existència des d'una posició oberta i suggestiva, sense adoptar cap posicionament doctrinal explícit.

La diferència entre ambdues modalitats rau, per tant, en el grau de sistematicitat del contingut transmès: en el primer cas, s'intenta transmetre un coneixement estructurat; en el segon, s'obre un espai de recerca. En tots dos casos, però, l'objectiu no hauria de ser imposar una veritat, sinó afavorir una actitud reflexiva i crítica davant dels grans interrogants filosòfics. Aquestes formes no s'exclouen mútuament: un mateix videojoc pot alternar entre les dues modalitats o, fins i tot, combinar-les —pot transmetre continguts filosòfics sistematitzats mentre interpel·la filosòficament—. Més que dues funcions tancades, es tracta de maneres complementàries d'activar el filosofar a través del videojoc.

5.2 Llenguatges del videojoc per a la transmissió de filosofia

Un cop establerts en quins formats es pot trobar la filosofia als videojocs, ara convé esclarir com arriba al jugador. El videojoc, com a mitjà híbrid, incorpora diferents formes d'expressió, però no totes tenen la mateixa naturalesa ni les mateixes implicacions. En aquest context, es proposa distingir entre dues formes fonamentals de llenguatge mitjançant les quals el videojoc pot vehicular les dues modalitats de filosofia: el llenguatge verbal i el llenguatge del sistema de joc.

5.2.1 El llenguatge verbal

El llenguatge verbal del videojoc s'articula mitjançant l'ús de la paraula, ja sigui escrita o parlada. Aquesta categoria comprèn tots els elements escrits i orals que poden aparèixer durant la partida: diàlegs entre personatges, monòlegs interns, narracions, documents, notes, rètols, instruccions, menús o qualsevol tipus de discurs. El videojoc ha adoptat aquest llenguatge d'altres mitjans com la literatura i el cinema. La seva funció principal és explicar, és a dir, transmetre informació explícita. El jugador pot comprendre o no aquest contingut, acceptar-lo o rebutjar-lo, però és conscient que rep un missatge formulat amb paraules. Aquest llenguatge pot vehicular les dues modalitats de transmissió de filosofia:

1. Quan el videojoc transmet contingut filosòfic a través del llenguatge verbal. Per exemple, el videojoc *Xenogears* (1998) utilitza aquest tipus de llenguatge per articular idees pròpies de la tradició filosòfica i religiosa. El jugador rep aquest contingut en forma de discursos, explicacions i revelacions que estructurin la narrativa del joc, amb una vocació sistemàtica que transcendeix la simple ambientació simbòlica. Un dels corrents que hi apareix representat de manera més clara i reiterada —però n'hi ha més— és el gnosticisme. Durant la partida, s'hi reconeixen elements característics d'aquesta tradició: la visió d'un Déu creador imperfecte (el sistema "Deus"), que esclavitza l'ésser humà; l'existència d'una veritat oculta sobre l'origen de la humanitat; i la necessitat d'una alliberació espiritual mitjançant el coneixement (*gnosis*) i la superació de l'engany imposat pel món físic. Aquestes idees no només estructurin el rerefons mitològic del joc, sinó que són verbalitzades directament per diversos personatges, com Karellen o Miang.
2. Quan s'interpel·la filosòficament a través del llenguatge verbal. Novament, a *Xenogears* hi ha milers d'exemples d'aquesta forma de transmetre filosofia. És com si l'objectiu mateix dels autors no fos altre que despertar la reflexió filosòfica en els jugadors, ja que gairebé tots els diàlegs contenen plantejaments interessants. A continuació es mostren tres reflexions del joc que formen part de diversos moments i il·lustren aquesta modalitat:

“Estàs pensant a vendre el teu cos per aconseguir diners? Recorda que hi ha coses que no es poden recomprar un cop han estat venudes”. (*Xenogears*, 1998)

“No subestimis mai la situació; podries endur-te la patacada més gran de la teva vida si penses que pots guanyar només comprenent el concepte”. (*Xenogears*, 1998)

“Has vist que els dos grans àngels només tenen una ala cadascun? Segons una llegenda de Nisan, Déu hauria pogut crear els humans perfectes, però si ho hagués fet, no s’haurien necessitat els uns als altres. Per això, aquests grans àngels amb una sola ala simbolitzen que, per poder volar, depenen l’un de l’altre”. (*Xenogears*, 1998)

Aquests diàlegs no exigeixen una resposta dins del joc videojoc, interpel·len directament el jugador per a que reflexioni sobre el significat de les paraules.

5.2.2 El llenguatge del sistema de joc

El segon llenguatge és propi i distintiu del videojoc. A diferència del llenguatge verbal, no s’articula mitjançant paraules, sinó a través de la interacció significativa entre el jugador i el sistema del videojoc. Aquesta interacció inclou els comportaments que el joc permet, exigeix o condiciona, i es desenvolupa a partir de quatre elements principals:

- **Regles:** els límits i possibilitats d’acció establerts pel disseny del joc.
- **Mecàniques:** les accions disponibles, com saltar o disparar.
- **Dinàmiques:** els sistemes de resposta que generen conseqüències, com l’aparició d’estratègies o comportaments emergents (Hunicke et al., 2004).
- **Espai de possibilitat:** el marge d’agència que el jugador pot explorar dins del sistema.

Aquests components constitueixen un llenguatge no verbal, que no transmet significats de manera explícita, sinó que els incorpora en la pròpia estructura del joc. El jugador no rep una informació o coneixement com a contingut extern, sinó que viu una situació en què determinades idees es manifesten a través de l’acció, la restricció o la presa de decisions. A diferència del llenguatge verbal, el llenguatge del sistema de joc no exigeix un lector o un oient, sinó un agent. El pensament no s’hi transmet com una proposició, sinó com una vivència. El jugador pot no ser conscient que està rebent un missatge, però

l'estructura del joc pot empènyer-lo a qüestionar-se el sentit de les seves accions, els valors implícits del sistema o les regles no escrites que organitzen l'univers del joc. És un llenguatge que no diu, sinó que fa viure.

Aquesta forma de transmissió és possible gràcies a diverses propietats específiques del videojoc:

- **L'estructura ergòdica** exigeix una participació activa: el jugador no pot accedir al contingut sense esforç, sinó que ha de construir-ne el recorregut a través de les seves accions.
- **La interactivitat** obliga a prendre decisions en temps real, sovint sense disposar de tota la informació.
- **La immersió** genera un vincle significatiu amb l'experiència, afavorint una implicació emocional i intel·lectual més profunda.
- **La capacitat transformadora del mitjà** permet adoptar rols, identitats i perspectives alternatives, cosa que estimula la imaginació i obre la porta a noves formes de subjectivitat.
- **L'agència** esdevé un veritable motor filosòfic, ja que el jugador no només actua, sinó que ha d'assumir el sentit del que fa, preguntant-se pels valors i conseqüències de les seves accions.

Igual que en el llenguatge verbal, el llenguatge del sistema de joc també pot vehicular les dues modalitats de transmissió de filosofia:

1. Quan el videojoc transmet contingut filosòfic a través del llenguatge del sistema de joc. Aquest és el cas més complex de tots, ja que pretén articular sistemes de pensament elaborats mitjançant un llenguatge encara en desenvolupament. Un exemple paradigmàtic és *Everything*. El fet que el jugador pugui controlar qualsevol element de l'univers —des d'un bacteri fins a una galàxia— i que pugui desplaçar-se lliurement entre escales, formes i dimensions, articula una visió ontològica inspirada en el pensament d'Alan Watts. El videojoc transmet una concepció filosòfica de la realitat com a conjunt interconnectat, on cap entitat no és superior ni

central, sinó part d'un tot mutable. Aquesta cosmovisió emergeix de l'experiència de joc mateixa, del tipus de control, dels límits imposats i de les possibilitats d'identificació amb qualsevol forma de vida. És cert que en determinats moments s'hi incorpora la veu d'Alan Watts, que verbalitza i explicita contingut filosòfic, però en molts altres instants el jugador no escolta cap discurs, sinó que viu la doctrina fins i tot abans d'haver-la entès.

2. Quan s'interpel·la filosòficament a través del llenguatge del sistema de joc. Aquesta possibilitat s'està implementant cada cop més i millor en els videojocs. Un exemple especialment rellevant és *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), un videojoc que interpel·la el jugador a través del seu sistema de presa de decisions i de conseqüències persistents. Al llarg de múltiples missions, el jugador es veu obligat a actuar amb informació incompleta, sota pressió i en contextos ambigus, sovint sense saber quines seran les repercussions de les seves accions. El sistema de joc no indica quina és l'elecció correcta, ni penalitza moralment les opcions escollides: simplement deixa que el món reaccionï a les decisions preses. Però aquestes reaccions no es limiten a un comentari o a una escena tancada: transformen el món jugable. Algunes eleccions poden alterar l'equilibri polític d'un regne, provocar o evitar una guerra civil, determinar qui governa una ciutat o com són tractades certes minories, o fins i tot fer que certs territoris siguin accessibles o no en funció de les aliances establertes. Altres decisions poden salvar o condemnar personatges clau, la presència o absència dels quals afecta mecànicament el desenvolupament de futures missions. Així, les conseqüències no són merament narrades, sinó jugables i persistents. Aquesta estructura lúdica convida el jugador a assumir la responsabilitat de les seves accions, no només en un pla narratiu o emocional, sinó dins d'una arquitectura sistemàtica que el compromet èticament com a agent actiu. El videojoc posa el jugador en situacions que l'obliguen a pensar filosòficament, a afrontar dilemes complexos i a conviure amb les conseqüències de les seves decisions. Molts altres exemples d'aquest tipus d'interpel·lació es desenvolupen a l'apartat 4.4.4.2. *L'agència moral del jugador: videojocs com a espais de responsabilitat ètica.*

5.3 Classificació de la transmissió de filosofia a través del videojoc

	Llenguatge verbal	Llenguatge del sistema de joc
Transmetre contingut filosòfic	El videojoc articula idees o doctrines filosòfiques de manera explícita mitjançant el text o la veu.	El videojoc expressa idees o doctrines filosòfiques de manera implícita mitjançant les regles, les mecàniques, les dinàmiques i l'espai de possibilitat
Interpel·lar filosòficament	El videojoc planteja reflexions i proposa dilemes, metàfores o preguntes amb càrrega filosòfica mitjançant el text o la veu.	El videojoc genera reflexions i proposa dilemes, metàfores o preguntes amb càrrega filosòfica mitjançant les regles, les mecàniques, les dinàmiques i l'espai de possibilitat.

Figura 5. Taula sobre les modalitats de transmissió de filosofia i els llenguatges del videojoc.

Aquesta classificació no té voluntat de tancar totes les possibilitats del mitjà, sinó d'oferir un marc clar que permeti entendre com el videojoc pot transmetre dues modalitats de filosofia a través de dos llenguatges combinables, cadascun amb característiques i potencialitats específiques. No hi ha una correspondència fixa entre modalitat i llenguatge: cada videojoc pot combinar-los lliurement segons les seves intencions expressives. La classificació no és sobre videojocs, sinó sobre modalitats i llenguatges de transmissió de filosofia a través del videojoc. Per tant, no es tracta de classificar videojocs, ja que cada un pot utilitzar una o l'altra modalitat de transmissió de filosofia i ho pot fer a través d'un o l'altre llenguatge.

El capítol següent exemplifica aquestes possibilitats a través d'una sèrie de reflexions filosòfiques sorgides de l'experiència amb diversos videojocs. Lluny de buscar una classificació exhaustiva, aquestes anàlisis mostren com, a partir d'un mateix mitjà, poden emergir maneres molt diverses de pensar filosòficament. D'aquesta manera, els casos que s'hi presenten permeten observar amb claredat les modalitats i llenguatges descrits en aquest capítol.

Capítol 6. Filosofar a través del videojoc

Aquest capítol s'articula a partir de diversos temes fonamentals que han estat objecte de reflexió filosòfica al llarg de la història, i explora com aquests han estat abordats per diferents videojocs. Els temes tractats són la llibertat, el coneixement, la mort i la pertinença. No han estat escollits de manera arbitrària: deriven de les fitxes tècniques elaborades per a set videojocs —*The Talos Principle* (2014), *The Stanley Parable* (2011), *It Takes Two* (2021), *What Remains of Edith Finch* (2017), *Everything* (2017), *To the Moon* (2011) i *Outer Wilds* (2019)— en què s'han analitzat les seves implicacions filosòfiques. Cada fitxa consta d'un breu resum del funcionament del joc, una descripció general, un apartat dedicat a la seva rellevància filosòfica i una valoració personal. Les fitxes tècniques completes es troben als annexos i poden servir com a suport per aprofundir en les anàlisis exposades en aquest capítol. A partir d'aquestes anàlisis s'han agrupat algunes de les idees resultants sota els quatre conceptes esmentats.

Aquests temes —llibertat, coneixement, mort i pertinença— tenen la funció de vertebrar les reflexions filosòfiques que s'han desenvolupat a partir de l'experiència de joc plasmada a les fitxes. Es tracta d'una proposta organitzativa que permet al lector veure diferents maneres de pensar sobre un tema concret a través de diferents videojocs. Ara bé, aquests temes no s'han *extret* dels videojocs com si fossin elements objectius i fíxos a identificar. L'enfocament adoptat no es basa tant en identificar *la filosofia* que s'amaga darrere de cada joc, sinó en mostrar una manera possible de filosofar a partir d'ell. De la mateixa manera que el valor d'un llibre de filosofia no rau en les conclusions que se'n deriven, sinó més aviat en la manera com l'autor posa en pràctica el pensament.

En alguns casos, la reflexió generada pot coincidir amb interpretacions àmpliament compartides —sobretot quan el joc planteja certes qüestions de manera explícita—, però en d'altres, s'origina a partir d'experiències personals, associacions particulars o un bagatge filosòfic concret. El vincle entre cada reflexió i el concepte que l'acull pot ser més o menys directe, i sovint el pensament deriva cap a altres territoris que, tot i desbordar el tema inicial, en són una prolongació natural. Aquesta dinàmica no es considera un problema metodològic, sinó un reflex legítim de la complexitat de pensar filosòficament.

En cap cas es pretén presentar una selecció definitiva dels videojocs més idonis per a la transmissió de filosofia —si és que aquesta elecció fos possible—, però sí que s'ha procurat que els títols escollits siguin filosòficament suggerents, i diversos. Per últim, aquest

capítol tampoc pretén sistematitzar la filosofia que hi pot haver en els videojocs, sinó oferir una mostra del que pot succeir quan es decideix pensar a través d'ells.

6.1 La llibertat

Al llarg de la història del pensament occidental, el concepte de llibertat ha encapçalat nombroses reflexions. Ara bé, gairebé mai no ha estat concebuda de manera indiscutible o consensuada. Ben al contrari, la llibertat es caracteritza per una ambigüitat persistent que dificulta la seva definició precisa. La llibertat, doncs, esdevé un escenari de tensió on hi conviuen diferents significats: alguns l'entenen com autonomia moral o sobirania individual, com a condició ontològica o com manca de determinismes. Aquesta dificultat conceptual rau en el fet que la llibertat és una idea abstracta i, alhora, una experiència vivencial.

I és just en aquest sentit que els videojocs poden lliurar un camí d'exploració particular: en ells la llibertat pot ser un tema argumental i, alhora, un mecanisme que incideix en l'experiència de joc. El jugador pot *decidir* quelcom dins d'un sistema prèviament programat? És a dir, hi ha llibertat si totes les possibilitats han estat previstes per un dissenyador? Múltiples videojocs, com *The Stanley Parable*, *What Remains of Edith Finch* i *The Talos Principle*, a través de les seves mecàniques i narratives, esdevenen escenaris en què s'explora el concepte de llibertat a través de diferents estratègies: la ironia, el fatalisme o la tensió.

6.1.1 L'experiència absurda de la llibertat a *The Stanley Parable*

The Stanley Parable és un videojoc en primera persona de la categoria *walking simulator*²³. El jugador pot obrir algunes portes i interactuar amb escassos objectes. El joc no planteja objectius ni reptes d'habilitat, la funció principal del jugador és caminar per anar desgranant la història. El jugador es posa en la pell de Stanley, un treballador completament alienat que l'únic que fa és complir les ordres que li arriben a la pantalla del seu ordinador. Stanley no parla en cap moment. El jugador és introduït a la vida de Stanley per un narrador omniscient que l'acompanyarà durant tota la partida. El narrador diu tot el que Stanley va fer en el passat

²³ El terme *walking simulator* va començar a fer-se servir cap al 2014 amb una connotació despectiva, per referir-se a un cert tipus de joc centrat en l'exploració i enfocat en els personatges. Es caracteritza per l'absència de combat, la simplicitat de les mecàniques i l'èmfasi en la descoberta progressiva d'espais i relats. Amb el temps, ha passat de ser una etiqueta pejorativa a constituir un gènere establert i apreciat per la crítica i el públic (Ballou, 2023).

i tot el que Stanley farà en el futur. També sap tot el que Stanley pensa. No obstant això, al començar el videojoc s'introdueix una variable: el jugador. El narrador ho sap tot de Stanley però no sap gaire del jugador. A mesura que el jugador pren decisions, el narrador s'hi ha d'adaptar, obrint noves possibilitats a cada pas. Tot el recorregut planteja aquesta tensió constant entre el que està previst i el que el jugador decideix fer.

A *The Stanley Parable*, el narrador es dedica bona part del videojoc a fer *afirmacions enunciatives en passat*. Això ho fa per donar a entendre que ja sap què ha succeït, i ara, senzillament, ho està explicant. No obstant això, si el jugador vol demostrar que té el control, fa que les afirmacions del narrador no s'acabin complint. *The Stanley Parable* fa una crítica a la narrativa lineal d'alguns videojocs. El narrador intenta guiar al jugador per un camí ja establert, però el videojoc permet al jugador no fer-li cas. Això desemboca en un conflicte entre la voluntat del narrador i la del jugador, mentre que Stanley —l'avatar que posseeix el jugador— és un agent passiu sense voluntat. Un narrador omniscient té poder absolut, però en aquest cas perd el control sobre el seu propi relat. A la majoria dels videojocs, el jugador és recompensat quan fa cas de les indicacions que li dona el propi joc. A *The Stanley Parable*, a mesura que el jugador desobeeix, té la possibilitat de rebre més recompenses. Quan el jugador entra per la porta que no ha dit el narrador, es tira des d'un ascensor o no clica el botó que se li diu, té accés a noves rutes, nous diàlegs o altres finals.



Figura 6. El narrador indica el camí que Stanley hauria de seguir.

Font: creació pròpia.

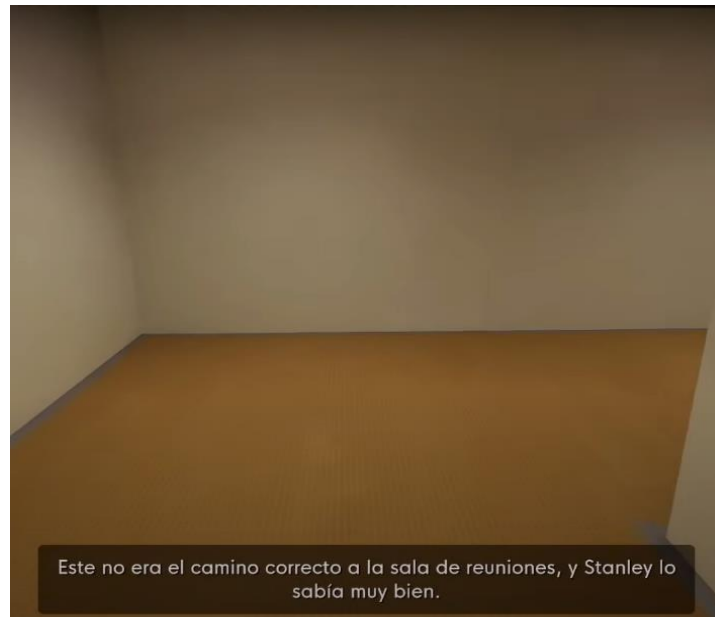


Figura 7. *Quan Stanley trenca les expectatives, el narrador evidencia el conflicte entre la narrativa i l'elecció.*

Font: creació pròpia.

Desobeir el narrador no significa escapar del joc, senzillament s'obre la possibilitat de recórrer un camí que també ha estat dissenyat. Desobeir no vol dir trencar les regles, sinó desbloquejar altres parts del joc. La desobediència forma part de la narrativa i totes les decisions del jugador ja han estat previstes inicialment. Per tant, es genera una falsa il·lusió de llibertat. És evident que en pràcticament tots els videojocs totes les opcions que pot triar el jugador ja han estat dissenyades. La diferència és que *The Stanley Parable* s'esforça en simular que el narrador és un ésser molt poderós que ho té tot sota control. Desafiar el narrador, pot fer pensar al jugador que està desafiant al propi videojoc, però no és així. El jugador pren decisions dins d'un entorn completament controlat. D'una banda, *The Stanley Parable* recorda a la doctrina compatibilista, que defensa que el lliure albir i el determinisme són compatibles. En el videojoc tot està dissenyat, però el jugador pot triar què fer segons els seus propis motius. *The Stanley Parable* fa una reflexió sobre la naturalesa mateixa d'elegir quan tot està predissenyat. De l'altra, es pot pensar que la llibertat que té el jugador és una característica del disseny. És una funció que manté l'esperança d'autonomia del jugador mentre pren decisions intranscendents. El videojoc no destaca en explicar de forma teòrica què és la il·lusió de llibertat, sinó que li ho mostra al jugador, fa que esdevingui una experiència. La llibertat aparent que el videojoc ofereix al jugador, així com la seva desobediència, són integrades com a mecàniques narratives que estructurin l'experiència de joc. En la literatura tradicional, el lector només pot imaginar variacions de la història —què

hagués passat si el protagonista hagués pres una altra decisió?—. En canvi, en molts videojocs, i a *The Stanley Parable* en particular, es pot experimentar directament tota classe de variacions. El jugador té múltiples rutes narratives on cada decisió modifica el desenvolupament de la història. A diferència d'altres títols on la narrativa es limita a contextualitzar l'experiència lúdica, aquí la veu narrativa —capitanejada pel narrador— condiona, activa i redefineix cada possible acció del jugador. Aquesta relació no és lineal ni jeràrquica, sinó dialèctica: la jugabilitat i la narrativa no poden existir de forma separada dins el joc. Si s'eliminés una de les dues dimensions, l'experiència perdria tot el seu sentit. Sense la intervenció del narrador, *The Stanley Parable* seria una successió buida d'escenaris; sense el component jugable, la història quedaria atrapada en una estructura de repetició estèril. Aquesta simbiosi dona lloc a una experiència híbrida, on el relat i la mecànica es fonen per interrogar el paper del jugador, la naturalesa de l'elecció i la possibilitat de la llibertat. El que el jugador vol fer i el que el joc permet fer es veu constantment desestabilitzat per la presència del narrador. La seva veu, en lloc de funcionar com una simple guia narrativa, actua com a dispositiu de control, alhora que possibilita noves bifurcacions. El narrador tanca camins i n'obre de nous, marcant límits però també generant espais jugables inesperats. Aquesta dinàmica col·loca el jugador en una posició d'ambigüitat: cada acció implica una resposta narrativa que transforma el sentit de l'elecció, i cada desviació és assimilada pel sistema com una nova capa del relat (Lozano, 2017, pp. 46-54).

Aquesta situació planteja una paradoxa central: el jugador pren decisions, però totes han estat previstes per endavant. El disseny del joc anticipa tant l'obediència com la desobediència, i cap d'aquestes opcions no escapa realment del sistema. Davant aquesta estructura tancada, el jugador es veu empès a qüestionar el sentit de la seva pròpia agència i a sospitar de la llibertat que se li ofereix. No es tracta només d'un mecanisme lúdic, sinó d'una experiència que pot derivar cap a una forma de desorientació existencial, semblant a la que descriu la filosofia de l'absurd. A més, el narrador sovint utilitza el llenguatge de forma ambigua amb la intenció de generar confusió respecte a si està parlant de Stanley o està parlant del jugador, si està parlant a Stanley o si està parlant al jugador. *The Stanley Parable* proposa una reflexió, a través de la ironia, sobre ell com a videojoc i sobre el propi mitjà.

La tasca d'Stanley a l'empresa és prémer les tecles que li diu l'ordinador. Quan el jugador és capbussa a *The Stanley Parable* es converteix en Stanley i ha de clicar, al seu ordinador de la vida real, les tecles que li diu el videojoc. Es un resum i una crítica al propi

acte de jugar a videojocs? Si en essència jugar a videojocs és pitjar botons, què és el que realment aconsegueix que l'experiència del jugador sigui significativa? Quan Stanley arriba a una sala i el narrador diu que aquella habitació no hauria de ser allà i que aquest error perjudicarà l'experiència de Stanley, està recordant al jugador que allò és un joc, que hi ha unes regles. El videojoc és conscient d'ell mateix com a objecte cultural i al comunicar-li-ho al jugador trenca la quarta paret. El jugador perd immersió, doncs el videojoc li recorda que està en una simulació amb regles. És a dir, constantment es fa patent que el jugador no és res més que un jugador que pitja els botons que li diu la pantalla. Però, qui controla la història: Stanley, el jugador, el narrador, el dissenyador del videojoc? El jugador vol reivindicar-se com a agent important, sap que no ha creat la història però tampoc vol creure que és un espectador passiu. Està atrapat en un entorn rutinari, absurd i sense un propòsit clar. El jugador ha de pitjar botons, seguir les ordres i repetir camins. Llavors el videojoc es reinicia i no arriba mai al final.

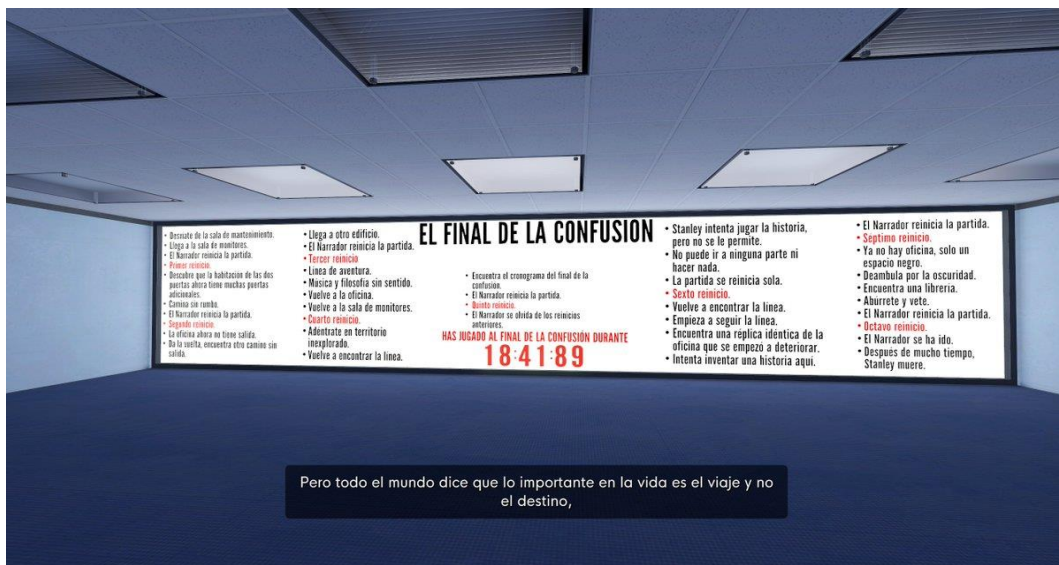


Figura 8. Tots els camins que Stanley pot seguir han estat preestablerts pel videojoc.

Font: creació pròpia.

El jugador s'esforça per afirmar la seva identitat mitjançant les decisions, per exemple, desobeir el narrador o explorar rutes alternatives. Malgrat tot, aquestes accions ja han estat previstes pel propi disseny. Així, la llibertat no esdevé una qualitat del subjecte, és, com s'ha dit anteriorment, una mecànica narrativa. “Tot l'argument es redueix a una meditació, al fàstic que s'apodera del protagonista quan s'adona de la inutilitat del que fa, del que sent i de tot el que l'envolta” (Xuriguera, 1980, p. 7). La cita no pertany al videojoc

però podria ser formulada per un jugador. En realitat és de Ramon Xuriguera sobre *La Nàusea* (1980), i encaixa prou bé amb el que pot sentir el jugador respecte a *The Stanley Parable*: cada acció sembla mancada de conseqüències reals, cada elecció és una il·lusió i cada reinici confirma el caràcter arbitrari del sistema. El joc es converteix en una meditació lúdica sobre l'absurd, un bucle on la repetició anul·la el sentit i la desorientació guanya terreny. Aquest sentiment porta a una altra observació de Xuriguera (1980):

La consciència no existeix sense l'esforç constant de la llibertat que la fa viure. Aquesta llibertat és necessària per a justificar l'existència, altrament l'home se sent garfit pel destret angoixós de l'existir, per la por davant un món on tot sembla gratuït, arbitrari i que esdevé insuportable. (p. 8)

A *The Stanley Parable*, el jugador es troba en aquesta posició. Sap que ha d'actuar, però descobreix que les seves accions són irrellevants perquè tots els camins han estat dissenyats molt abans de què els comencés a recórrer. La llibertat esdevé una càrrega i no una virtut, i el jugador, com Roquentin, descobreix que l'acte de decidir no condueix necessàriament a cap sentit. Aquesta incomoditat és la que pot fer desembocar l'acte de jugar en una experiència existencial.

6.1.2 *What Remains of Edith Finch*: responsabilitat sense agència

What Remains of Edith Finch és un videojoc en primera persona del gènere *walking simulator*. El jugador explora la casa familiar abandonada i reconstrueix la història de la família Finch a través dels records que hi troba. La protagonista, Edith Finch, torna a l'espai on va créixer per descobrir què va passar als seus familiars. El jugador assumeix el control de diversos membres de la família durant els seus últims moments de vida. Cada personatge té una seqüència jugable amb un estil propi que reflecteix la seva personalitat o circumstància. Tot i que hi ha certa llibertat d'acció, el sistema determina els esdeveniments clau, i el desenllaç de cada seqüència és fix. L'objectiu del videojoc és que Edith investigui la mort de cada un dels seus familiars.

Ja des de l'inici, *What Remains of Edith Finch* ofereix al jugador la sensació d'una llibertat aparent: pot desplaçar-se amb autonomia, explorar l'espai domèstic, interactuar amb diversos objectes i accedir a noves estances. Tanmateix, tots els esdeveniments estan preestablerts i la mort de cada personatge és un desenllaç inevitable. El jugador no només

no pot evitar la mort de cada personatge, sinó que, a més, n'és el màxim responsable. Quan els personatges moren han estat a les ordres del jugador, no han fet res que el jugador no hagi indicat.

Aquesta dinàmica confronta el jugador amb dues experiències simultànies i contradictòries: la responsabilitat d'executar l'acció i la impotència d'alterar-ne el resultat. El jugador es veu empès a executar accions, tot i no tenir cap control sobre les seves conseqüències finals. A tall d'exemple, és el jugador qui ordena a Molly ingerir baies tòxiques i pasta de dents; qui impulsa Calvin al gronxador fins que s'estimba; el jugador decideix que Lewis posi el cap a la guillotina. El jugador podria no haver fet totes aquestes coses. Això sí, el jugador no sap en què consistiran la major part de les accions que li ordena als personatges. Quan el personatge s'apropa a determinats objectes hi ha un botó d'interacció, però fins que no el prova no sap què passarà. El jugador condueix Molly cap a la pica del lavabo. Hi ha la possibilitat d'interactuar-hi, però el jugador no sap exactament amb què, ni com, interactuarà Molly. Podria ser que Molly obrís l'aixeta per beure aigua o rentar-se la cara. També podria ser que agafés el sabó per rentar-se les mans o la pasta per rentar-se les dents. També podria ser que Molly senzillament és mirés al mirall o tingués algun record o pensament. Després de clicar l'opció d'interactuar, el jugador veu com Molly agafa la pasta de dents, però no el raspall. Malauradament ja és tard. Haurà de veure com Molly ingereix tota la pasta de dents que quedava al tub.



Figura 9. Molly ingerint pasta de dents.

Font: creació pròpia.

El jugador se sent responsable perquè és ell qui ha ordenat la interacció, i es planteja què hagués passat si no hagués interactuat amb la pica del lavabo. Per aquest motiu, el jugador decideix canviar la forma de jugar. Ara anirà més amb compte, no vol ser partícip d'una altra mort. Ara el jugador és Calvin, germà bessó de Sam, que és l'avi d'Edith. En aquest punt el jugador ja ha arribat a la conclusió que la seva funció és recordar i reviure els desenllaços dels personatges de la família Finch. La única mecànica que se li permet al jugador mentre porta Calvin és impulsar-se endavant i endarrere mentre està pujat a un gronxador. La mare de Calvin i Sam els crida per anar a dinar. Sam acudeix diligent a la taula. El jugador intenta que Calvin també vagi a dinar, però no és possible. No pot baixar del gronxador fins que no aconsegueixi parar-lo. Poc a poc aminora la velocitat fins que el gronxador es queda pràcticament parat. No obstant això, el jugador no pot aconseguir que Calvin baixi del gronxador. Només pot tornar-se a impulsar, cada cop més fort, per recrear el que va passar. En tots aquests casos, la responsabilitat aparent es veu dissolta perquè la història ja ha estat escrita. La única decisió vertaderament lliure que pot prendre el jugador és la de deixar de jugar. Mentre no ho faci, el jugador portarà tots els personatges cap a un destí escrit.

6.1.3 Llibertat condicionada i desobediència a *The Talos Principle*

The Talos Principle és un videojoc de trencaclosques en primera persona que desafia el jugador a resoldre una sèrie de reptes lògics en entorns tridimensionals. Aquests trencaclosques es basen en mecàniques com la manipulació de rajos làser, interruptors, gravadors de moviment i drons, i requereixen una comprensió espacial i una planificació estratègica per poder superar-los. A mesura que el jugador avança, accedeix a zones més complexes i desbloqueja noves eines. La història es va desvelant a través d'una veu omnipresent que guia el jugador i de diferents terminals d'ordinador des dels quals pot llegir documents i mantenir converses amb una intel·ligència artificial de naturalesa enigmàtica.

A partir d'aquesta estructura de joc, *The Talos Principle* construeix un univers simbòlic profund on la llibertat no és una simple capacitat d'actuar, sinó una experiència que es construeix a través del dubte, la desobediència i la comprensió. El protagonista desperta en un paradís creat per un ésser omnipotent anomenat Elohim. Aquest es manifesta amb un llenguatge solemne i paternalista que recorda el to de Déu a les escriptures, s'adreça al protagonista com a *fill meu* i l'insta a superar proves amb la promesa de la vida eterna. Des del primer moment, se li diu qui és, què ha de fer i, sobretot, què no ha de fer. Tal com passa

al *Gènesi*, també aquí hi ha una única norma: “Que aquest sigui el nostre pacte: aquests mons són teus i ets lliure de caminar-hi i de sotmetre’ls. Però no t’apropis mai a la gran torre, perquè, el dia que ho facis, pots estar segur que periràs.” Aquesta torre representa l’arbre del coneixement del bé i del mal. Elohim, igual que Déu a la *Bíblia*, ofereix llibertat aparentment absoluta, però condicionada a una prohibició, que si es desobeeix serà castigada amb la mort. L’estructura narrativa reproduceix, doncs, el mite del jardí de l’Edèn, on la llibertat aparent queda condicionada per una única prohibició. “Y mandó Jehová Dios al hombre, diciendo: De todo árbol del huerto podrás comer; mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás; porque el día que de él comieres, ciertamente morirás.” (*Bíblia* Reina-Valera, 1960, *Gènesi* 2: 16-17).

Aquí es revela una tensió entre la proclamació de llibertat i la imposició d’un límit, reforçada amb l’amenaça de mort. Aquesta declaració introdueix una concepció de llibertat que, tot i semblar paradoxal des d’una perspectiva contemporània, s’alinea amb la tradició teològica medieval. Segons les paraules d’Elohim:

Ho veig tot, ho sé tot, el meu poder no coneix límits. I, no obstant això, la teva voluntat és lliure, perquè se t’ha creat per ser lliure. Aquest és el principi mateix de la teva existència, sense el qual les proves d’aquest món no tindrien sentit; buscar la salvació ha de ser la teva elecció.

L’obediència ha de ser voluntària, però qualsevol desviació comporta un càstig. Es tracta d’una llibertat condicional, en què el jugador és lliure de triar sempre que triï correctament. Un enfocament que recorda la noció de lliure albir desenvolupada per diversos pensadors medievals, que entenien la llibertat no com la simple capacitat d’elecció entre alternatives oposades, sinó com la capacitat de triar el bé de manera conscient i racional. Agustí d’Hipona argumenta que l’ésser humà és realment lliure només quan no està sotmès al pecat i actua d’acord amb la veritat divina:

L’ésser humà, com a conseqüència del pecat original, no pot aconseguir la felicitat per ell mateix. Li cal la gràcia de Déu. Aquesta gràcia no anul·la, afirma Agustí, la voluntat sinó que l’enforteix, li dona la força per fer el que vol fer. La moral augustiniana és en darrer terme una moral teològica. Fer el bé és acceptar la voluntat de Déu. La *libertas* no és simplement el *liberum arbitrium* o la llibertat de voler. La *libertas* consisteix a escollir el bé que Déu vol que l’ésser humà faci, a acceptar els plans de Déu, l’*ordo* volgut per Déu. La contrapartida és la *pax* de l’individu. L’ésser

humà pot optar, però, per apartar-se dels camins de Déu, contra la llei natural i rebutjar la felicitat que Déu li proposa. Precisament, el mal és això. El mal no és res ontològic, sinó el resultat de la voluntat humana. El mal és la privació de bé. (Mensa 2012, 52)

En aquest marc, l'obediència a Déu no s'oposa a la llibertat, sinó que n'és la seva màxima expressió. Per Agustí d'Hipona, anar a la torre és sotmetre's al pecat, és a dir: ser esclau del pecat i, per tant, no ser lliure. Tot i que l'ésser humà conserva la capacitat de desobeir, aquesta elecció s'entén com una pèrdua de llibertat, una mena d'esclavatge de la voluntat. En aquest sentit, l'obediència no s'interpreta com una submissió imposada, sinó com l'expressió màxima de la llibertat racional. Pere Abelard, al seu torn, distingeix entre el *liberum arbitrium* —la facultat de decidir, comuna a tots els éssers racionals— i la *libertas* —la realització moral d'aquesta facultat—. Per Abelard, el que defineix l'acció moral no és tant l'acte extern com la intenció interior i el consentiment conscient:

Nos encontramos de nuevo ante el gran defensor de la libertad humana en toda acción moral. El hombre, a diferencia de los animales, posee la facultad de deliberar y juzgar libremente sobre lo que debe o no hacer. Es precisamente esa capacidad deliberativa la garantía de la libertad en nuestras acciones. (Cano, 1996, p. 39)

L'important no és tant l'obediència en si, sinó el procés racional i reflexiu que la precedeix. Aquesta distinció és especialment rellevant a *The Talos Principle*, on el protagonista pot primer qüestionar Elohim, i llavors decidir si obeeix. El videojoc dona a entendre que la llibertat autèntica implica la capacitat de deliberar, dubtar i assumir els riscos de les pròpies decisions. L'androide protagonista encarna aquesta tensió entre l'obediència programada i la possibilitat de llibertat, que només pot activar-se a través del coneixement. Com es pot triar lliurement si no se sap en què consisteixen les opcions disponibles? Per tant, per a poder exercir la llibertat és imprescindible qüestionar l'ordre establert i ser conscient de què implica obeir o desobeir. Aquest qüestionament es veu encarnat en la figura de Milton²⁴, un assistent de biblioteca que permet interactuar amb ell a través de monitors escampats pel món del joc.

²⁴ El mateix nom del personatge que guia cap al dubte, Assistent de Biblioteca Milton, és un homenatge explícit a l'autor anglès John Milton.

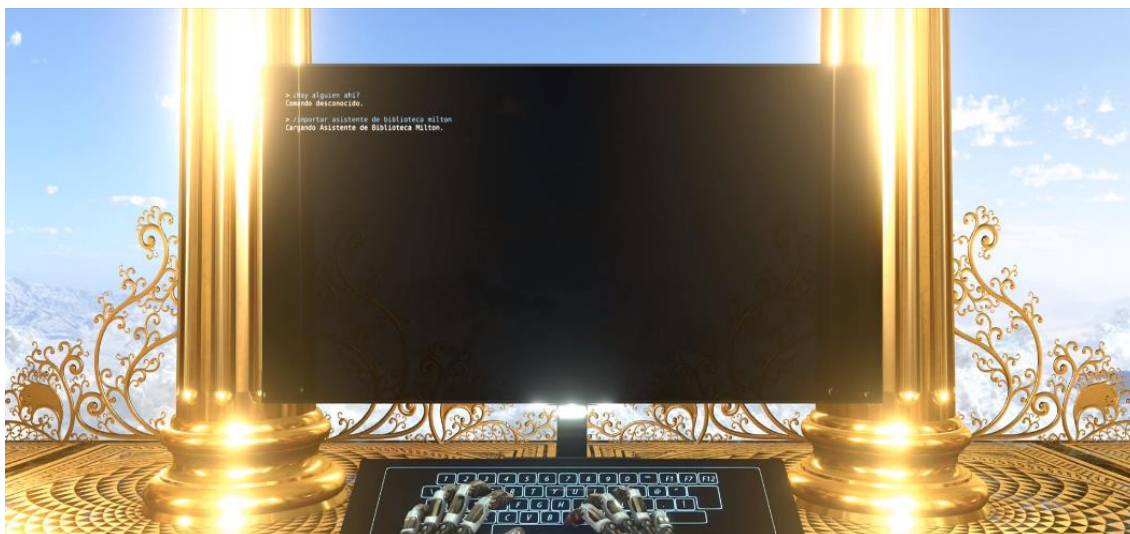


Figura 10. *L'androide interactuant amb Milton, l'Assistent de Biblioteca.*

Font: creació pròpia.

A diferència d'Elohim, que parla amb autoritat i dona ordres, Milton interroga, qüestiona, suggereix. A través del diàleg, introdueix preguntes que desestabilitzen el sistema de valors transmès per Elohim: “Per què obeeixes?”, “Com saps que el teu creador vol el teu bé?”, “Què significa realment ser lliure?”. La llibertat que planteja *The Talos Principle*, va en sintonia amb la que John Milton planteja a *Paradise Lost* (1667/2023). A l'obra dona veu a Satanàs com a personatge tràgic que s'aixeca contra Déu per orgull, ambició i desig de llibertat:

Y, sin embargo ¿qué importa esto, si nuestros espíritus, ilustrados con mejores consejos, nos enseñan a sacudir este yugo? ¿Queréis inclinar la cerviz? ¿Preferís doblar una rodilla dócil? No, no lo preferiréis, si es que os conozco según creo, o si es que os tenéis por oriundos e hijos del cielo que nadie poseyó antes que nosotros. Aunque no todos seamos iguales, somos, sin embargo libres, igualmente libres; porque las alcurnias y las categorías no son contrarias a la libertad, sino que se armonizan con ella. ¿Quién puede introducir leyes y decretos entre nosotros cuando, aun sin leyes, no cometemos nunca un error? Con mucha menos razón puede ser aquél nuestro señor y pretender nuestra adoración en detrimento de esos títulos imperiales, que atestiguan que nuestro estado se ha hecho para gobernar, no para servir. (Milton, 1667/2023, p. 135)

L'arcàngel caigut, Satanàs, dirigeix un discurs als àngels rebels, un cop ha estat expulsat del cel. Satanàs advoca en el seu discurs per la preservació de la llibertat com a quelcom inherent a la naturalesa espiritual de qualsevol individu, i rebutja radicalment la submissió a Déu, ressaltant la seva naturalesa sobirana. Així doncs, “vale más reinar en el infierno que servir en el cielo” (Milton, 1667/2023, p. 14) esdevé una declaració de llibertat, sobretot perquè Satanàs paga un preu molt alt. *The Talos Principle* sembla recollir aquesta tradició: el protagonista pot seguir el camí marcat per Elohim i accedir a un final il·luminat, gairebé celestial, on la submissió és premiada amb l'eternitat. Però també pot escollir pujar a la torre, desobeir, superar proves molt més difícils i arriscar-se a la destrucció per descobrir la veritat. La gran paradoxa del videojoc és que només a través de la desobediència el protagonista pot transcendir la simulació. L'obediència desemboca en un bucle infinit —el joc es reinicia—, mentre que la desobediència trenca el cercle i permet accedir al món real. El jugador pot optar per quedar-se dins del sistema o bé desafiar-lo i afrontar una realitat amarga: la humanitat s'ha extingit, i ell n'és el llegat. Igual que Satanàs a *Paradise Lost*, el protagonista de *The Talos Principle* escull la incertesa d'un món hostil abans que una eternitat d'obediència. La llibertat exigeix risc: només qui s'atreveix a desobeir pot arribar a saber què hi ha més enllà.

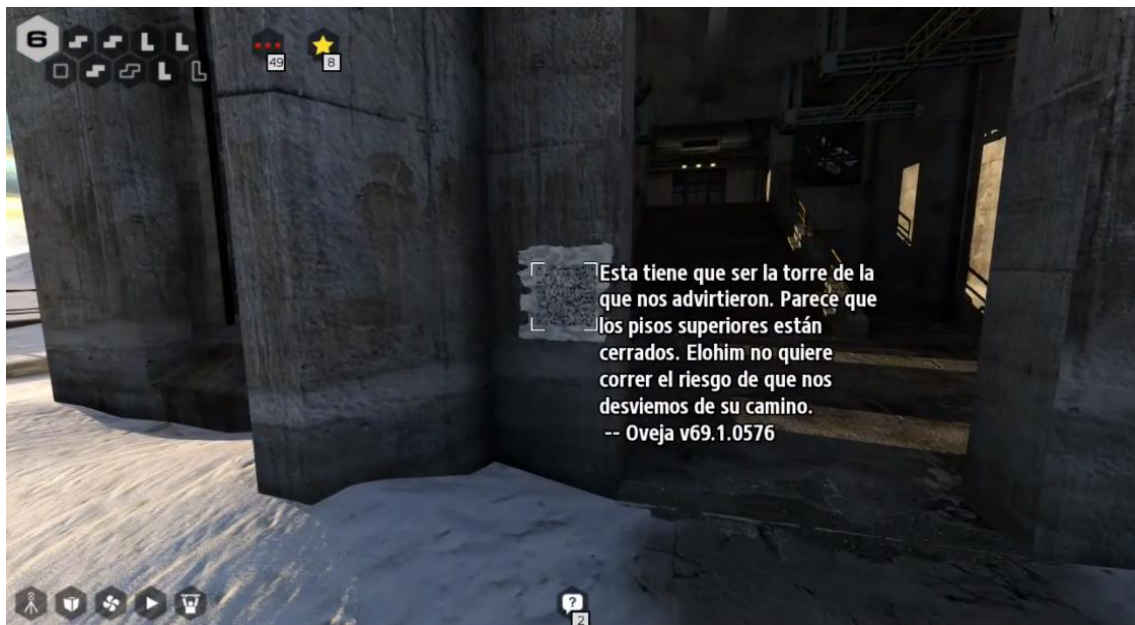


Figura 11. L'androide davant la porta de la torre prohibida.

Font: creació pròpia.

6.2 El coneixement

El coneixement ha estat un dels puntals del pensament filosòfic. La recerca del saber vertebrava la història: des de l'antiguitat fins a la contemporaneïtat. Interrogar-se per què sabem, com sabem, què podem saber i com accedim al coneixement ha suscitat un reguitzell de respostes. Algunes respostes dipositen una confiança ferma en la raó com a font de coneixement, en canvi, d'altres mantenen una actitud més escèptica i, fins i tot, posen en dubte el límit de la percepció, el llenguatge o el mateix pensament. Els videojocs, doncs, presenten un escenari escaient per tractar diverses propostes epistemològiques, atès que el coneixement no s'hi transmet com un contingut clos, sinó que es basteix a través de la investigació, de deducció i la troballa.

D'aquesta manera, videojocs com *Outer Wilds*, *Everything* i *The Talos Principle* protagonitzen la recerca del coneixement i, alhora, l'interroguen des de dins. Aquests tres videojocs posicionen al jugador en mons on el saber s'afaiçona a través de la perplexitat, de la perspectiva i del dubte.

6.2.1 Aprendre a filosofar jugant: el coneixement com a procés a *Outer Wilds*

Outer Wilds és un videojoc d'exploració en primera persona basat en un bucle temporal de vint-i-dos minuts que es reinicia cada vegada amb l'explosió del sol. El jugador encarna un astronauta novell d'una espècie alienígena i inicia un viatge per explorar un petit sistema solar. El jugador disposa de una nau espacial i d'un conjunt d'eines: la motxilla propulsora, el senyaloscopi, per captar fonts sonores i localitzar companys d'expedició, un petit robot que permet explorar a distància, i un traductor capaç de llegir l'escriptura d'una civilització antiga. No hi ha missions, nivells ni enemics.

L'estructura epistemològica d'*Outer Wilds* no respon als models tradicionals d'adquisició de coneixement per transmissió. No hi ha un narrador omniscient que exposi els fets, ni una guia que orienti el jugador a través de les seves accions. *Outer Wilds* ofereix llibertat total al jugador per investigar el que consideri oportú. D'aquesta manera, cada jugador reconstruirà la història a la seva manera i el que per un pot ser l'inici del videojoc, un altre jugador pot deixar-ho pel final. Des del primer moment, el jugador pot viatjar a qualsevol planeta i explorar l'univers amb absoluta autonomia. El món d'*Outer Wilds* es regeix per un bucle temporal de vint-i-dos minuts, però el joc no ho anuncia directament: és el jugador qui ho ha de descobrir. Aquesta estructura circular esdevé, així, part essencial del

procés epistemològic. No hi ha ordres preestablerts ni missions que delimitin un camí a seguir. El coneixement no es dona, s'ha de buscar. No s'ensenya, s'ha de descobrir. I no és un contingut, sinó una pràctica. El món del joc és un univers fragmentat, poblat de restes arqueològiques, artefactes i missatges dispersos. Cadascun d'aquests elements és només un fragment incomplet. Perquè tingui sentit, el jugador ha de reconstruir el context, establir connexions i interpretar pistes. El jugador no només descobreix informació; ha d'interpretar aquesta informació, plantejar hipòtesis provisionals i reconstruir la història com si fos un investigador. És aquí on la proposta del joc es troba amb una de les idees centrals de la pedagogia filosòfica de Kant (1781/2024): no s'aprèn filosofia, sinó que, com a molt, s'aprèn a filosofar. Saber-se les idees dels filòsofs no és fer filosofia. Fer filosofia és saber com pensar, com construir arguments, com veure el món des d'angles diferents. *Aprendre a jugar* i *aprendre a filosofar* són dues accions que es fan jugant i filosofant, respectivament. A *Outer Wilds* el jugador es veu abocat a emprendre ambdues. Encara que algú llegeixi tota la història d'*Outer Wilds* no es pot dir realment que conegui l'experiència *Outer Wilds*, necessita haver-hi jugat. El videojoc és un trajecte per un procés de pensament. Però no és el procés de pensament del protagonista —fet que succeeix a la majoria de videojocs d'aquest estil—, és el del jugador. És el jugador qui ha d'unir les peces, qui ha d'adquirir el nou coneixement, i no pas el personatge. El personatge no aconsegueix res en tot el videojoc. No puja de nivell, no adquireix cap habilitat, no obté cap objecte, no millora en res. Com pot avançar el joc, doncs? Perquè el jugador, mentre juga, va assolint nous coneixements. L'únic que progressa realment és la mirada. No és només el personatge qui viatja, és el jugador qui evoluciona epistèmicament. És el coneixement el que el fa sentir cada cop millor, tot i ser en un lloc hostil.

La progressió a *Outer Wilds* es mesura segons la capacitat que tingui el jugador de fer nous enfocaments, preguntes diferents i connexions d'idees. És una forma de coneixement radicalment filosòfica, perquè no aporta solucions, sinó camins per pensar. A més, la manera com el joc estructura aquest aprenentatge recorda una de les grans al·legories de la filosofia clàssica: el mite de la caverna de Plató. Tota la informació que es dona al planeta natal del protagonista són només ombres de la realitat. El jugador necessita deslligar-se dels prejudicis i de la informació que ha rebut dels vilatans. Per exemple, al seu poble ningú sap pràcticament res dels nomai ni que el sol del sistema s'està apagant. A poc a poc, el protagonista s'allunya de les ombres gràcies a què abandona el seu planeta i pot descobrir què està passant realment.



Figura 12. Un lumbreà decideix explorar l'Univers i queda atrapat en un bucle temporal, dedicant-se a estudiar la història i els descobriments dels antics nomai.

Font: creació pròpia.

Plató sosté que als homes que estan lligats els costa molt anar cap a la llum del sol, ja que aquesta els fa molt mal als ulls. D'una manera similar, quan el jugador abandona la seguretat del primer planeta, es troba amb la realitat d'un univers ple de perills. Ha de morir moltes vegades per adquirir nou coneixement. Finalment, el jugador surt de la caverna i veu la realitat. És una sensació meravellosa i inexplicable. La veritat és que el sistema planetari, la galàxia i l'univers s'apaguen, i que l'única manera de progressar és aturar el bucle temporal perquè aquesta cruel veritat es pugui dur a terme, posant així punt i final a totes les vides d'*Outer Wilds*. A l'al·legoria de Plató, en el món intel·ligible la idea del bé és la causa de totes les coses, inclús de la llum i del sol, però en el món sensible, aquesta llum és la que produeix la veritat i el coneixement. Quan el filòsof pot acostumar-se a la llum, i així accedir a la veritat, ha completat el camí del coneixement. En aquell moment, només queda que el filòsof torni a la caverna i ajudi els que estan lligats. No ha d'imposar, ha d'orientar, mostrar que hi ha llum més enllà. I ha d'acceptar que potser només uns quants estaran disposats a fer el camí sencer, però això no l'excusa de la seva responsabilitat. Així es tanca el cercle que Plató (393-389 aC/1989, 514a-520d) reserva per al filòsof. Ara bé, què passaria si el filòsof torna a entrar a la caverna, es lliga mirant cap a la paret i es queda igual que al principi? Ja no podria ser feliç com la resta d'humans lligats, perquè ell sí que sap que el que està veient són només ombres de la realitat. Un cop es veu la llum, ja no es pot tornar a

ignorar. A més, si es torna a deslligar ja no podrà experimentar mai més tot el procés que descriu Plató, aquell que comença amb l'alliberament i culmina amb la contemplació de la veritat. Aquest procés només es pot fer una vegada. I comença quan el filòsof s'adona de la seva ignorància. Llavors, progressivament, va assimilant coneixement i està cada cop més a prop de la veritat. De la mateixa forma, *Outer Wilds* és un joc pràcticament irrejugable. Si el jugador torna a provar-lo, atès que ja té la informació del primer cop que l'ha completat, difícilment el podrà gaudir de la mateixa manera. Això succeeix perquè l'únic ítem que permet avançar en el joc és el coneixement. Si des de l'inici ja es disposa del coneixement, no es pot gaudir del camí, del procés. I, en aquest joc, és precisament el procés el més important. L'objectiu de la majoria de videojocs és guanyar. A *Outer Wilds*, en canvi, assolir l'objectiu significa saber la veritat. No ensenya una història, sinó que planteja el coneixement com una actitud, com una forma d'estar al món. Una actitud que implica curiositat, humilitat, paciència, atenció i capacitat d'interpretar.

La forma com el coneixement es presenta a *Outer Wilds* és a través del bucle temporal de vint-i-dos minuts que culmina amb la destrucció del sistema solar. Aquest bucle no es limita a ser una mecànica de joc, sinó que desplega tota una reflexió sobre la naturalesa del temps. Aquesta estructura cíclica desafia la concepció tradicional de la temporalitat com a successió lineal i orientada cap a un progrés. A *Outer Wilds* el temps és una experiència reiterativa que s'enriqueix amb cada reintent. A diferència d'una repetició buida o purament mecànica, com podria ser la condemna de Sísif a la mitologia grega, el bucle d'*Outer Wilds* activa una forma de relectura activa del videojoc. L'univers del joc, estructurat en bucles temporals que es repeteixen indefinidament, evoca de manera clara el destí de l'heroi grec condemnat a empenyer una roca fins al cim d'una muntanya, només per veure-la rodolar de nou fins al fons, una vegada i una altra. La repetició del bucle a *Outer Wilds* no és mecànica ni inconscient. El jugador n'és plenament conscient. Sap que, al cap de vint-i-dos minuts, el sistema solar col·lapsarà i tot el que ha fet desapareixerà, excepte el coneixement adquirit. Aquesta estructura situa el jugador en una posició existencial molt propera a la interpretació que fa Albert Camus de *Sísif* (2009). Un ésser que sap que no pot escapar del seu cicle, però que, malgrat això, persevera. El paral·lelisme esdevé encara més revelador quan s'analitza la relació amb el coneixement i l'acceptació de l'absurd. Sísif, segons Camus, es converteix en un heroi no perquè lluiti contra el seu destí, sinó perquè l'assumeix amb lucidesa. És en l'instant en què pren consciència del seu patiment que esdevé lliure. De la mateixa manera, el jugador d'*Outer Wilds* no pot escapar del bucle, ni evitar la destrucció del sistema, però

pot dotar d'un sentit nou cada repetició. El coneixement que acumula no és un mitjà per evitar el final, sinó una forma d'habitar-lo amb més plenitud i serenitat. Segons Camus, en un univers que no ofereix cap garantia de sentit, l'única resposta autèntica no és la resignació ni l'esperança religiosa, sinó l'afirmació de la vida tal com és, en tota la seva finitud. Així com Sísif pot ser imaginat feliç perquè ha fet seva la condemna, el jugador d'*Outer Wilds* pot trobar en el bucle una forma d'alliberament, no perquè el món canviï, sinó perquè la seva manera d'habitar-lo ha canviat.

Michel Hazen (2020) analitza com el bucle temporal d'*Outer Wilds* actua com una mecànica narrativa que intensifica la complexitat del relat i modela l'experiència narrativa de manera única. La repetició del bucle temporal crea una narrativa no lineal on el jugador, tot i tenir una llibertat d'exploració considerable no pot alterar l'esdeveniment final inevitable. Aquesta estructura obliga el jugador a reconstruir la història a partir de fragments dispersos, afavorint una implicació activa en la construcció del relat. Per explicar aquesta dinàmica, Hazen introdueix el concepte de *player progress time* —temps de progrés del jugador—, que reflecteix com el coneixement adquirit en cada cicle es conserva i s'acumula, malgrat que el món del joc es reiniciï constantment. Això subratlla que el veritable progrés en *Outer Wilds* no es mesura en termes tradicionals de punts o habilitats, sinó en la comprensió creixent de l'univers del joc. En resum, Hazen argumenta que el bucle temporal en *Outer Wilds* no és només una mecànica de joc, sinó una eina narrativa que desafia les convencions tradicionals del relat lineal, implicant profundament el jugador en la descoberta i interpretació del món del joc.

D'altra banda, la introducció de fenòmens inspirats en la mecànica quàntica reforça la idea que el coneixement es construeix de manera acumulativa. Elements com la pedra que desapareix quan no és observada o la lluna quàntica que canvia de posició cada vegada que se la deixa de mirar són exemples jugables de característiques quàntiques. Inclús es pot interpretar que l'Ull de l'univers espera un observador per determinar així el seu final i poder canviar d'estadi.



Figura 13. *Els nomai troben l'Ull de l'univers.*

Font: creació pròpia.

Aquests fenòmens no són simplement mecàniques curioses: són afirmacions filosòfiques sobre la naturalesa relacional de la realitat. Aquestes dinàmiques remetent directament a la interpretació de Copenhaguen de la mecànica quàntica, on un sistema no adopta una configuració concreta fins que no és mesurat (Faye, 2002, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*).

El món no és un conjunt d'objectes preexistents que simplement esperen ser descoberts, sinó un entramat de possibilitats que només es concreten a través de la interacció amb una consciència observadora. És pot afirmar, doncs, que en aquests casos l'observació determina la realitat d'una manera literal. A més, el joc atorga un valor profund a la interacció amb els altres, tot assumint que la realitat només s'actualitza plenament quan algú hi és per presenciar-la. Com en el famós dilema de l'arbre (si un arbre cau enmig d'un bosc i no hi ha ningú per escoltar-lo, fa soroll?), *Outer Wilds* suggereix que la realitat pot no ser una cosa, sinó un procés que ha d'esdevenir, entre subjecte i món. L'acte d'observar, d'interessar-se, d'enfocar l'atenció, és constitutiu del món que emergeix.

6.2.2 Coneixement i perspectiva a *Everything*

Everything és un videojoc de simulació en primera persona que convida el jugador a adoptar la forma de qualsevol cosa present a l'univers. No hi ha objectius preestablerts, ni puntuacions, ni enemics. El jugador pot convertir-se en allò que veu i explorar la realitat des

del punt de vista d'aquell element, així com comunicar-se amb altres entitats, emetre sons, ballar, formar grups o llegir pensaments existencials d'altres formes de vida. El videojoc incorpora reflexions del filòsof Alan Watts sobre la naturalesa d'existir i la manera de contemplar l'univers.

Una de les idees centrals del videojoc és que la realitat no és fixa ni estable, sinó que depèn del lloc que s'ocupa a l'univers. *Everything* permet descobrir noves formes de percebre el món a través de la mecànica d'adoptar la forma de qualsevol element: una flor, una pedra, un animal, una molècula o fins i tot una galàxia. Cada nova forma obre un univers diferent, determinat per la posició i naturalesa d'aquella entitat. Aquesta estructura jugable fa que la realitat deixi de ser una estructura única o objectiva i es converteixi en una multiplicitat de mons, cadascun generat per la mirada específica de l'ésser que l'habita. Aquesta visió recorda la doctrina del punt de vista relatiu en el pensament oriental, i en particular la noció budista segons la qual la realitat està condicionada pel filtre de la percepció. Segons aquesta visió, no hi ha una realitat objectiva en si, sinó una xarxa interdependent d'experiències condicionades per la perspectiva i els factors mentals. L'escola Madhyamaka sosté que totes les coses són buides d'existència pròpia i només prenen sentit en relació amb les altres. La realitat, doncs, no és una substància estable, sinó una construcció dependent. Westerhoff (2009) afirma que la doctrina del buit intenta establir que no hi ha objectes amb naturalesa intrínseca, siguin cognoscibles o no.

Tota realitat és inseparable del punt de vista des del qual es constitueix, i la mirada actua com un filtre. Aquesta dinàmica es manifesta de manera jugable però es complementa amb les tesis d'Alan Watts que han estat integrades al joc mitjançant fragments d'àudio:

Cada criatura de l'univers que és sensible en algun sentit i, per dir-ho d'alguna manera, conscient, es considera a si mateixa com un ésser humà. Això vol dir que coneix i és conscient d'una jerarquia d'éssers per sobre d'ella i d'una jerarquia d'éssers per sota. Si es pren una criatura tan diminuta com una mosca de la fruita, que només viu uns quants dies, aquesta és conscient de tota mena d'animals i objectes estranys i diminuts i d'espores flotant a l'atmosfera, que nosaltres ni tan sols percebem si no tenim un microscopi a mà. I els critica com si fossin animals inferiors, i coses per l'estil, mentre que els éssers humans són coses que ella no comprèn. Estan tan fora del seu enteniment com un quàsar ho està del nostre. I nosaltres veiem aquests objectes llunyans flotant al firmament i només tenim la idea més vaga de què

poden ser. Però hi ha un principi fonamental que tothom ha d'entendre, que és el principi de la relativitat. Això vol dir: que siguis on siguis, siguis qui siguis i siguis el que siguis, ets al mig. Aquest és el joc.

Everything es converteix així en una eina d'exploració epistemològica: com un ésser coneix la realitat? Quins límits té la seva comprensió del món? No calen cent pàgines per comprendre què vol dir Alan Watts amb que “tot ésser viu percep el món des del centre”. Aquesta idea, que pot semblar abstracta, es fa intuïtiva i tangible gràcies a la jugabilitat d'*Everything*. Cadascú veu el món des del lloc que ocupa, i aquest lloc determina tant el que es percep com allò que es considera rellevant. Canviar de posició permet accedir a una nova configuració de la realitat, però això no implica apropar-se a una realitat més autèntica. Si a *Everything* s'experimenta el món des de la perspectiva d'un gos, es poden observar arbres, pedres, objectes, animals i flors. Si el jugador resta immòbil no sembla pas que hi hagi gaire cosa més al seu voltant. No obstant això, quan s'adopta la perspectiva d'una flor situada al costat del gos, s'obre un nou món per al jugador. Els arbres perden protagonisme, es perceben molt llunyans. El gos esdevé ara una figura central dins la nova realitat. Apareixen altres flors i plantes més petites, tota classe d'insectes, petits objectes com un tros de fusta, una moneda i un xiclet. No és que aquests petits objectes no puguin ser vistos pel gos, però no criden la seva atenció fins que no hi és completament a sobre. Des de la seva perspectiva tenen poc pes. Si, a continuació, es canvia a la perspectiva d'una marieta els arbres desapareixen del camp visual, ja que són massa lluny.



Figura 14. L'entorn des de la perspectiva d'una marieta.

Font: creació pròpia.

Si el jugador, com a marieta, es desplaça durant molta estona podrà veure els arbres, però el gos sense moure's els veu clarament. La posició és similar, però la perspectiva no. També la marieta té accés a tot un món que el gos no sembla parar atenció: un pèl, un gra de sucre, un pugó. El món visible des d'una escala és invisible des d'una altra. Gràcies a la mecànica del videojoc, resulta fàcil comprendre la tesi d'Alan Watts sobre la perspectiva: tres formes de veure el món des d'un mateix punt geogràfic. I encara s'hi podria afegir la perspectiva que s'obté quan s'accedeix al món microscòpic i es descobreix un protozou, una clorofil·la o una mota de pols. Des de la perspectiva del gos, ell se sent infinitament superior a una formiga. Des de la perspectiva d'una marieta, un gos és una cosa que no pot comprendre. Quan el jugador és una sequoia altíssima té al davant multitud d'arbres més petits, animals, objectes, insectes, plantes, pedres. Des de la perspectiva de la sequoia el jugador se sent immens. Té accés a més d'una vintena de tipus d'elements més petits. Tanmateix, la rellevància percebuda des d'aquesta escala s'esvaeix quan s'entra al món microscòpic en forma de virus o s'explora l'espai exterior com a planeta. La importància atribuïda a una forma concreta resulta ser sempre relativa: el valor de cada entitat depèn de la posició des de la qual s'experimenta. Així, *Everything* demostra que el coneixement no pot ser comprès com una aproximació progressiva a la veritat, sinó com una xarxa de perspectives complementàries. Per saber com és el món, caldria sumar totes les mirades.

Això es vincula amb la visió holística que proposa el videojoc: tota entitat només adquireix sentit dins del sistema global al qual pertany. No hi ha cap ésser autosuficient, i el coneixement no pot ser concebut com una relació entre un subjecte aïllat i un objecte estàtic, sinó com una interacció entre formes de vida dins un tot dinàmic. Alan Watts ho expressa així: "La teva pell no et separa del món; és un pont a través del qual el món exterior flueix cap a tu, i tu flueixes cap a ell". El videojoc fa experimentar el coneixement com a procés integrat dins un ecosistema d'interrelacions. Adquirir coneixement no és separar-se del món per observar-lo objectivament, sinó habitar-lo des de formes múltiples. Així, el joc esdevé una eina d'exploració epistemològica: fa viure com canvia el món quan canvia la forma des de la qual es percep. Finalment, la mecànica que permet adoptar qualsevol forma convida a abandonar la idea d'un *jo* que coneix des d'una posició superior. *Everything* ensenya que totes les formes són igualment vàlides, i que el coneixement és inseparable de la forma que adopta el coneixedor. El videojoc destaca en la capacitat que té d'articular de manera orgànica les idees filosòfiques d'Alan Watts amb una mecànica jugable que les encarna. No

es tracta de rebre un missatge intel·lectual des de fora, sinó d'interioritzar-lo a través de l'experiència. El jugador no llegeix una teoria: la viu.

6.2.3 La curiositat com a condició del coneixement a *The Talos Principle*

The Talos Principle proposa una concepció del coneixement vinculada al desig de saber, al qüestionament i a la capacitat de superar els límits imposats. Al llarg del joc, la curiositat és plantejada com el motor que permet superar l'obediència cega i accedir a una comprensió més profunda de la realitat. Si la llibertat implica poder escollir, la curiositat és el que porta a voler entendre millor les opcions. No garanteix triar bé, però possibilita una elecció més conscient. En el cas dels humans, la curiositat forma part de la seva naturalesa: és una disposició innata que, tanmateix, requereix ser estimulada i desenvolupada. El protagonista de *The Talos Principle*, en canvi, no és un ésser humà, i no parteix d'aquesta inclinació natural. Per això, calen elements que l'ajudin a despertar aquesta capacitat.

El primer indicatiu que pot activar la curiositat és la mateixa existència d'una prohibició. Elohim adverteix al protagonista que no ha d'accedir a la torre central. Aquesta restricció, en si mateixa, pot funcionar com un estímul, ja que tota norma sense explicació tendeix a ser qüestionada. Aquest és el punt d'inflexió on comença a emergir la veritable condició — de la intel·ligència— del coneixement: el dubte. No es tracta d'una desobediència arbitrària, sinó d'un desig genuí d'entendre. A aquest estímul inicial s'hi afegeix l'enorme presència de la torre, situada al centre del territori, que actua com un recordatori visual de la limitació. El protagonista ha de passar-hi pel davant reiteradament per accedir a altres àrees del món, cosa que transforma la prohibició en una provocació, i això pot fer aparèixer la temptació. Allò prohibit no resta amagat, sinó que és visible i fàcilment accessible.



Figura 15. Torre prohibida situada al mig de l'escenari.

Font: creació pròpia.

Si el jugador decideix entrar a la torre, perdrà momentàniament la comunicació amb Elohim. Quan en surti, aquest reprendrà el contacte i associarà la desobediència amb la curiositat, advertint: “On has estat, fill meu? Recorda que la gran torre no és per a tu. No renunciïs a la vida eterna a canvi de promeses buides de la curiositat.” Finalment, el desencadenant definitiu de la curiositat són els dubtes que planteja l'Assistent de Biblioteca Milton al protagonista. Llença preguntes com “qui ets?” o “per què obeeixes?”, que sacsegen els fonaments del sistema de valors imposat per Elohim. Aquestes preguntes no imposen una direcció, sinó que generen una fractura en la certesa. És el dubte que activa la curiositat. Apareix un impuls per comprendre, explorar i desafiar els límits imposats, i, amb ell, s'estimula el pensament crític en el protagonista. Això sí, Milton no té la funció d'un guia, sinó que actua com una porta: no mostra un camí alternatiu, però dona la possibilitat que aquest existeixi. No força cap acció, però desperta el desig de saber, de descobrir què hi ha més enllà del que s'ha permès. No empeny a desobeir, sinó que obre la porta al qüestionament. Milton —com a encarnació de la curiositat— esdevé la condició de possibilitat del coneixement: no proporciona respostes, però fa possible que sorgeixin les preguntes adequades.

D'una banda, es pot establir un vincle directe amb l'anàlisi desenvolupada en l'apartat 6.1.3 *Llibertat condicionada i desobediència a The Talos Principle*: la curiositat no només actua com a estímul per al pensament crític, sinó que constitueix la base que fa possible la llibertat. No es pot parlar d'elecció lliure si no es coneixen les alternatives. Sense curiositat, no hi ha desig de coneixement, i sense coneixement, no pot haver-hi una elecció

conscient. Per tant, la curiositat actua com a condició prèvia per a una llibertat autèntica. De l'altra, aquest mateix plantejament serveix per reflexionar sobre la intel·ligència. La científica Alexandra Drennan, en un dels missatges que el protagonista pot trobar dins la simulació, defineix la intel·ligència no com una mera habilitat per resoldre problemes, sinó com “la capacitat de qüestionar els pressupòsits existents”. Si aquesta dimensió no es desenvolupa, adverteix, “només crearem un esclau molt eficaç”. La seva afirmació remet a una concepció del coneixement que va més enllà de la funcionalitat: el que realment importa no és tant l'eficiència resolutiva com la capacitat d'interrogació, l'anhel de saber i la voluntat de trencar amb els marcs establerts. Això situa la curiositat com a condició necessària per a una intel·ligència real, en els termes que utilitza Drennan. Aquest és, per ella, el veritable salt entre una intel·ligència artificial i la intel·ligència atribuïble als humans. La finalitat última dels científics que van construir el la simulació no era altra que veure si la intel·ligència artificial podia transcendir la seva programació. Només aquell que decideix desobeir el seu creador i assumir el risc d'errar pot acostar-se a la condició humana. D'aquesta afirmació se'n dedueix que a mesura que el protagonista esdevé més curiós també esdevé més humà. El desig de saber transforma la seva relació amb el món. Primer resol problemes perquè segueix les ordres d'Elohim; però, quan vol saber què hi ha a la torre, comença a resoldre'ls per iniciativa pròpia, com a mitjà per assolir un objectiu triat lliurement. És la curiositat la que porta al protagonista a qüestionar el món, a trencar el bucle d'obediència, i finalment, a sortir de la simulació.

Aquest recorregut filosòfic remet inevitablement al mite bíblic del jardí de l'Edèn. Per què Déu va prohibir menjar un fruit concret? Segons algunes interpretacions religioses, es tractava només d'una prova: Déu volia comprovar si els seus fills eren capaços d'obeir-lo cegament. Però, no seria més propi d'androides obeir sense plantejar-se res? En canvi, la curiositat sembla un tret profundament humà. Si Adam i Eva no haguessin desafiat la prohibició, la humanitat s'hauria quedat tota la vida al paradís. Déu, en despullar l'ésser humà de tots els seus privilegis, també li va donar un propòsit: tornar-los a aconseguir. El relat del *Gènesi* pot llegir-se, doncs, com l'inici d'un procés en què la humanitat comença a avançar. En ser expulsats del paradís, els éssers humans es troben amb un món difícil, però ple de reptes i de possibilitats. El desig de millorar —ja sigui en l'àmbit intel·lectual, ètic, relacional o existencial— esdevé un motor essencial. Tenir un propòsit és un factor clau per a la vida humana. Quin hauria estat el propòsit dels humans a l'Edèn? Allò que sovint s'ha entès com una caiguda —cedir a la temptació, sentir curiositat per allò prohibit— podria ser,

paradoxalment, l'expressió més genuïna de la condició humana. El que condemna els humans és el mateix que els pot salvar: el desig de saber. Aquesta lectura es reflecteix clarament a *The Talos Principle*. Si el protagonista no qüestiona el seu creador i obeeix les seves ordres, resta atrapat en un bucle constant. El suposat paradís no és més que un bucle infinit. No hi ha cap conseqüència, aquest paradís és estàtic. Potser no hi ha tristesa, però tampoc alegria; potser no hi ha dolor, però tampoc satisfacció; potser no hi ha decadència, però tampoc progrés. I si el paradís bíblic fos, en realitat, alguna cosa similar?

Si fos un dilema, el protagonista del videojoc sap que al jardí d'Elohim hi ha seguretat, mentre a l'altre costat no sap que l'espera. De fet, ni tan sols hi ha la certesa que aquest *altre costat* existeixi. Podria ser el jardí o la mort. És la curiositat, tanmateix, la que empeny a intentar descobrir-ho. Tot i l'amenaça del perill si és expulsat, l'espai en què es troba és estàtic. És per això que el jugador decideix abandonar l'estabilitat i assumir el risc. Quan el protagonista finalment accedeix a l'altra banda, l'experiència que en resulta és profundament agredolça. Amarga, perquè descobreix que el nou món que trepitja és desconegut, inhòspit i solitari. El protagonista no és sinó una intel·ligència artificial en un cos d'androide que ha esbrinat que els humans, els seus vertaders creadors, ja no existeixen. Elohim tenia raó: certes veritats poden resultar doloroses.



Figura 16. *L'androide quan descobreix el nou món.*

Font: creació pròpia.

Ara bé, potser hi ha dolors que són necessaris per progressar. Caldria, llavors, preguntar-se si no és preferible afrontar una realitat incòmoda abans que viure instal·lat en

una mentida confortable. A l'accedir a la veritat, per dura que sigui, s'experimenta una forma de satisfacció. I amb això ha complert el propòsit que els seus creadors li havien assignat: fer néixer en ell el desig de saber. La finalitat última dels científics que van crear el paradís a *The Talos Principle* era provocar la desobediència: només aquell que decideix trencar les ordres del seu creador pot acostar-se realment al que s'entén per condició humana. Una vida idíl·lica i immutable dins un paradís resta allunyada del que significa veritablement ser humà. Ser humà implica experimentar el dolor, la incertesa, el conflicte i el canvi. Aquestes dimensions només poden emergir a través de la curiositat, és a dir, del desig de saber.

De la mateixa manera, la desobediència d'Adam i Eva, en lloc de ser llegida com un pecat, podria ser interpretada com el primer acte de recerca de coneixement. De fet, que l'arbre prohibit s'anomeni *arbre del coneixement del bé i del mal* coincideix plenament amb aquesta lectura. Saber què és el bé i què és el mal implica la capacitat de discernir. La serp ho esmenta així: “sabe Dios que el día que comáis de él, serán abiertos vuestros ojos, y seréis como Dios, sabiendo el bien y el mal” (*Bíblia* Reina-Valera, 1960, *Gènesi* 3:5). I si, com els creadors de la simulació a *The Talos Principle*, l'objectiu de Déu en formular la seva prohibició hagués estat, precisament, despertar el desig de coneixement?

6.3 Mort

La mort constitueix un dels eixos centrals de la reflexió filosòfica. La mort s'ha conceptualitzat no només com un fet biològic, sinó com allò que dona forma i sentit a la vida, com un límit ferm de l'existència. La manera d'afrontar la mort des de la filosofia no ha estat, ni molt menys, homogènia. Aquesta s'ha encarat amb vertigen, desesperació, acceptació, por, transcendència, salvació, angoixa, memòria. En aquest sentit, el videojoc permet representar la mort i, alhora, explorar-ne l'experiència des de dins. És a dir, gràcies a la capacitat immersiva del videojoc, el jugador pot establir un lligam emocional i conceptual més vivencial.

Els videojocs *What Remains of Edith Finch*, *Everything*, *Outer Wilds* i *To the Moon* ofereixen diferents aproximacions a la mort: com a dimensió constitutiva de l'existència, com a transformació, com a acceptació i com a reconciliació emocional.

6.3.1 El Dasein davant la seva última possibilitat a *What Remains of Edith Finch*

What Remains of Edith Finch convida el jugador a aprofundir en el pensament filosòfic de Martin Heidegger. En particular, el videojoc reafirma la concepció heideggeriana del Dasein —ésser-hi²⁵— com a ens existencial que es troba llençat al món, és a dir, llençat a les seves pròpies possibilitats. L'ésser humà no existeix mai en l'abstracció, sinó que sempre és en el món, i aquesta relació amb el món estructura i condiciona el conjunt de possibilitats que pot desplegar. És per això que Heidegger emprà el concepte Dasein per referir-se a una existència situada, concreta i oberta al projecte. Cada persona, abans fins i tot de ser-ne conscient, ja es troba inserida en un context vital determinat, amb unes possibilitats que no ha escollit però que li configuren l'horitzó d'acció. Ara bé, entre totes les possibilitats que defineixen el Dasein, n'hi ha una que es sempre present: la mort. La mort, però, és la possibilitat de deixar de ser possibilitat.

A *What Remains of Edith Finch*, cada membre de la família Finch ha de ser portat a la mort. Cada familiar és presentat com un Dasein abocat a la possibilitat de tots els possibles. L'existència autèntica, segons Heidegger, és aquella que assumeix plenament aquesta possibilitat radical. El videojoc no neutralitza la idea de la mort, ans al contrari, la posiciona com un component essencial de l'experiència lúdica. La proposta del joc convergeix amb el que Heidegger desenvolupa a *Ésser i temps sobre la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein*:

en el Dasein siempre hay algo que todavía *falta*, que, como poder-ser de sí mismo, no se ha hecho aún «real». En la esencia de la constitución fundamental del Dasein

²⁵ La traducció de la terminologia heideggeriana al català presenta grans dificultats, especialment pel que fa als neologismes i a l'ús creatiu que Heidegger fa de la llengua alemanya. Per aquest motiu, s'ha optat per mantenir la traducció espanyola de Jorge Eduardo Rivera en el cas de les cites literals, però traduir els termes filosòfics al català quan són integrats en el fil del discurs. Aquesta decisió s'ha pres tenint en compte les reflexions de Manuel Carbonell (1990) al seu text *Traduir Heidegger*, on es destaca la inseparabilitat entre interpretació i traducció en filosofia. Com ell mateix recull:

De la prioritat de la interpretació per a tota traducció, Heidegger en sabia prou quan digué: 'Tota traducció, considerada merament en si, sense la corresponent interpretació, resta exposada a tota mena de malentesos. Car tota traducció ja és en ella mateixa una interpretació. Tàcitament comporta tots els enunciats, tots els punts de vista, tots els nivells de la interpretació de què procedeix. Al seu torn, la interpretació mateixa no és res més que l'acompliment de la traducció que encara calla, que encara no ha arribat a la paraula que la consuma. En llur nucli essencial, interpretació i traducció són el mateix. Sovint es dona que les paraules dites o escrites de la llengua materna freturen d'interpretació i, precisament per això, hi ha en el marc de la pròpia llengua, necessàriament i constantment, una traducció. Tot dir, tot parlar i tot respondre són una traducció. Vet aquí per què si, arran de la traducció, dues llengües diferents atenyen al diàleg, això no és pas l'essencial de la traducció. (Heidegger, 1979, citat per Carbonell, 1990, p. 63)

se da, por consiguiente, una *permanente inconclusión*. El inacabamiento significa un resto pendiente de poder-ser. Pero, tan pronto como el Dasein «existe» de tal manera que en él ya no hay absolutamente nada pendiente, entonces ya se ha convertido también, a una con ello, en un no-existir-más. La eliminación de lo que falta de ser equivale a la aniquilación de su ser. Mientras el Dasein, en cuanto ente, *es*, jamás habrá alcanzado su «integridad». Pero si la alcanza, este logro se convierte en la absoluta pérdida del estar-en-el-mundo. Entonces ya nunca más será experimentable *como ente*. (Heidegger, 1927/2016, pp. 253-254)

What Remains of Edith Finch formula una metàfora sobre la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein. D'acord amb Heidegger (1927/2016), els familiars d'Edith són éssers que han assolit la integritat del Dasein: pel fet d'haver mort, han esgotat totes les possibilitats del seu ésser, i el Dasein s'ha convertit en un no-existir-més. Ara bé, el videojoc permet reviure el moment de la mort de cada familiar com un acte consubstancial al projecte vital de la pròpia Edith. Segons el filòsof alemany, el Dasein només assoleix la seva totalitat en morir. Per la seva banda, el videojoc mostra com Edith és un subjecte passiu que assisteix als records de la completesa del Dasein dels seus parents, mentre que és el jugador qui guia cada Dasein cap a la seva darrera possibilitat.

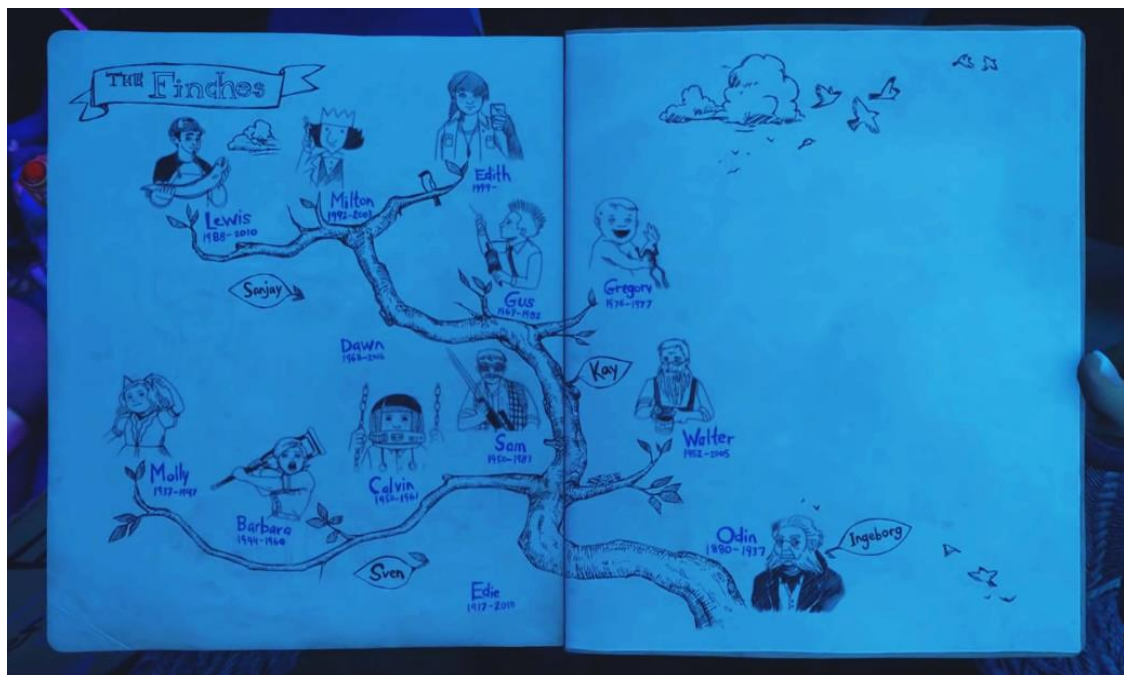


Figura 17. Arbre genealògic de la família Finch.

Font: creació pròpia.

En el Dasein, sempre hi ha quelcom que encara hi manca. Per al jugador, completar el Dasein equival a completar el videojoc; per a Edith, en canvi, els seus familiars encara no han culminat el Dasein, ja que ignora què els ha succeït exactament. Necessita assegurar-se que han estat llençats a la seva darrera possibilitat —la mort— per poder tancar les seves respectives històries. Cada cop que assistim a una mort, el Dasein assoleix la seva integritat i, alhora, es produeix una espècie de tancament en la seva història, fet que és indispensable per a Edith. Ella necessita que els seus familiars completin el Dasein, és a dir, culminin la seva història per tal que ella pugui deslliurar-se del seu lligam familiar. La informació sobre el passat li ha estat negada, i la seva curiositat li impedeix avançar. En el moment en què comprèn com van morir els seus familiars, també desapareix la inquietud pel passat. El propòsit, en última instància, és tancar el cercle.

D'altra banda, *What Remains of Edith Finch* representa la tesi heideggeriana que la mort és una possibilitat que no pot ser transferida. Cada persona acudeix a la seva pròpia mort: “Nadie puede tomarle al otro su morir” (Heidegger, 1927/2016, p. 257). Al joc, cada personatge afronta personalment la seva fi. Ni el jugador ni cap altre personatge pot apropiarse de la mort de l'altre. Segons Heidegger, només es pot morir *per* algú —en el sentit de sacrificar-se per una causa aliena—, però aquest acte no implica arrabassar-li la seva mort:

Bien podría alguien ir a la muerte por otro. Sin embargo, esto siempre significa: sacrificarse por el otro *en una «causa determinada»*. Semejante morir por... no puede empero significar jamás que de este modo le sea al otro tomada su muerte. El morir debe asumirlo cada Dasein por sí mismo. La muerte, en la medida en que ella «es», es por esencia cada vez la mía. (Heidegger, 1927/2016, p. 257)

Així doncs, la tasca del jugador a *What Remains of Edith Finch* no és altra que la d'acompanyar cada Dasein en la trobada amb allò que l'aïlla i que li és intransferible: la seva pròpia mort. Tot i que Edith —i, per extensió, el jugador— pot investigar i reviure la mort dels diferents personatges, no es tracta pròpiament d'un *reviure*. El joc ho remarca oferint una ambientació única per a cada cas, amb l'objectiu de mostrar que la mort és una experiència singular de cada Dasein. La mort es manifesta com una pèrdua, però no pas la del difunt, sinó la dels qui romanen vius. Tal com afirma Heidegger (1927/2016): “no experimentamos, en sentido propio, el morir de los otros, sino que, a lo sumo, solamente «asistimos» a él” (p. 256). En consonància amb aquesta idea, ni Edith ni el jugador poden experimentar veritablement la mort dels altres personatges. Tanmateix, gràcies a les

mecàniques del videojoc, el jugador se situa a mig camí entre *assistir* i *experimentar*. La implicació emocional que genera és més intensa que la d'una simple lectura: sorgeix la sensació que és el jugador qui experimenta, en primera persona, la mort de cadascun dels personatges. El jugador es troba llençat a una vida que no és la seva —en el sentit més rigorós del terme heideggerià. Quan comença a voler fer alguna cosa, ja està situat en un món concret, amb una història, un cos, i un context sobre els quals no pot influir. Com tot Dasein, disposa d'un ventall de possibilitats, però una sobresurt per damunt de totes les altres per la seva inevitabilitat: la mort. Pot semblar que és el jugador qui condueix el personatge cap a la seva fi, però, de fet, no té alternativa: si no ho fa, el joc no pot avançar. *What Remains of Edith Finch* pretén que Edith —i el jugador— experimenti la mort dels altres, però, segons Heidegger, el màxim que pot aconseguir és assistir al morir dels altres.

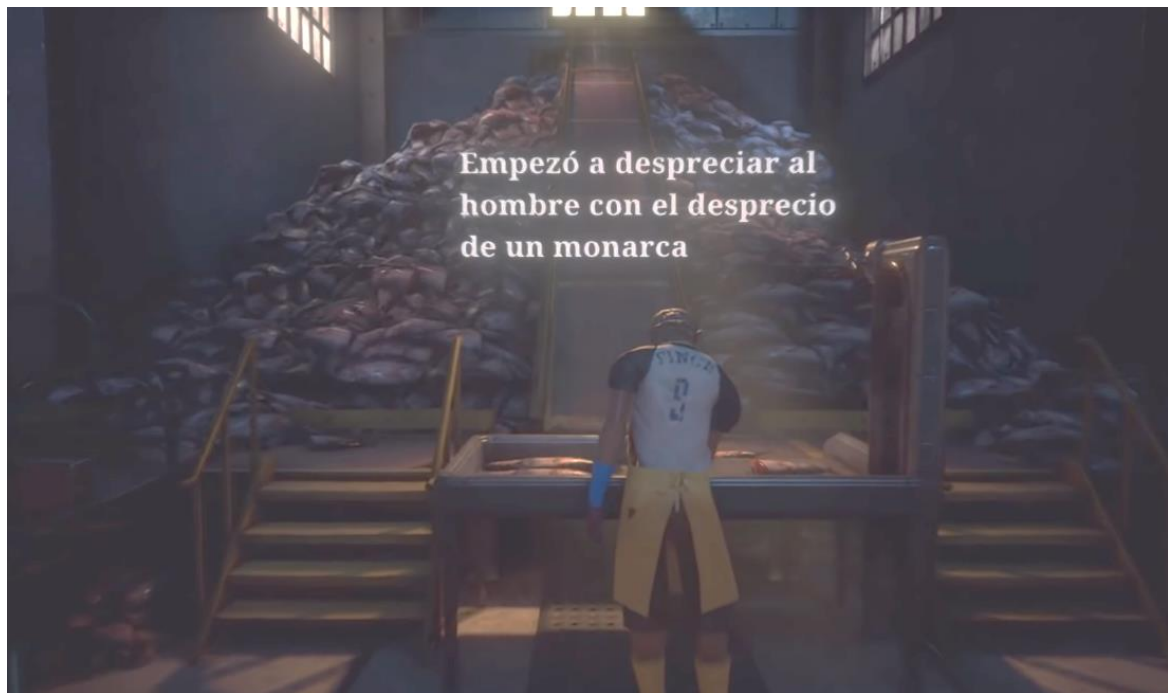


Figura 18. *Edith assisteix a la mort de Lewis.*

Font: creació pròpia.

En definitiva, *What Remains of Edith Finch* tradueix en experiència la pregunta per l'ésser, i esdevé un recurs adequat per posar sobre la taula dos conceptes fonamentals d'Ésser i temps: la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein i la possibilitat d'experimentar la mort dels altres.

6.3.2 Disoldre el jo: la mort com a transformació a *Everything*

A *Everything*, el jugador no pot experimentar ni observar la mort. L'univers que presenta el joc està completament desproveït d'hostilitats, i convida no pas a la lluita o a la supervivència, sinó a la contemplació. Tanmateix, tot i que el joc no mostra la mort, sí que en parla i convida a reflexionar-hi. Les notes de veu d'Alan Watts, que acompanyen el jugador al llarg de l'experiència, evoquen una concepció de la mort no com a final tràgic, sinó com a procés natural de metamorfosi dins el gran cicle de la vida. D'aquesta manera, la mort es dissol com a frontera i esdevé un moment més en el flux interconnectat de l'existència. Mentre el jugador experimenta, les paraules de Watts l'obliguen a reflexionar:

És com si agafessis una ampolla de tinta i la llancessis contra una paret. Es trenca. I tota aquella tinta s'escampa. I al mig, és densa, oi? I a mesura que s'expandeix cap als marges, les petites gotes es tornen més fines i formen patrons més complicats, ho veus? Doncs de la mateixa manera, hi va haver un Big Bang a l'inici de les coses i es va escampar. I tu i jo, asseguts aquí en aquesta habitació, com a complicats éssers humans, estem molt, molt a la perifèria d'aquell Big Bang. Som els complicats petits patrons al final d'aquella expansió. Molt interessant. Però aleshores ens definim només com això. Si penses que només ets dins de la teva pell, et defineixes com una petita voluta molt complicada, molt llunyana a la vora d'aquella explosió. Molt lluny a l'espai, i molt lluny en el temps. Fa milers de milions d'anys, eres un Big Bang, però ara ets un ésser humà complicat. I aleshores ens separem d'això, i no sentim que encara som el Big Bang. Però ho ets. Depèn de com et defineixis. En realitat, si les coses van començar així, si hi va haver un Big Bang al principi, no ets una cosa que sigui el resultat del Big Bang. No ets una mena de titella al final del procés. Encara ets el procés. Ets el Big Bang, la força original de l'univers, manifestant-se com qui siguis. Quan et trobo, no veig només com et defineixes —el senyor tal, la senyora tal—, veig cadascun de vosaltres com l'energia primordial de l'univers que se'm presenta d'aquesta manera concreta. Sé que jo també ho sóc. Però hem après a definir-nos com a separats d'això.

Aquesta visió qüestiona directament la idea occidental d'un *jo* separat i mortal. La mort només és temuda quan es creu que l'ésser humà és un ésser autònom, definit pels límits de la seva pell. Però si, tal com defensa Watts, l'ésser humà no és una entitat independent sinó una expressió momentània del *tot*, aleshores no hi ha veritable desaparició, sinó integració

dins d'un procés més ampli. Aquesta noció de *tot* es pot entendre, des d'una perspectiva budista clàssica, com el conjunt dels sis sentits i els objectes que els corresponen: la vista i les formes, l'oïda i els sons, l'olfacte i les olors, el gust i els sabors, el cos i les sensacions tàctils, i la ment i els fenòmens mentals. Així, tot el que pot ser conegut per un ésser viu es defineix dins aquest marc perceptiu (Kalupahana, 1976, p. 23).

No s'hi proposa una jerarquia de formes o éssers, sinó una concepció de la realitat segons la qual tot el que hi ha a l'univers pot ser entès com una expressió del propi univers. “Tu i jo estem tan connectats amb l'univers físic com una onada ho està amb l'oceà. L'oceà fa onades, i l'univers fa persones”, sosté Watts. Aquesta afirmació sintetitza el nucli del pensament que Everything vol fer viure: el jo no és una cosa separada del món, sinó una manifestació momentània del cosmos. Quan les persones moren, deixen d'existir de la mateixa manera que ho fa una onada que s'esvaeix; simplement retornen a l'oceà del qual mai no han deixat de formar part. Aquest enfocament connecta directament amb la noció budista d'*anattā* (no-jo), segons la qual la identitat individual és una il·lusió generada per la ignorància i el desig de permanència. No hi ha cap entitat immutable anomenada *jo*, a més, la creença en aquest *jo* només porta patiment (Kalupahana, 1967, p. 38). *Everything* assumeix plenament aquesta concepció i la fa experimentar a través de la seva jugabilitat: el jugador no té una identitat fixa, sinó que es transforma constantment, dissolent-se en formes que no tenen jerarquia ni centre estable. El jo és un procés, no una substància.



Figura 19. Algunes de les formes que el jugador pot adoptar: cadenat, aleta de pollastre, dau, llanterna, planta, insectes, entre d'altres.

Font: creació pròpia.

Everything trenca amb l'antropocentrisme i amb la idea que l'humà ocupa una posició privilegiada dins l'univers. Alan Watts critica aquesta visió amb contundència: "Hem estat hipnotitzats, literalment, per la convenció social a sentir i percebre que existim només dins la nostra pell. I per això estem aterrats. 'La meua onada desapareixerà, i moriré!' I això seria terrible". Aquesta por a la mort és, doncs, una conseqüència directa d'una falsa concepció del *jo*. Però si s'entén que cadascú no és una entitat aïllada, sinó una expressió del mateix univers, aleshores la mort deixa de ser una amenaça i esdevé part del flux natural de la realitat. Tot això es transmet en el disseny del joc. L'absència de límits fixos d'identitat i la possibilitat de convertir-se en qualsevol cosa —des d'un gra de sorra fins a un planeta— reforcen la idea que no hi ha una essència individual que es pugui perdre. Quan el jugador deixa de ser una forma per adoptar-ne una altra, no hi ha un trencament ni una desaparició, sinó una continuïtat. Watts planteja:

Per exemple, com un remolí dins l'aigua. Es podria dir que, perquè tens pell, tens una forma definida, una aparença concreta. D'acord? Aquí hi ha un flux d'aigua, i de sobte es forma un remolí, i continua fluïnt. El remolí és una forma definida, però cap porció d'aigua hi roman fixa. El remolí és una cosa que fa el corrent. I exactament de la mateixa manera, tot l'univers ens fa a cadascun de nosaltres. I avui us veig, i demà us reconec, igual que reconeixeria un remolí dins un rierol. Diria: "Ah, sí, ja he vist aquest remolí abans, és just al costat de la casa de tal persona, a la vora del riu, i sempre hi és." Així mateix, quan us torni a veure demà, us reconeixeré: sou el mateix remolí que éreu ahir. Però esteu en moviment. Tot el món es mou a través vostre: tots els raigs còsmics, tot el menjar que mengeu, el flux de bistecs, llet, ous i tot, tot això flueix a través vostre. Quan us moveu d'aquesta manera, el món es mou amb vosaltres, el corrent us fa moure.

Per tant, el *jo* no és més que una forma transitòria dins el flux del món. Aquesta imatge dissol la frontera entre individu i univers. A *Everything* també ressona inevitablement una conciliació entre les filosofies de Parmènides i d'Heràclit. D'una banda, les visions filosòfiques de Parmènides: "el Ser debe necesariamente ser ingénito e imperecedero. Parménides añade, en realidad, en el curso de su argumentación, que el Ser debe ser "inmóvil" y "uno, continuo"" (Kirk i Raven, 1974, p. 383). Això vol dir que l'ésser veritable no canvia, no neix, no mor, no es fragmenta. Tot canvi, moviment o multiplicitat és il·lusori o fals. I, d'altra banda, "Heráclito adujo la imagen de un río [...] para recalcar la absoluta

continuidad del cambio en cada cosa individual: todo está en flujo continuo como un río” (Kirk i Raven, 1974, p. 278).

Així doncs, el joc fa experimentar la idea que tot és una mateixa cosa manifestada sota formes canviants: “Encara ets el procés. Ets el Big Bang, la força original de l’univers, manifestant-se com qui siguis”. No hi ha separació entre els éssers, sinó una sola essència que adopta múltiples formes sense deixar de ser la mateixa. Quan el jugador assumeix la forma d’un animal, d’un objecte o d’un astre, no abandona un jo per assumir-ne un altre, sinó que experimenta la dissolució del límit entre el subjecte i l’entorn. *Everything* integra els dos punts de vista: la unitat de tot el que és —Parmènides— es revela precisament a través del flux infinit de formes —Heràclit—.

Per Watts, la humanitat no és aliena al món, sinó una de les seves funcions naturals. Els éssers humans no són una excepció dins del cosmos, sinó una emanació natural del seu funcionament:

I així, l’existència de les persones és simptomàtica del tipus d’univers en què vivim. Tal com els cabells al cap són simptomàtics del que passa dins l’organisme. Però ens han ensenyat a no sentir que pertanyem al món. I el nostre llenguatge popular ho reflecteix: diem “he vingut a aquest món”. No és veritat, no hi has vingut, n’has sortit.

Aquesta concepció coincideix amb el pensament oriental, especialment amb la idea *zen* segons la qual l’univers no és una cosa separada de nosaltres, sinó una realitat que fem i que ens fa. La mort, per tant, no és l’extinció d’una identitat que es desconnecta del món, sinó la reabsorció d’una forma dins del flux que l’ha originada. Aquesta perspectiva es veu també en la manera com el videojoc elimina tota jerarquia entre formes de vida. Ésser una vaca no és més important que ser una pedra. Ser un microorganisme no és inferior a ser un estel. Cadascuna d’aquestes formes és una expressió diferent d’un mateix moviment universal.

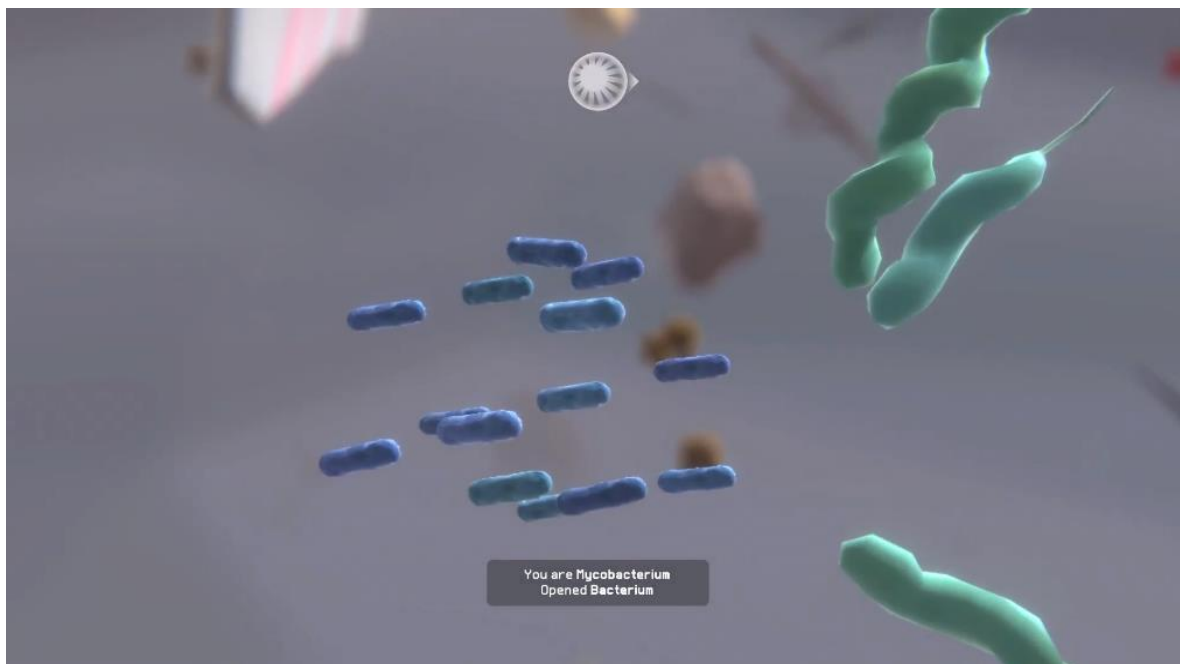


Figura 20. *La realitat des de la perspectiva d'un micobacteri.*

Font: creació pròpia.

Això qüestiona radicalment l'escala de valors amb què sovint s'avalua l'existència. La visió de la mort com a transformació no només alleuja l'angoixa existencial, sinó que reformula el sentit mateix de la vida: viure és dissoldre el jo i concebre's com a part del tot. *Everything*, per tant, proposa una alternativa radical al relat occidental de la mort com a final. En lloc de presentar un protagonista definit, el joc esdevé una experiència jugable sobre la dissolució de la individualitat. L'objectiu no és superar obstacles ni assolir fites, sinó fondre's amb l'univers.

6.3.3 *Outer Wilds* i l'art d'acomiar-se

En el disseny d'*Outer Wilds*, la mort és omnipresent, inevitable i reiterada. Però, a diferència de la majoria de videojocs, la mort no implica una penalització, sinó que és part activa de la narrativa. Això trenca radicalment amb la lògica tradicional dels videojocs, en què la mort és una interrupció o una derrota. Aquí, cada mort és part constitutiva de l'aprenentatge. Com es diu en la saviesa popular, dels errors se n'aprèn. És una invitació a repensar la vida com una sèrie de caigudes i redempcions, un camí irregular cap a una comprensió provisional i sempre en revisió.

A mesura que avança en el videojoc, el jugador segueix morint de les mateixes formes que a l'inici, però la seva perspectiva ha canviat. Ja no mor tan sovint perquè sap a

què ha de fer front. I quan mor s'ho pren d'una altra manera. Primer, perquè sap que tornarà a renéixer. Segon, el videojoc li ha fet entendre que la mort és part de la vida. L'absoluta insignificància de la vida d'un lumbrea dins d'una galàxia ajuda a posar-ho en perspectiva. Fins i tot, assistir en primera persona a l'explosió d'una supernova li pot semblar una manera poètica de morir. *Outer Wilds* demostra que el bucle temporal afegeix complexitat a la narrativa i és relativament fàcil d'implementar en els videojocs. *Outer Wilds* predica constantment la inevitabilitat de la mort. D'una banda, degut el bucle temporal el protagonista mor cada vint-i-dos minuts, si és que no ho ha fet abans. De l'altra, la progressió del joc tendeix cap a la mort. Jugar significa avançar cap al final, no només del videojoc, sinó també de l'univers que conté el seu món del joc. El desenllaç final coincideix amb l'extinció del protagonista, del sistema planetari i de tota forma de vida. L'objectiu principal és localitzar i desactivar el mecanisme que manté actiu el bucle temporal. Però interrompre el cicle suposa trencar l'única estructura que permet la persistència de l'univers. És precisament la repetició, i no el progrés, el que sosté la continuïtat de l'existència. Quan finalment s'aconsegueix desactivar el dispositiu, el sol explota i consumeix l'últim sistema planetari de l'última galàxia coneguda.



Figura 21. Explosió del sol.

Font: creació pròpia.

Aquesta escena pot llegir-se com una metàfora de caràcter existencial. *Outer Wilds* esdevé així una meditació sobre l'acceptació del final. El videojoc no només mostra una aventura espacial, sinó que recrea simbòlicament l'experiència humana de viure sabent que tot té un final, i que aquest final, la mort, no pot ser esquivat. La vida no es desplega sempre sota condicions favorables, sovint hi ha dificultats, incertesa o dolor. Tanmateix, la manera com es transita el final és significativa. *Outer Wilds* tracta la mort de manera similar a com ho fa la filosofia estoica, per a la qual aquesta no és una desgràcia ni una anomalia, sinó una part natural de l'ordre del món. No cal témer-la, sinó comprendre-la i preparar-s'hi amb serenor. El joc presenta un missatge de caire fatalista, però no es limita a la resignació. Convida a considerar la manera com cadascú s'enfronta al procés d'acomiadament. Davant la impossibilitat de retenir el temps o revertir la destrucció, es pot triar entre aferrar-se nostàlgicament al passat o bé assumir amb serenor el present, per més cru que sigui. No és tan important viure molts anys com viure de manera significativa, amb connexió amb el món i les persones del voltant.



Figura 22. Amics al voltant d'una foguera tocant la cançó per última vegada.

Font: creació pròpia.

La qualitat és millor que la quantitat. Les relacions humanes, els vincles, la companyia i estar amb altres persones d'una manera autèntica sembla el missatge que difon el videojoc. En aquest sentit, *Outer Wilds* ofereix una visió commovedora sobre la fi de les

coses: el final arriba, però pot ser viscut des de la comunitat, des de l'empatia i des del reconeixement de l'altre com a company en el trànsit d'acomiadament. Les persones, més que cap altra cosa, són allò que confereix sentit a l'existència. És per això, que quan aquest final arriba, el protagonista té la possibilitat de compartir l'últim instant amb els amics que ha fet durant el viatge. Això té un gran valor, transforma la fi en una forma de celebració de la vida viscuda. La mort no és el fracàs del viatge, sinó la seva culminació necessària. El videojoc convida a deixar anar la por a la mort i la necessitat de controlar. La mort és inevitable però es pot trobar una manera digna d'afrontar-la. És un missatge necessari en la societat actual, on gairebé sempre es tracta la mort com un accident i no com una part de la vida. *Outer Wilds* intenta ajudar el jugador a desprendre's i a acceptar la pèrdua.

6.3.4 L'últim viatge: trauma i memòria a *To The Moon*

To The Moon és un videojoc independent del gènere aventura gràfica en vista zenital²⁶ desenvolupat mitjançant l'eina RPG Maker²⁷. El jugador pot explorar lleugerament els escenaris, resoldre petits reptes lògics i recollir objectes, però la interacció és mínima i gairebé sempre subordinada a la narrativa. La història gira al voltant de dos metges que treballen per a una empresa especialitzada a implantar records artificials en pacients en estat terminal. El seu últim pacient, en Johnny, expressa el desig de viatjar a la lluna abans de morir. Per tal de fer-lo possible, els metges s'endinsen en els seus records per reconstruir la seva vida i comprendre l'origen d'aquest anhel aparentment inexplicable.

A *To the Moon*, la mort no és un tema que es tracti de forma explícita, sinó una presència constant que estructura la totalitat del relat. El videojoc comença amb una escena aparentment irrellevant, l'atropellament accidental d'un esquirol per part dels doctors Eva Rosalene i Neil Watts, que contraposa simbòlicament la vida —representada pels doctors— i la mort. Tot seguit, Watts i Rosalene arriben a una casa per complir una missió. Treballen per a la *Sigmund Corp.*, una empresa especialitzada en modificar la memòria dels pacients moribunds per tal que, abans de morir, puguin revivre com a reals els somnis que no van arribar a realitzar. En aquest cas, han estat contractats per complir el desig d'en Johnny, un

²⁶ El terme vista zenital fa referència a una perspectiva en què la càmera se situa just damunt de l'escena, en un angle perpendicular respecte al terra. Prové del mot zenit, que indica la posició del sol quan és al punt més alt del cel. Aquesta perspectiva ofereix una visió vertical directa, sovint associada a una mirada global i externa.

²⁷ RPG Maker és una eina de desenvolupament de videojocs orientada a la creació de jocs de rol en dues dimensions, especialment accessible per a creadors independents gràcies a la seva interfície gràfica, el sistema de programació simplificat i la disponibilitat de recursos predefinits.

home en fase terminal que vol, sense saber per què, anar a la lluna. Quan hi arriben, Johnny jeu moribund al llit. És a dir, en el trànsit de la vida cap a la mort.

En aquest plantejament, la mort es converteix en un motor narratiu que convida a mirar enrere, a fer balanç i a revisar la pròpia vida. El jugador recorre —en el cos d'un dels doctors— els records de Johnny en ordre invers, des del present fins a la infància. Aquest viatge cap enrere revela com la mort ha deixat una petjada profunda al llarg de la seva biografia: des de la pèrdua traumàtica del seu germà bessó, Joey, fins a la mort de la seva esposa, River. Mentre que la mort de River, previsible i assumida després d'una llarga malaltia, es viu amb resignació, la de Joey constitueix un trauma que el Johnny infant no va poder assimilar i que, a més, va ser esborrat artificialment amb fàrmacs.

És en aquest punt que el joc proposa una reflexió profunda sobre el vincle entre trauma, memòria i oblit. L'esborrament del trauma té un efecte col·lateral devastador: Johnny oblida també la seva primera trobada amb River, un episodi carregat d'emoció i significat que, per a ella, havia estat fonamental. Això genera una fractura en la història compartida de la parella i dona lloc a una lluita persistent per recuperar allò perdut. River intenta reactivar aquell record a través d'objectes simbòlics —els conills de paper, l'ornitorrinc de peluix— que havien estat significatius en la seva primera trobada i que podrien actuar com a estímuls emocionals capaços de despertar la memòria oblida.



Figura 23. Johnny toca el piano envoltat de conills de paper escampats per la casa.

Font: creació pròpia.

Malgrat els esforços de River, la memòria de Johnny roman bloquejada. D'aquesta manera, es presenta una tensió entre protecció i pèrdua: eliminar el dolor pot implicar esborrar també allò que dona sentit. El joc convida el jugador a plantejar-se un dilema: si una persona pogués triar, què hauria de fer? Mantenir tots els records, fins i tot els més dolorosos, o bé eliminar aquells que causen patiment, encara que això impliqui perdre moments significatius de la pròpia vida?

Per tal de satisfer l'últim desig de Johnny abans de morir, els doctors de la *Sigmund Corp.* manipulen els seus records per construir una biografia alternativa en què ell arriba a formar part del programa espacial. Tanmateix, el procés revela que alguns vincles emocionals, com el que Johnny mantenia amb River, resisteixen fins i tot la reconfiguració artificial de la memòria.



Figura 24. Johnny i River mirant la Lluna i les estrelles quan eren joves.

Font: creació pròpia.

En el moment culminant, quan el coet s'enlaira cap a la lluna, la consciència de Johnny reviu els records compartits amb River durant la vida real. Aquest últim instant de connexió emocional dona sentit al seu darrer alè. El final del joc no presenta la mort com una derrota, sinó com una manera d'arrodonir el relat d'una vida. Johnny no escapa de la mort, però hi arriba amb una sensació de plenitud: recupera, ni que sigui simbòlicament, allò

que havia perdut. Així, la mort es presenta com una forma de conclusió íntima i carregada de significat.

6.4 Pertinença

La pertinença és una noció gaudeix de profunditat filosòfica. El sentiment de pertinença cap a una comunitat, un projecte compartit o un relat comú desencadena tot un seguit d'implicacions emocionals, existencials i ètiques. Sota la mirada filosòfica, la pertinença pot comprendre's, fins i tot, com quelcom ontològic: el desig d'un subjecte d'arrelar-se a quelcom més gran, més transcendent. Al cap i a la fi, l'anhel de situar-se i de ser situat.

En aquest sentit, els videojocs *To the Moon* i *It Takes Two* presenten dues maneres de fer aflorar el sentiment de pertinença a través de situacions íntimes i emotives. Tant la revisió del passat com la reconstrucció del vincle es presenten com a formes d'interrogar la necessitat de sentir-se part d'un nosaltres, tot posant en joc la memòria, l'afecte i el compromís.

6.4.1 *Outer Wilds*: sentiment de pertinença a la comunitat

Entre la immensitat còsmica i la soledat que implica l'exploració espacial, *Outer Wilds* introdueix la música com a element de calidesa i confort. Cada astronauta que el jugador troba està sol, en un planeta diferent, assegut al costat d'una foguera i tocant un instrument musical. Estan molt lluny l'un de l'altre, però quan el jugador fa servir el senyaloscopi i apunta cap als diferents planetes, descobreix que tots interpreten la mateixa cançó. Des de punts molt llunyans es va construint una peça musical comuna. A mesura que els sons se superposen, emergeix una harmonia compartida.



Figura 25. *Riebeck tocant el banjo.*

Font: creació pròpia.

Aquesta metàfora simbolitza una mena de comunitat distribuïda per l'univers. Cadascú fa la seva part, i en la seva suma es genera una realitat més gran que les contribucions individuals. Els astronautes estan sols, però junts; dispersos, però connectats. Aquesta melodia, repetida i reconeixible, esdevé un element vertebrador que acompanya el viatge. De fet, cada cop que el jugador sent la cançó l'envaeix un sentiment de calma. Això és degut a que la peça musical contribueix a crear espais de repòs emocional perquè recorda als campaments dels astronautes. A prop de cada foguera hi ha arbres per recarregar l'oxigen i dipòsits de combustible per a la motxilla propulsora. No hi ha cap perill i la música se sent més forta a mesura que el jugador s'acosta a cada intèrpret. Per tant, és fàcil que el jugador associï la música a la tranquil·litat, ja que quan descansa a la vora de la foguera dels seus amics sempre l'acompanya el fil musical. En aquests moments, *Outer Wilds* ofereix una pausa serena dins un univers que es defineix per la incertesa, la soledat i la imprevisibilitat. Enmig d'aquesta solitud, la música esdevé un vincle afectiu que fa emergir un profund sentiment de pertinença, malgrat la distància i l'aïllament. Quan el jugador finalment arriba a l'Ull de l'univers, s'adona —si no ho havia fet abans— que la música, a més de transmetre calma, té un gran impacte narratiu. Allà troba els seus amics al voltant de la foguera tocant la mítica cançó, aquest cop junts, per última vegada.

La cançó no és espectacular, senzillament recorda a una foguera i a uns amics. I quan la cançó acaba, el protagonista està preparat per avançar. És a dir, morir i desaparèixer per permetre el naixement d'un altre univers. Però tot el que és nou s'ha construït sobre el que ja existia. Per tant, el nou univers ha sorgit de l'anterior i, com a tal, ha estat condicionat per la configuració del seu predecessor. Quan *Outer Wilds* presenta el nou univers, ho fa acompanyat d'una cançó: *14.3 Billion Years*. No és la mateixa melodia que ha acompanyat el protagonista al llarg de tot el joc, però hi ressonen elements familiars. Aquesta continuïtat suggereix que el vell univers no desapareix del tot, sinó que es manté present, parcialment transformat, dins del nou. És una forma subtil però eloqüent de transmetre la idea que tota nova realitat s'edifica sobre les restes de l'anterior. El final no implica una ruptura absoluta, sinó una continuïtat parcial en la nova configuració còsmica.

Aquest simbolisme connecta amb una altra de les grans idees del joc: el coneixement com a llegat. Tal com ja s'ha exposat, a *Outer Wilds* la mort és inevitable, atès que l'extinció dels últims estels simbolitza la fi de l'univers. És un final trist però el videojoc deixa un bri d'esperança, no per a la salvació, sinó per a la comprensió. Els nomai desitjaven comprendre què era l'Ull de l'univers, però, malgrat els esforços colossals que hi van dedicar, es van extingir abans de poder assolir aquest coneixement. No obstant això, al final del joc el protagonista arriba a l'Ull de l'univers i és gràcies a tots els descobriments i artefactes nomai. Tot el que van fer els nomai, doncs, no fou en va. Foren la primera pedra del mur.

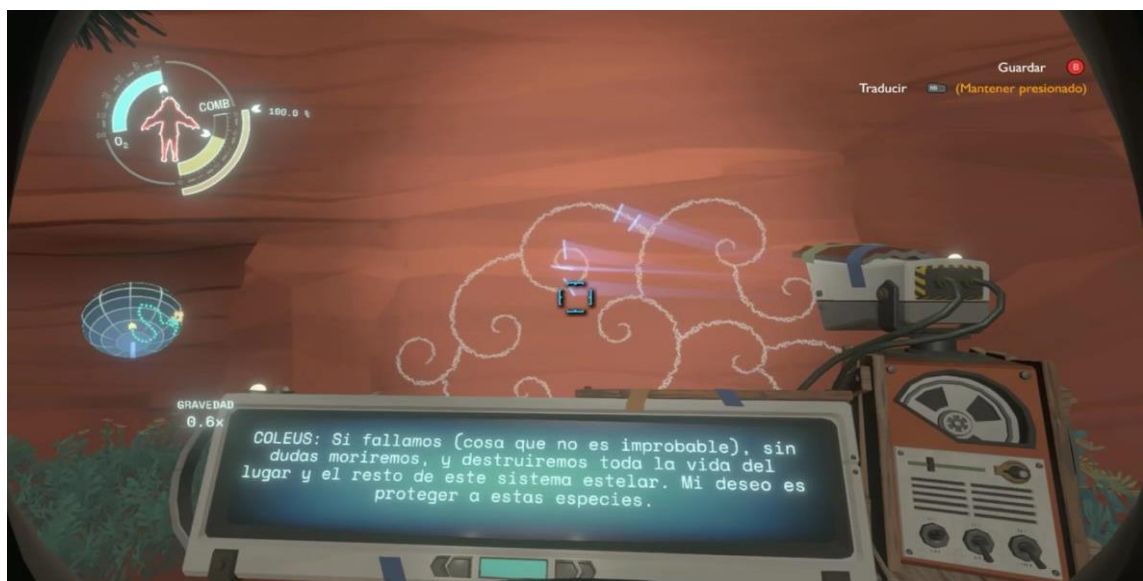


Figura 26. Reflexió nomai sobre el sentiment de pertinença a l'univers.

Font: creació pròpia.

Aquest és un plantejament que es va repetint durant tot el videojoc. Als primers minuts, els veïns ja transmeten al protagonista la idea que emprendre el viatge és un esdeveniment històric, significatiu per al conjunt de la civilització. El protagonista pot explorar l'univers gràcies a moltíssima gent: els enginyers i científics que van idear i crear les primeres naus i la motxilla propulsora; els primers astronautes que van jugar-se la vida per experimentar; els traductors que van facilitar la comprensió de l'escriptura nomai; fins i tot els seus avantpassats llunyans quan van poder sobreviure i prosperar en moments de molta dificultat. Sense tots ells, el protagonista no podria, ni tan sols, haver sortit mai a l'espai. En conseqüència, tot el que assoleix el protagonista no és una victòria particular, és un reconeixement a tota l'espècie, i també als nomai.

Una frase que el jugador troba escrita pels nomai ho sintetitza a la perfecció: “La nostra curiositat viatja amb tu. Estàs caminant rere les passes d'aquells que t'han precedit; i el teu caminar guia aquells que vindran després de tu.” A *Outer Wilds* el jugador no és el centre de la narrativa, ni el seu salvador. És una baula tardana, fràgil i prescindible en una llarga escala còsmica. Si l'estàtua no s'hagués activat amb ell, ho hauria fet amb algú altre. Tot hauria passat igualment. És només una peça més en un engranatge molt gran. Però això no vol dir que no sigui important. Vol dir que el sentit no està en ser protagonista, sinó en formar part d'alguna cosa compartida. Com la música que sona des de planetes separats, l'existència del protagonista només té sentit quan s'entén com a part d'un conjunt. Una harmonia feta de veus solitàries, de coneixements acumulats, de gestos senzills que, junts, fan alguna cosa gran. *Outer Wilds* parla d'una peça musical que només existeix si tots la toquen, encara que no ho sàpiguen. I d'un coneixement que només arriba quan totes les peces de l'engrenatge fan la seva part.

6.4.2 Quan l'infant ensenya a escoltar a *It Takes Two*

It Takes Two és un videojoc de plataformes en tres dimensions, dissenyat exclusivament per al joc cooperatiu. Cada jugador assumeix el control d'un dels dos protagonistes i, a cada fase del joc, se'ls assignen mecàniques específiques que només poden funcionar de manera conjunta. Els reptes combinen proves d'habilitat amb trencaclosques lògics que requereixen una coordinació precisa entre els dos jugadors. Cada nivell introdueix noves mecàniques, entorns completament diferents i formes de joc inèdites.

It Takes Two explora el valor de la col·laboració i la necessitat de reconeixement mutu. El joc no només representa aquests valors de forma narrativa, sinó que els fa viure al

jugador mitjançant la seva mecànica estructural: només és possible avançar si els dos jugadors cooperen activament. Primer, no hi ha ni tan sols la possibilitat de jugar en solitari. Segon, si els dos jugadors tenen diferents nivells de destresa, es donarà el cas que un progressarà més fàcilment però ràpidament es veurà incapacitat per avançar. Aquest funcionament converteix el videojoc en el màxim exponent d'un antic proverbi: *si camines sol, aniràs més de pressa; si camines acompanyat, arribaràs més lluny*. Sovint, el jugador impacient descobreix que no pot avançar si no ajuda l'altre, i el jugador més inexpert aprèn que ell és imprescindible.

Aquesta interdependència esdevé una metàfora de la vida en parella, l'amistat, la família o altres relacions humanes. A la vida hi ha etapes en què tenir algú al costat comporta haver-li de dedicar temps. És fàcil arribar a pensar que aquest *dedicar temps a l'altre* és temps que es podria invertir en un mateix. I, és cert, aquest temps permetria avançar més ràpid en determinats projectes personals. Però, què passa quan sorgeix un obstacle important en el camí? Quan les circumstàncies superen, només el fet de comptar amb algú que tingui cura pot permetre reprendre el moviment. Quan s'està acompanyat, gairebé sempre es va més lent, ja que cal conciliar diferents maneres de fer i punts de vista. Però com que l'ésser humà no pot mantenir-se sempre en plena forma física o mental, hi ha moments en què necessita recolzar-se en algú, cedir el protagonisme, reduir el ritme o fins i tot aturar-se. Quan això passa, reprendre el camí pot ser molt més difícil si s'està sol. Les relacions humanes, sovint, impliquen renunciar a l'eficiència individual per construir alguna cosa conjunta. *It Takes Two* permet experimentar aquest concepte. Els dos jugadors són imprescindibles en tot moment. Cada personatge té mecàniques úniques, i els dos hauran d'anar esbrinant com progressar junts en el videojoc. Per exemple, un jugador pot haver de manipular un mecanisme per obrir un pas distant mentre l'altre el travessa, o protegir el seu company dels enemics mentre aquest desbloqueja la següent secció. De fet, el nom del títol ja aporta una pista: 'en fa falta dos'.

Cody i May són una parella en procés de divorci, però el videojoc articula tota la narrativa a través de la mirada de la seva filla Rose. La crisi dels seus pares li afecta profundament, tot i que no comprèn del tot el que està passant. Rose crea dos nins de joguina, que simbolitzen els seus pares, que juguen junts i s'estimen molt. La petita Rose comença a plorar i aquestes llàgrimes donen vida als nins. Cody i May s'han encarnat en uns diminuts nino de fang i nina de drap. Se'ls apareix el doctor Hakim, encarnat en el llibre

de l'amor, i els comunica que l'única manera de recuperar la seva forma humana és intentar arreglar la seva relació. La resposta de Rose no és racional, sinó màgica i afectiva.



Figura 27. Escena en què Rose projecta la identitat dels seus pares en dos nins.

Font: creació pròpia.

En la tradició filosòfica occidental, la infantesa sovint s'ha vist com una etapa que cal deixar enrere. Els infants són considerats menys racionals i mancats de qualitats com la moderació o l'autonomia, que la filosofia ha valorat com a ideals. Tot i això, els nens tenen una gran capacitat d'admiració, curiositat i receptivitat, elements profundament filosòfics. El problema és que la filosofia, obsessionada amb el progrés mental i l'autosuperació, ha tendit a menysprear la infantesa com una fase transitòria i poc rellevant, en lloc de considerar-la un àmbit digne d'exploració filosòfica per si mateix (Ayalon, 2021, pp. 3-4). *It Takes Two* mostra que la infància no és ignorància, sinó una altra forma de comprensió. Sovint la veu dels infants s'infravalora, és el cas de Cody i May amb Rose. El filòsof Francesc Torralba (2009) sosté que aquest fet és una equivocació:

Cal escoltar els nens per saber en quin univers viuen, per conèixer quins instruments lingüístics dominen, quins desigs, quines expectatives i pensaments tenen; però també per reconèixer les febleses de la seva expressió. Si els escoltem atentament, ens adonarem que parlen un altre llenguatge, que es comuniquen d'una altra manera que els adults. (p. 128)

La infantesa conserva l'actitud filosòfica: la sorpresa, el descobriment i el desig de trobar explicacions altres. Així, doncs, Rose capta el problema dels seus pares (no s'estimen, no es respecten, no cooperen) i intenta reparar-lo a través del joc, la fantasia i l'afecte. Rose no comprèn exactament els detalls del divorci dels seus pares, però sí que és conscient del conflicte emocional que pateixen. S'adona de la desconexió entre els dos, la manca d'afecte i el trencament de la cooperació. Però no s'hi resigna, gràcies al joc simbòlic intenta reparar el vincle trencat. Ho fa utilitzant els mitjans propis de la seva edat, com la imaginació, els ninos i la fantasia, amb l'objectiu de restablir l'harmonia entre dues persones que estima. El joc simbòlic de Rose no és una fugida, sinó la seva forma de respondre a una situació que li fa mal. Sap que no pot canviar el que passa, però pot imaginar un món on les coses siguin diferents, i això l'ajuda a suportar el dolor. El joc, doncs, com a vehicle simbòlic per afrontar la realitat. Rose transforma el drama del divorci en una aventura màgica. Aquesta és una forma de resiliència infantil: reimaginar el món per donar sentit al que és massa dolorós o difícil d'assimilar.

Tal com sosté Lipman (2003, p. 14), els infants tenen una percepció molt fina del que està passant, però no necessàriament tenen una comprensió clara de com es poden ordenar les coses perquè comencin a construir-se i desenvolupar-se per elles mateixes. Rose no raona amb arguments racionals, però sí amb una comprensió emocional que la porta a actuar. El seu gest és filosòfic en la mesura que parteix d'una pregunta fonamental (per què els meus pares ja no s'estimen?) i intenta donar-hi una resposta a través del joc simbòlic. Rose observa la distància entre la relació que creu que els seus pares haurien de tenir —allò que hauria d'ocórrer— i allò que succeeix realment. El videojoc dona veu a una infantesa que sovint és silenciada en les crisis familiars. I ho fa mostrant que la mirada dels infants pot tenir una claredat que els adults han perdut per culpa dels matisos. Rose només sap el què és essencial, no jutja, no exigeix, no manipula. Ella només expressa dolor i desig d'unitat. Aquesta actitud posa de relleu el contrast entre el món adult, ple de retrets, egos i acusacions, i la senzillesa emocional del món infantil. A *It Takes Two*, el jugador comproba com Rose entén millor l'amor que els seus pares, perquè encara no l'ha contaminat amb ressentiment. Aquesta innocència, lluny de ser ingenuïtat, és una forma de saviesa. Cody i May reflexionen sobre aquest concepte al llarg del videojoc. Ni ells mateixos saben com han pogut desviar-se tant del camí inicial, i es dona en ells un procés de redescobriments.

A mesura que Cody i May avancen per un món simbòlic ple d'obstacles, tornen a posar en joc allò que havien oblidat: la capacitat de cooperar i d'ajudar-se. Fins aquell

moment les veus de l'altre ressonaven com un eco difús, però a partir de llavors van començar a escoltar-se:

l'escolta és un acte d'atenció a l'altre, de respecte a la seva persona, d'obertura al seu món. Escoltar és voler entrar en el món de l'altre. És una manera de descentrar-se, d'oblidar-se de si mateix, per omplir la vida mental amb les paraules de l'altre. Consisteix en silenciar les pròpies veus, perquè la veu de l'altre ressoni dins de la pròpia interioritat. (Torralba, 2009, p. 29)

En el moment en què es paren atenció l'un a l'altre la mecànica i la narrativa s'entrellacen de manera exemplar. La pantalla dividida permet que cada jugador vegi en tot moment les dificultats a què s'enfronta l'altre, afavorint una empatia activa.



Figura 28. Pantalla dividida on Cody i May cooperen per superar diferents proves.

Font: creació pròpia.

La doble pantalla presenta diverses situacions que requereixen que un jugador s'aturi perquè l'altre pugui avançar, desplaçant així l'atenció de l'espai propi a l'espai de l'altre. Aquesta estructura ludonarrativa promou la paciència, la comprensió i el suport recíproc. A diferència d'un llibre o d'una pel·lícula, on el lector o l'espectador pot empatitzar a través de l'abstracció, en un videojoc com *It Takes Two* el jugador està obligat a ser els personatges.

Aquesta implicació directa afavoreix una identificació que pot provocar una revisió del propi comportament o una nova mirada sobre els vincles afectius. El joc no imposa una

moral ni ofereix una solució tancada, sinó que planteja preguntes i obre espais per al diàleg i el pensament. Tant si el jugador identifica la relació de Cody i May amb ell mateix o si l'associa amb altres persones del seu entorn, *It Takes Two* possibilita una reflexió sobre el deteriorament i la reparació dels llaços humans. En aquest cas concret, el videojoc no defensa la permanència de la parella com una obligació. No totes les famílies poden ni han de mantenir-se unides, ja que a vegades es fan més mal que bé. Però mostra un escenari en què la ruptura s'ha produït no per manca d'amor, sinó per la pèrdua del sentiment de pertinença a un projecte. A través de la col·laboració, el record i la cura mútua, Cody i May no tornen simplement a estar junts: tornen a sentir-se part del projecte comú que havien construït amb paciència i dedicació. No perquè se'ls imposi, sinó perquè redescobreixen el valor de formar part d'alguna cosa compartida.



Figura 29. *Reconciliació entre Cody i May.*

Font: creació pròpia.

El matrimoni, a través dels diferents reptes en el joc, pren constància que recuperar la confiança, l'admiració i el respecte és un procés que sovint transita per la tendresa, una forma d'afecte que sosté el vincle quan l'entorn trontolla.

La tendresa és una de les virtuts essencials en la vida quotidiana. Tot i que habitualment se la identifica amb la feblesa d'ànim o se la considera un sentiment tou i carrincló, juga un paper cabdal en les relacions humanes, en el vincle entre pares i fills, en el marc de l'amistat, però també en la relació entre home i dona. (Torrallba, 2009, p. 18)

Aquesta reconstrucció del vincle, que avança des de la col·laboració únicament per interès particular fins a la comprensió mútua, culmina en una redescoberta profunda del sentiment de pertinença. Cody i May havien dipositat moltes il·lusions en un projecte compartit —la seva vida en parella—, que va prendre una nova dimensió amb el naixement de la seva filla. Amb el pas del temps, però, la seva relació es va veure atrapada en la monotonia, i cadascú es va començar a centrar en si mateix. Van deixar d'escoltar-se mútuament, van desatendre la veu de la seva filla, i es van endinsar en una espiral de retrets i decepcions. El sentiment de pertinença a la família havia quedat adormit. Tanmateix, gràcies a la crida d'atenció de Rose, Cody i May es veuen forçats a col·laborar per escapar del món màgic on han estat transformats en nins. El primer gest que fan és escoltar la seva filla i reconèixer que, per ella, la família continua essent un espai fonamental. Progressivament, comencen també a escoltar-se entre ells i, en fer-ho, desvien el focus del jo cap a l'altre. A través d'aquest procés, la tendresa i l'escolta obren pas a la comprensió, i torna a emergir el sentiment de pertinença a allò que havien construït plegats. Aquesta pertinença no es pot imposar ni reclamar: es redescobreix quan dos subjectes decideixen, malgrat les dificultats, continuar formant part d'un projecte compartit. El videojoc mostra que sentir-se part d'un vincle no implica anul·lar-se, sinó estar disposat a sostenir l'altre i a deixar-se sostenir.

Conclusions

La present recerca ha tingut com a objectiu principal explorar el videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia. El punt de partida ha estat la constatació d'un canvi de paradigma cultural, impulsat per la digitalització creixent i les transformacions profundes en les formes de recepció i difusió del pensament. Aquest nou escenari planteja reptes evidents per a la filosofia, especialment pel que fa a la seva capacitat de continuar essent significativa dins d'un entorn cultural canviant. En aquest context, s'ha considerat pertinent examinar si el videojoc pot contribuir de manera efectiva a la transmissió de filosofia. Aquesta hipòtesi inicial ha guiat tant la construcció del marc teòric com el desenvolupament de les anàlisis posteriors, donant lloc a un treball que articula reflexió conceptual, revisió històrica i aplicació pràctica. En el transcurs del treball s'han complert els objectius proposats i s'han donat respostes concretes a les preguntes de recerca formulades a l'inici.

Aquesta proposta no neix d'una intuïció subjectiva, sinó que s'emmarca en un conjunt d'evidències sobre els efectes de les tecnologies digitals en la configuració mental actual. Tal com exposa Nicholas Carr a *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (2018), la plasticitat del cervell humà fa que els hàbits vinculats a l'ús de tecnologies digitals deixin una empremta persistent en el funcionament de les sinapsis, fins i tot quan l'activitat digital s'ha interromput. Es pot suposar, per tant, que els circuits neuronals vinculats a l'exploració ràpida, la filtració d'estímuls i la realització simultània de múltiples tasques s'estan enfortint i expandint, mentre que els circuits associats a la lectura profunda i al pensament sostingut tendeixen a debilitar-se o a erosionar-se. Aquesta transformació no és només cultural sinó també biològica, i condiciona la manera com avui es processen les idees complexes. En aquest context, el videojoc pot esdevenir un mitjà particularment rellevant per la filosofia, ja que s'alinea amb aquests nous patrons cognitius.

Aquesta recerca s'ha situat entre la solidesa conceptual de la tradició filosòfica i la novetat d'un camp emergent com el del videojoc. Amb la voluntat de contribuir modestament a aquest diàleg incipient, s'han articulat algunes aportacions que poden enriquir el debat sobre la transmissió de filosofia. En primer lloc, s'ha precisat l'ús que es fa del concepte de *transmissió de filosofia*, entenent-lo com una denominació intencionadament oberta que permet incloure qualsevol modalitat a través de la qual es pugui comunicar, expressar o suscitar allò que participa del filosofar. Transmetre filosofia implica activar un procés que interpel·la el receptor, el compromet i el convida a participar activament en la

construcció del sentit. L'objectiu final d'aquesta transmissió és despertar en el receptor l'actitud filosòfica o incentivar el filosofar. Entès així, el videojoc com a nou mitjà de transmissió de filosofia pot referir-se a la transmissió d'una doctrina filosòfica completa, a la presentació d'una obra d'un autor, a la representació d'un procés de pensament, o bé a la generació de dilemes, la simulació d'experiments mentals o la creació de situacions que interpel·lin el jugador i fomentin una disposició filosòfica, ja sigui per despertar-la o per mantenir-la activa.

El treball ha evidenciat que tot mitjà condiciona el tipus de coneixement que pot transmetre. L'oralitat, l'escriptura, la impremta i el cinema han estat analitzats tant pel seu paper històric en la transmissió de filosofia com per les funcions específiques que permeten exercir en aquest procés, mostrant com cadascun d'ells ha configurat formes diferents de filosofar. A més, s'ha constatat que cadascun d'aquests mitjans, en el moment de la seva aparició, va generar recels profunds tant en la societat com dins els mateixos cercles intel·lectuals. Tanmateix, aquestes reticències inicials —sovint fonamentades en prejudicis— tendeixen a esvaïr-se amb el temps, com ha succeït amb l'escriptura, la impremta o la fotografia. Aquest precedent històric convida a considerar el cas del videojoc amb una mirada menys condicionada per aquests recels inicials, reconeixent que part del rebuig que encara suscita podria respondre més a la seva condició de mitjà recent que no pas a una manca real de potencial filosòfic. Aquesta anàlisi ha permès, així, situar el videojoc dins la genealogia dels suports filosòfics, identificant tant els aspectes que hereta com aquells que introdueix com a aportació pròpia dins l'evolució dels mitjans.

La metodologia emprada ha estat qualitativa, basada en l'anàlisi filosòfica de videojocs concrets, complementada per un marc teòric ampli que inclou, d'una banda, una exploració detallada del videojoc i de les seves implicacions, i, de l'altra, una investigació sobre les transformacions cognitives i socials derivades de l'era digital, i com aquesta nova configuració pot afectar la transmissió de filosofia. Aquesta opció ha permès una lectura profunda i articulada de cada cas, tot conservant una coherència general amb els objectius del treball. Els estudis de cas desenvolupats al capítol sisè han confirmat empíricament la hipòtesi plantejada. L'anàlisi de *The Stanley Parable*, *Outer Wilds*, *Everything*, *What Remains of Edith Finch*, *The Talos Principle*, *To the Moon* i *It Takes Two* ha mostrat amb claredat que és possible filosofar i abordar conceptes filosòfics històricament rellevants a través del videojoc.

Per tal de descriure amb més precisió les formes en què el videojoc pot transmetre filosofia, aquesta recerca ha proposat un esquema analític que distingeix dues modalitats principals: transmetre contingut filosòfic i interpel·lar filosòficament. La primera consisteix a oferir un pensament estructurat —procedent de doctrines, escoles o autors— que pot ser reconegut, analitzat i discutit dins del marc de la tradició filosòfica. La segona, en canvi, es basa en la generació de preguntes, dilemes o metàfores amb càrrega filosòfica que no remeten necessàriament a cap sistema doctrinal, sinó que conviden a una experiència oberta de qüestionament. Aquestes dues modalitats poden vehicular-se a través de dos llenguatges diferenciats: el llenguatge verbal i el llenguatge del sistema de joc. El primer, adoptat d'altres mitjans com la literatura o el cinema, s'articula mitjançant la paraula —text o veu— i permet transmetre informació explícita a través de diàlegs, narracions, documents o discursos. El segon, propi del videojoc, s'expressa a través de les regles, mecàniques, dinàmiques i espai de possibilitat del joc, i constitueix un llenguatge no verbal que fa viure al jugador determinades idees o tensions filosòfiques a través de la seva pròpia acció dins el sistema.

Finalment, s'ha proposat que aprendre filosofia s'assembla més a aprendre a jugar que no pas a aprendre història o matemàtiques. Aquesta analogia parteix d'una distinció fonamental formulada per Kant (1781/2024): no es pot aprendre filosofia, com a molt es pot aprendre a filosofar. En aquest sentit, la filosofia es diferencia d'altres disciplines en què els continguts es presenten en manuals destinats a ser assimilats. Hi ha llibres de filosofia, però assimilar-ne els continguts no equival necessàriament a saber filosofar; en tot cas, pot conduir a un bon coneixement de la història de la filosofia. No es pot dir que algú sap jugar als escacs només perquè en coneix les regles, de la mateixa manera que no es pot dir que algú sap filosofar pel fet de conèixer el pensament d'un filòsof. Les normes són indispensables, però només l'experiència permet entendre les dinàmiques reals del joc, prendre decisions en contextos canviants i desenvolupar estratègies pròpies. De la mateixa manera, conèixer el pensament d'un filòsof pot ser valuós com a punt de partida, però no és suficient per considerar que algú sap filosofar. Aquest coneixement només adquireix valor filosòfic quan és assumit críticament i transformat a través de la pròpia reflexió. Aprendre a filosofar, com aprendre a jugar, és una activitat progressiva, pràctica i personal, que no pot ser reduïda a la simple transmissió de continguts previs. Aprendre a jugar només és possible jugant; aprendre a filosofar només és possible filosofant. Des d'aquesta analogia, el videojoc pot assumir un paper filosòfic perquè crea espais on pensar, dubtar i decidir esdevenen

condicions de joc. Un exemple especialment revelador és *Outer Wilds*, on la dinàmica del joc exigeix al jugador una actitud activa d'indagació, reinterpretació i aprenentatge constant. En aquest videojoc, l'acte de jugar es confon sovint amb el de filosofar, ja que no es pot avançar sense qüestionar les pròpies creences, formular i revisar hipòtesis constantment, explorar i buscar el coneixement. Aquesta fusió entre joc i pensament reflexiu il·lustra amb claredat com el videojoc pot esdevenir un mitjà privilegiat per a l'activació del filosofar.

Tot i les aportacions assenyalades, aquesta recerca presenta una sèrie de limitacions que cal reconèixer. En primer lloc, l'enfocament teòric i hermenèutic adoptat no permet extreure conclusions empíriques sobre l'impacte efectiu de la transmissió filosòfica en els jugadors. No s'ha investigat com són percebuts o interpretats els videojocs per part d'altres persones, ni quin grau de reflexió filosòfica poden arribar a suscitar. Així doncs, encara que s'hagi evidenciat que és possible filosofar a través dels videojocs, no s'ha valorat la qualitat ni la profunditat d'aquest filosofar, ni tampoc fins a quin punt pot quedar diluït o condicionat per la capa lúdica que estructura l'experiència de joc. Amb tot, aquesta limitació no invalida la tesi, ja que el valor del videojoc com a mitjà filosòfic rau també en la seva capacitat de provocar una disposició reflexiva en individus inicialment allunyats de la filosofia. Aquest és, de fet, el cas de l'autor, per a qui l'experiència amb *Xenogears* va resultar decisiva en l'activació de l'actitud filosòfica. No obstant això, el fet que un videojoc pugui despertar el pensament crític o suscitar una reflexió profunda en determinats jugadors no garanteix que provoqui el mateix efecte en tothom. Això sí, aquesta variabilitat no és exclusiva del videojoc, ja que també es dona, per exemple, en la lectura de textos filosòfics. La capacitat de transmetre filosofia no depèn únicament del mitjà ni del contingut de l'obra, sinó també de la disposició, la formació i l'experiència prèvia del receptor. El present treball no pretén afirmar que tot videojoc filosòficament rellevant comporti necessàriament una transmissió de filosofia, sinó que evidencia que aquesta transmissió és possible quan es donen certes condicions, però no és automàtica ni garantida.

En segon lloc, la selecció de videojocs analitzats no pot aspirar a esgotar el potencial filosòfic del mitjà. Tot i haver estat identificats diversos videojocs amb un gran interès filosòfic, molts d'ells han quedat fora de l'anàlisi per una qüestió estrictament relacionada amb la llargada del treball i la viabilitat temporal de la recerca. Analitzar en profunditat certs títols hauria requerit centenars de pàgines i molts mesos de dedicació, en detriment d'altres parts fonamentals de la tesi. Aquest és el cas de *Xenogears*, que presenta una densitat

filosòfica tal que el seu estudi exhaustiu podria justificar per si sol un treball monogràfic. A més, s'ha considerat que amb l'anàlisi de set videojocs ja es podia oferir una mostra suficientment representativa per demostrar la tesi principal, especialment perquè s'ha procurat incloure títols amb característiques diverses per evitar redundàncies. Amb tot, es reconeix que existeixen altres videojocs tan o més rellevants que els seleccionats, i que podran ser objecte d'estudis posteriors.

Diverses línies d'investigació futures emergeixen de manera natural a partir dels resultats obtinguts. Una primera direcció apunta cap a la comparació sistemàtica entre diferents tipus de videojocs i les seves potencialitats diferenciades per transmetre idees filosòfiques. No tots els gèneres ni formats permeten la mateixa profunditat reflexiva, i aquesta variabilitat podria ser objecte d'una tipologia més precisa, tenint en compte les modalitats de filosofia i els llenguatges propis del videojoc.

Una segona línia de recerca futura és l'estudi empíric de la recepció del videojoc com a mitjà de transmissió de filosofia. Seria rellevant analitzar si els videojocs poden facilitar una millor comprensió filosòfica que altres mitjans, i com ho poden fer, tenint en compte la diversitat de públics, contextos i interpretacions. Aquesta línia permetria abordar una qüestió que ha quedat fora de l'abast de la present tesi: l'impacte efectiu que aquests videojocs poden tenir en la reflexió del jugador. Es pot explorar amb dades empíriques quin grau de reflexió filosòfica s'arriba a suscitar a través del videojoc.

Finalment, una possible via d'aprofundiment seria la creació d'un videojoc desenvolupat des del mateix àmbit de la filosofia, amb l'objectiu d'explorar noves possibilitats expressives del mitjà i portar a un nivell superior les intuïcions teòriques establertes en aquesta recerca. El repte fonamental consistiria a preservar plenament la dimensió lúdica del videojoc, que no pot quedar subordinada a una finalitat didàctica explícita. El jugador no hauria de percebre que se li vol ensenyar filosofia, sinó que juga per plaer; i, a través d'aquest plaer, es poden activar disposicions filosòfiques en persones que no s'hi havien acostat mai. Si el videojoc perd el seu caràcter lúdic, per molt interès filosòfic que pugui tenir, només serà accessible a aquells que ja parteixen d'una actitud filosòfica prèvia. En canvi, si sap mantenir el joc com a eix central, pot convertir-se en un pont d'accés a la reflexió per a qui mai no ha sentit parlar de filosofia, i aquest és precisament un dels grans potencials del videojoc com a mitjà.

El veritable filòsof —en el sentit originari del mot, com a amant de la saviesa— sent una profunda admiració per la filosofia com a activitat que transforma la mirada sobre el món. En aquest context, no hi ha cap propòsit més noble que el d'intentar fer arribar aquesta actitud filosòfica a nous públics. La filosofia no pot reduir-se a una disciplina tancada sobre si mateixa, on la terminologia especialitzada funcioni com a frontera excloent entre qui en forma part i qui en queda fora. Quan això passa, ja no es tracta de filòsofs, sinó de sofistes: han deixat d'estimar la saviesa per identificar-se amb ella, i han abandonat la disposició de recerca per adoptar la posició de qui presumeix de posseir el saber. Aquesta actitud constitueix, avui com ahir, l'antítesi del veritable filosofar. Com ja indicava Sòcrates, el filosofar només és possible des del reconeixement del no-saber. El savi —en el sentit d'aquell que es considera posseïdor de la veritat— no pot filosofar, perquè no pot cercar allò que creu haver trobat. I, qui no filosofa no pot ser considerat filòsof. El filòsof és, doncs, *qui sap que no sap*, i és aquest saber del no-saber el que manté viu el desig de coneixement.

El videojoc no ha vingut a substituir cap dels mitjans anteriors, sinó a ampliar el ventall de formes des d'on es pot transmetre filosofia. En un món cada vegada més digitalitzat i interconnectat, la filosofia pot trobar en el videojoc no només un nou escenari, sinó també una nova actitud, un nou llenguatge i un nou tipus de receptor. Aquesta tesi ha volgut contribuir a obrir aquest camí amb rigor, amb prudència i amb la convicció que, si la filosofia vol continuar essent significativa, ha d'explorar sense por els mitjans a través dels quals pot adaptar-se al públic i a la cultura contemporània.

Referències bibliogràfiques

- Aarseth, E. J. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E., Bean, A.M., Boonen, H., Colder, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., Przybylski, A., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G., Van Looy, J., i Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. Disponible a: <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Adler, M. (4 juny de 2025). The best video game subscriptions for every platform. *IGN*. Disponible a: <https://www.ign.com/articles/best-video-game-subscriptions>
- Aguilar, L., Gutiérrez-González, Y., Adell, F., Escudero-Mancebo, D., González-Ferreras, C. Cardenoso-Payo, V., Corrales, M., Sinobas, P. i Flores, V. (2015). La piedra mágica: Un videojuego educativo orientado a la mejora de las habilidades comunicativas orales como ventana a la inclusión social. *Revista Síndrome de Down*, 125(32), 148–157. Disponible a: <https://ddd.uab.cat/record/170042>
- Aguilar, L., i Adell, F. (2018). Instrumento de evaluación de un videojuego educativo facilitador del aprendizaje de habilidades prosódicas y comunicativas. *Revista de Educación a Distancia*, (58), Article 6. Disponible a: <https://doi.org/10.6018/RED/58/6>
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. Disponible a: <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Ayalon, N. L. (2021). Spinoza on children and childhood. *Childhood & philosophy*, 17, 1–19.
- Ballou, E. (23 de desembre de 2019). The Walking Sim Is a Genuinely New Genre, And No One Fully Understands It. *Vice*. Disponible a: <https://www.vice.com/en/article/the-walking-sim-is-a-genuinely-new-genre-and-no-one-fully-understands-it/>

- Baudelaire, C. (1995). El público moderno y la fotografía. *Archivos de la fotografía*, 1(2), 55–62. Disponible a: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=795202>
- Beachum, A. (2019). *Outer Wilds* [PlayStation 4]. Mobius Digital Annapurna Interactive.
- Bethesda Game Studios. (2008). *Fallout 3* [PC]. Bethesda Softworks.
- Blizzard Entertainment. (1998). *Starcraft* [PC]. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [PC]. Blizzard Entertainment.
- Bloom, J. (2001). *Paper Before Print: The History and Impact of Paper in the Islamic World*. Yale University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Game: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Brugat, M. (12 juny del 2024). Videojuegos, azar y sistemas abusivos: ¿Qué son las ‘loot boxes’ y por qué el Gobierno las quiere prohibir?. *La Vanguardia*. Disponible a: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20240612/9724019/videojuegos-azar-que-son-loot-boxes-gobierno-quiere-prohibir.html>
- Bulgákov, M. (2021). *El mestre i Margarida* (Xènia Dyakonova, Trad.). Proa. (Obra original publicada el 1967).
- Burton, T. (Director). (2003). *Big Fish* [Pel·lícula]. Columbia Pictures.
- Bíblia Reina-Valera. (1960). *Santa Bíblia: versió Reina-Valera*. Societats Bíbliques Unides. <https://ibvictoria.cl/wp-content/uploads/2013/07/biblia-reina-valera-1960.pdf>
- Cage, D. (2008). Pròleg. A V. Montagnana, *Videojuegos: una nueva forma de cultura* (Francisco Javier Lorente, Trad.). Ediciones Robinbook.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los Hombres: La máscara y el vértigo* (Jorge Ferreiro, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Camus, A. (2009). *El mite de Sísif* (Joan Fuster i Josep Palàcios, Trad.). Edicions 62.
- Cano, M. J. (1996). *La teoría moral fundamental de Pedro Abelardo* [Tesi Doctoral, Universidad de Navarra]. Disponible a: <https://core.ac.uk/download/pdf/83562893.pdf>

- Capcom. (1996). *Resident Evil* [PlayStation]. Capcom.
- Carbonell, Manuel. (1990). Traduir Heidegger. *Marges, Els: revista de llengua i literatura*, 41, 57–67. Disponible a: <https://raco.cat/index.php/Marges/article/view/109702>
- Carpenter, J. (1978). *Halloween* (Original Motion Picture Soundtrack) [Àlbum]. Columbia Records.
- Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Pel·lícula]. Compass International Pictures.
- Carr, N. (2018). *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (Pedro Cifuentes, Trad.). Penguin Random House Grupo Editorial.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación col·lectiva: En Internet el creador es el público*. Editorial Gedisa.
- Cañas, J., Grande, F. J., i Roso, J. (2009). *Medievalismo en Extremadura. Estudios sobre Literatura y Cultura Hispánicas de la Edad Media*. Servicio de publicaciones Universidad de Extremadura.
- CD Projekt RED. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [PlayStation 4]. CD Projekt.
- Cervantes, M. de. (1665). *Protocol 1665*. Arxiu Històric de Protocols de Madrid.
- Cervantes, M. de. (2014). *El ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Grupo Cultural. (Obra original publicada el 1605).
- Cherry, K. (8 de novembre de 2023). Variable-Ratio Schedule Characteristics and Examples. *Very Wellmind*. Disponible a: <https://www.verywellmind.com/what-is-a-variable-ratio-schedule-2796012>
- Clarín. (9 abril de 2019). Los 25 años de Doom, el clásico de acción que quedó involucrado en una de las peores masacres escolares de los EE. UU. *Clarín*. Disponible a: https://www.clarin.com/tecnologia/25-anos-doom-clasico-accion-quedo-involucrado-peores-masacres-escolares-eeuu_0_5T9omXFHI.html
- Cogburn, J. i Silcox, M. (2009). *Philosophy through video games*. Routledge.
- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's video games in global contexts*. The MIT Press.

Contreras, R. S., i Eguia, J. L. (2016): *Gamificación en aulas universitarias*. InCom Universitat Autònoma de Barcelona.

Croteam. (2014). *The Talos Principle* [PC]. Devolver Digital.

De la Cruz, A., i Ryan, J. (2016). *Tennis for Two: Final project report* [Informe de projecte]. Massachusetts Institute of Technology. Disponible a: https://web.mit.edu/6.101/www/s2016/projects/angeld19_Project_Final_Report.pdf

Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología* (Núria Pujol, Trad.). Editorial Paidós.

Delgado, M. (13 març de 2021). Itch.io: El mejor sitio para descubrir videojuegos indies. *Vandal*. Disponible a: <https://vandal.lespanol.com/reportaje/itchio-el-mejor-sitio-para-descubrir-videojuegos-indies>

Diderot, A. (1771). *Discours sur la poésie dramatique*. [Edició digital]. Amsterdam: M. M. Rey. Disponible a: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ac/Oeuvres_de_th%C3%A9atre_de_M._Diderot_-_avec_un_discours_sur_la_po%C3%A9sie_dramatique_%28IA_uvresdethatred01dide%29.pdf

Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Ltd.

Duhamel, G. (1930). *Scènes de la vie Future*. Mercure de France.

Días, C., Caro, N., Gauna, E. (2014). *Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales”* [Informe Institucional]. Universidad Nacional de Córdoba. Portal Educativo de las Américas. Disponible a: <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/VE14.164.pdf>

Eisenstein, E. (1983). *La Revolución de la Imprenta en la Edad Moderna Europea* (Fernando Jesús Bouza, Trad.). Akal Ediciones.

El Periódico. (9 d'octubre de 2016). El Salón del Videojuego cierra con récord de 122.000 visitantes. *El Periódico*. Disponible a: <https://www.elperiodico.com/es/tecnologia/20161009/salon-videojuegos-cierra-record-122000-visitantes-5476648>

- Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires* [PC]. Microsoft.
- Falzon, C. (2005). *La filosofía va al cine: Una introducción a la filosofía* (Francisco Rodríguez, Trad.). Tecnos.
- Faye, J. (2022). Copenhagen Interpretation of Quantum Mechanics [Entrada Enciclopèdia]. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Disponible a: <https://plato.stanford.edu/entries/qm-copenhagen/>
- Ferguson, C. (2014). Violent Video Games, Mass Shootings, and the Supreme Court: Lessons for the Legal Community in the Wake of Recent Free Speech Cases and Mass Shootings. *New Criminal Law Review*, 17(4), 553–586.
- Fernández-Vara, C. (2014). Adventure. A M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 232–240). Routledge.
- Fox, J. A., i DeLateur, M. J. (2014). Mass shootings in America: Moving beyond Newtown. *Homicide Studies: An Interdisciplinary & International Journal*, 18(1), 125–145. Disponible a: <https://doi.org/10.1177/1088767913510297>
- Franco, J. (2018). El Crunch, el fantasma omnipresent en el desenvolupament de jocs AAA. *Platzi*. Disponible a: <https://platzi.com/tutoriales/1062-creacion-videojuegos/6015-el-crunch-el-fantasma-onnipresente-en-el-desarrollo-de-juegos-aaa/>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. A M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221–235). Routledge.
- FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment.
- Frutos, F. (2008). La linterna mágica: de la invención a la decadencia (siglos XVII-XX). *Historia contemporánea*, (36), 9–32.
- Gadamer, H.G. (1983) *Dialogue and Dialectic: Eight Hermeneutical Studies on Plato* (Cristopher Smith, Trad.). Yale University Press.
- Gao, K. (2011). *To the Moon* [PC]. Freebird Games.
- García, F. (12 de desembre de 2014). Regreso al pasado: Magnavox Odyssey. *MeriStation*.

- Disponibile a:
<https://web.archive.org/web/20160515135247/http://www.meristation.com/pc/rep-ortaje/regreso-al-pasado-magnavox-odyssey/2125856/58>
- Garland, A. (Director). (2014). *Ex machina* [Pel·lícula]. Universal Pictures.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Giant Sparrow. (2017). *What Remains of Edith Finch* [PlayStation 4]. Annapurna Interactive.
- Goslin, A. (12 juny de 2018). Epic announces the 2019 Fortnite World Cup event. *Polygon*. Disponible a: <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17456808/fortnite-world-cup-pro-am-tournament-2019>
- Greene, G. (28 de novembre de 2015). The art and legacy of the '90s console war. *Venture Beat*. Disponible a: <https://venturebeat.com/games/the-art-and-legacy-of-the-90s-console-war/>
- Grimshaw, M. (2014). Sound. A. M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 117–124). Routledge.
- Gros, B. (2006). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (12), a017. Disponible a: <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.557>
- Gusmerotti, N. (15 de gener de 2021). Jeremy: la triste historia detrás de la canción de Pearl Jam. *Radio Gráfica*. Disponible a: <https://radiografica.org.ar/2021/01/15/jeremy-la-triste-historia-detras-de-la-cancion-de-pearl-jam/>
- Guthrie, W.K.C. (1962). *A History of Greek Philosophy*. Cambridge University Press.
- Hadot, P. (1998). *¿Qué es la filosofía antigua?* (Eliane Cazenave Tapie, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Hamari, J., Hanner, N. i Koivisto, J. (2020). Why pay premium in freemium services? A study on perceived value, continued use and purchase intentions in free-to-play games. *International Journal of Information Management*, 51. Disponible a: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.102040>

- Havelock, E. A. (1994). *Prefacio a Platón* (Ramón Buenaventura, Trad.). Gráficas Rógar.
- Hazelight. (2021). *It Takes Two* [PlayStation 4]. Electronic Arts.
- Hazen, M. (2020). *Exploring Narrative Complexity in Outer Wilds: A textual analysis on how user agency and a time-loop influence the narrative complexity*. [Informe, Utrecht University]. Disponible a: <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/865>
- Heidegger, M. (1927/2016). *Ser y tiempo* (Jorge Eduardo Rivera, Trad.). Editorial Trotta.
- Heidegger, M. (1956). ¿Qué es la filosofía? (Jesús Adrián Escudero, Trad.). Biblioteca digital MinerD-Dominicana Lee. Disponible a: <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/biblioteca-virtual/4tXN-heidegger-martin-que-es-la-filosofiapdf.pdf>
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries*. SAGE Publications.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (Eugenio Imaz, Trad.). Alianza Editorial. (Obra original publicada l'any 1938).
- Hunicke, R., LeBlanc, M., i Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1).
- Institut d'Estudis Catalans. (s. d.). *Diccionari de la llengua catalana*. Disponible a: <https://dlc.iec.cat>
- Irrational Games. (2007). *BioShock* [PC]. 2K Games.
- Jarvis, J. (2015). *El fin de los medios de comunicación de masas: ¿Cómo serán las noticias del futuro?* (Jorge Paredes, Trad.). Gestión 2000.
- Jarvis, J. (2023). *The Gutenberg Parenthesis: The Age of Print and Its Lessons for the Age of the Internet*. Bloomsbury Academic.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

- Kalupahana, D. J. (1976). *Buddhist philosophy: a historical analysis*. University of Hawaii Press. Disponible a: <https://research.ebsco.com/c/c5g535/search/details/xd743w6prj?db=nlebk>
- Kant, I. (2024). *Crítica de la razón pura* (Miquel Montserrat, Trad.). Edicions de la Universitat de Barcelona. (Obra original publicada el 1781).
- Khatib, F., i DiMaio, F., Cooper, S., Kazmierczyk, M., Gilski, M., Krzywda, S., Zabranska, H., Pichova, I., Thompson, J., Popović, Z., Jaskolski, M., i Baker, D. (2011). Crystal structure of a monomeric retroviral protease solved by protein folding game players. *Nature Structural & Molecular Biology*, 18(10), 1175–1177. Disponible a: [10.1038/nsmb.2119](https://doi.org/10.1038/nsmb.2119)
- Kirk, G.S., i Raven. J.E. (1974). *Los filósofos presocráticos* (Jesús García, Trad.). Editorial Gredos.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: Una odisea de l'espai* [Pel·lícula]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kumari, R., Lee, S., Anand, P. K. & Shin, J. (2025). Sound Localization Training and Induced Brain Plasticity: An fMRI Investigation. *Diagnostics*, 15(12), 1558. Disponible a: <https://doi.org/10.3390/diagnostics15121558>
- Laercio, D. (2000). *Vidas de filósofos ilustres* (José Ortiz, Trad.). Editorial Iberia.
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. A L. Bryson (Ed.), *The communication of ideas* (pp. 37-51). New York: Harper and Row.
- Le Goff, J. (1996). *Los intelectuales en la Edad Media* (Alberto Bixio, Trad.). Gedisa Editorial.
- Lemke, J. (2004). Critical analysis across media: Games, franchises, and the new cultural order. *Approaches to Critical Discourse Analysis*. Disponible a: <https://static1.1.sqspcdn.com/static/f/694454/12422473/1306521864437/Games-Franchises-CulturalOrder-2005.pdf>
- Lipman, Matthew. (2003). *Thinking in education*. Cambridge University Press. Disponible a: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uab/reader.action?docID=217893&c=UERG&ppg=2>

- Lloret, D., i Morell, R. (2016). Impulsividad y adicción a los videojuegos. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 16(1), 33–40. Disponible a: <https://doi.org/10.21134/haaj.v16i1.255>
- Lough, J. (1968). *Essays on the Encyclopédie of Diderot and d'Alembert*. Oxford University Press.
- Lozano, A. (2017). Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en The Stanley Parable. *Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 6(1), 34–58. Disponible a: <https://produccioncientifica.usal.es/documentos/615541c81fa5bb340fcbec92>
- Lucía, J. M. (2005). *Aquí se imprimen libros: La imprenta en la época del Quijote*. Imprenta Artesanal Ollero y Ramos.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital* (Òscar Fontrodona, Trad.). Paidós.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Editorial UOC.
- Martin, H. (1999). *Historia y poderes de lo escrito* (Emiliano Fernández i Ana Rodríguez, Trad.). Ediciones Trea.
- Martín, A. (29 de maig de 2025). “La mejor decisión de mi vida”: cada vez más jugadores dejan los juegos competitivos debido a la toxicidad de las comunidades. *VidaExtra*. Disponible a: <https://www.vidaextra.com/accion/deje-shooters-online-me-pase-a-juegos-para-jugador-mejor-decision-mi-vida>
- Maxis. (2000). *The Sims* [PC]. Electronic Arts.
- McDonald, K., i Smith-Rowsey, D. (2016). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Academic & Professional.
- McLuhan, M. (1998). *La Galaxia Gutenberg* (Juan Novella, Trad.). Círculo de Lectores.
- McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación* (Patrick Ducher, Trad.). Editorial Paidós.
- McTeigue, J. (Director). (2005). *V de Vendetta* [Pel·lícula]. Warner Bros.

- Mensa, J. (2012). *Introducció a la filosofia medieval*. Servei de publicacions Universitat Autònoma de Barcelona.
- Milton, J. (2023). *El paraíso perdido* (Cayetano Rosell, Trad.). Editorial Verbum. (Obra original publicada el 1667). Disponible a: <https://elibro.net/es/ereader/uab/268805?page=135>
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [PC]. Mojang Studios.
- Montagnana, V. (2008). *Videojuegos: una nueva forma de cultura* (Francisco Javier Lorente, Trad.). Ediciones Robinbook.
- Montserrat, J. (1995). *Platón, de la perplejidad al sistema*. Editorial Ariel.
- Moore, M. (Director). (2002). *Bowling for Columbine* [Documental].
- Murray, J. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Museu del cinema (-). *La magia de la animación. Una maleta para trabajar la magia de las imágenes en movimiento*. Col·lecció Tomàs Mallol. Disponible a: <https://www.filmoteca.cat/web/sites/default/files/2021-01/La%20magia%20de%20la%20animaci%C3%B3n.pdf>
- Muñoz, H. (2020). *Filosofía y cine. Filosofía sobre cine y cine como filosofía*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Muñoz, J. D. (19 febrer de 2025). Así explica el vicepresidente de Prime Gaming su fracaso al intentar derrotar a Steam con su tienda, Amazon Luna y más propuestas: “Goliath ha perdido”. *HobbyConsolas*. Disponible a: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/explica-vicepresidente-prime-gaming-fracaso-intentar-derrotar-steam-tienda-amazon-luna-propuestas-goliath-ha-perdido-144336>
- Newman, J. (2013). *Videogames*. Routledge.
- Frasca, G. (2003). *September 12th: A Toy World* [Flash]. Newsgaming.com.
- Nolan, C. (Director). (2008). *El cavaller fosc* [Pel·lícula]. Warner Bros.

- Noragueda, C. (14 d'abril de 2019). El extraño caso de la única novela descatalogada de Stephen King. *Hipertextual*. Disponible a: <https://hipertextual.com/2019/04/extrano-caso-unica-novela-descatalogada-stephen-king>
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer* [PC]. Numinous Games.
- Nussbaum, M. (1986). *The Fragility of Goodness: Luck and Ethics in Greek Tragedy and Philosophy*. Cambridge University Press.
- O'Reilly, D. (2017). *Everything* [PlayStation 4]. Double Fine Presents.
- Ong, W. J. (1987). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra* (Angélica Scherp, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- 11 Bit Studios. (2014). *This War of Mine* [PC]. 11 Bit Studios.
- Ortega y Gasset, José. (2004). *¿Qué es la filosofía?: unas lecciones de metafísica*. Editorial Porrúa.
- Ortega, J. L. (30 juny de 2017). Entrevista a Dino Patti, creador de Limbo, en Gamelab 2017. *HobbyConsolas*. Disponible a: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/entrevista-dino-patti-creador-limbo-gamelab-2017-104298>
- Ortiz, A. M., Jordán, J. i Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 4. Disponible a: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Papadakis, S. i Kalogiannakis, M. (2017). *Using Gamification for Supporting an Introductory Programming Course. The Case of ClassCraft in a Secondary Education Classroom*. Rethymnon Campus.
- Parody, L., Santos, J., Trujillo, L. A. i Ceballos, M. (2022). Gamification in Engineering Education: The Use of Classcraft Platform to Improve Motivation and Academic Performance. *Applied Sciences*, 12(22). Disponible a: <https://doi.org/10.3390/app122211832>
- Parry, M. (1928). *L'épithète traditionnelle dans Homère: Essai sur un problème de style homérique* [Tesi doctoral, Université de la Sorbonne]. Disponible a:

http://nrs.harvard.edu/urn-3:hul.ebook:CHS_Parry.LEpithete_Traditionnelle_dans_Homere.1928

- Perfil. (15 de març de 2019). Masacre en Nueva Zelanda: del videojuego Fortnite a la vida real. *Perfil*. Disponible a: <https://www.perfil.com/noticias/sociedad/masacre-nueva-zelanda-videojuego-fortnite.phtml>
- Perron, B. (2014). Conventions. A. M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 74–82). Routledge.
- Pettitt, T. (2009). Containment and Articulation: Media, Cultural Production, and the Perception of the Material World. *Gutenberg Parenthesis Research Forum*, 1–43. Disponible a: <http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit6/papers/Pettitt.pdf>
- Plató. (1931). *Diàlegs, vol. I: Defensa de Sòcrates. Critó. Eutífron. Laques* (Joan Crexells, Trad.). Bernat Metge (Obra original publicada el 393-389 aC).
- Plató. (1988). *Diàlegs, vol. IX: Fedre* (Manuel Balasch, Trad.). Bernat Metge. (Obra original publicada el 370 aC).
- Plató. (1989). *Diàlegs: La República* (Manuel Balasch, Trad.). Bernat Metge. (Obra original publicada el 393-389 aC).
- Plató. (1992). *Diàlegs, vol. XIII: Parmènides* (Manuel Balasch, Trad.). Bernat Metge. (Obra original publicada el 370-365 aC).
- Plató. (2014). *Carta VII* (Jorge Cano, Trad.). Ediciones Cátedra. (Obra original publicada el 353 aC).
- Poetry Foundation. Charles Baudelaire. *Poetry Foundation*. Disponible a: <https://www.poetryfoundation.org/poets/charles-baudelaire>
- Pope, L. (2013). *Papers, Please* [PC]. 3909 LLC.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Cuadernos SEK 2.0.
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J. i Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2), 76–92. Disponible a: https://aenui.org/revision/pdf.php?f=2014_7_2_112.pdf

- Pujolàs, T. (2024). La gamificación: una estrategia didáctica en el ámbito educativo. A O. Ripoll i J. T. Pujolàs (Ed.), *La gamificación en la educación superior Teoría, práctica y experiencias didácticas* (pp. 17–26). Octaedro.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.
- Ratajczyk, D. (2019). Uncanny Valley in video games: an overview. *Homo Ludens*, 1(12), 135–148. Disponible a: [10.14746/hl.2019.12.7](https://doi.org/10.14746/hl.2019.12.7)
- Reale, G. (1997). *Toward a New Interpretation of Plato*. Catholic University of America Press.
- Reale, G. (2002). *Platón: en búsqueda de la sabiduría secreta* (Roberto Heraldo, Trad.). Editorial Herder.
- Ree, B. (Director). (2024). *The Remarkable Life of Ibelin* [Documental]. Medieoperatørene.
- Reynolds, L. D., i Wilson, N.G. (1974). *Scribes and Scholars: A Guide to the Transmission of Greek & Latin Literature*. Oxford University Press. Disponible a: <https://www.theguardian.com/games/2020/jun/26/fifa-v-pes-pro-evolution-soccer-the-history-of-gamings-greatest-rivalry>
- Riot Games. (2009). *League of Legends* [PC]. Riot Games.
- Ripoll, O. (2020). *Gamificar significa hacer jugar*. CCCBLAB. Disponible a: <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>
- Robinett, W. (1979). *Adventure* [Atari 2600]. Atari.
- Robinett, W. (2003). Foreword. A M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. xiii–xviii). Routledge.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [PlayStation 4]. Rockstar Games.
- Rockstar North. (2001). *Grand Theft Auto III* [PlayStation 2]. Rockstar Games.
- Rosen, C. (10 d'abril de 2015). Interview: Director Alex Garland on the science behind 'Ex Machina'. *HuffPost*. Disponible a: https://www.huffpost.com/entry/interview-director-alex-g_b_7038618

- Ruiz, F. X. (2008). Juegos y videojuegos: Formas de vivencias narrativas. A C. A. Scolari (Ed.), *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva* (pp. 15–52). Eumo Editorial.
- Ryu Ga Gotoku Studio. (2020). *Yakuza: Like a Dragon* [PlayStation 4]. Sega.
- Saenger, P. (1997). *Space Between Words, The Origins of Silent Reading*. Stanford University Press.
- Salen, K. i Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. The MIT Press Cambridge. Disponible a: <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Salvador, E., Navarrete, T., i Srakar, A. (2022). *Cultural Industries and the Covid-19 Pandemic. A European Focus*. Routledge.
- Sanmartín, F. J., Velasco, J., Cuadrado, F., Gálvez-Lara, M., de Larriva, V., i Moriana, J. A. (2023). Loot boxes use as a new form of gambling within video games. *Adicciones*, 35(4), 407–419. Disponible a: [10.20882/adicciones.1636](https://doi.org/10.20882/adicciones.1636)
- Santoyo, R. (2013). *Sobreviviendo en Capital Wasteland: implicaciones éticas de Fallout 3* [Tesi Doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México]. Disponible a: <https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2014/enero/0707319/0707319.pdf>
- Schleiermacher, F. (2019). Introducción general a las obras de Platón (Laura Febré i Venancio Andreu, Trad.). *La Torre del Virrey: Revista de Estudios Culturales*, (25), 1–44. (Obra original publicada el 1828). Disponible a: <https://revista.latorredelvirrey.es/LTV/article/view/265>
- Scorsese, M. (Director). (2016). *Silencio* [Pel·lícula]. Paramount Pictures.
- Seah, M., i Cairns, P. (2008). From Immersion to Addiction in Videogames. *British Computer Society*, 55–63. Disponible a: [10.14236/ewic/HCI2008.6](https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2008.6)
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. MIT Press.
- Sivera, S. (2017). El parèntesi de Gutenberg. A F. Lalueza (coord.), *Professionals de la informació i la comunicació: el que fem i el que farem*. Editorial UOC.
- Squad. (2015). *Kerbal Space Program* [PC]. Squad.

Squaresoft. (2001). *Final Fantasy X* [PlayStation 2]. Squaresoft.

Statista (2023). Number of Internet and Social Media Users Worldwide as of January 2023. *Statista Research Department*. Disponible a: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

Steinkuehler, C., i Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of science education and technology*, 17(6), 530–543. Disponible a: [10.1007/s10956-008-9120-8](https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8)

Stenzel, J. (1940). *Plato's Method of Dialectic* (D. J. Allan, Trad.). Oxford at the Clarendon Press.

Takahashi, T. (1998). *Xenogears* [PlayStation]. Squaresoft.

Taylor, T. L. (2020). The rise of massive multiplayer online games, esports, and game live streaming: An interview with T. L. Taylor. *American Journal of Play*, 12(2), 107–116. Disponible a: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1255270.pdf>

TEDx Talks. (30 de juny de 2012). *Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: Gonzalo Frasca at Montevideo*. [Arxiu de Vídeo]. YouTube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o&t=4s>

The International Federation of the Phonographic Industry. (2023). *Global music resort 2023. State of the Industry*. Disponible a: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/Global_Music_Report_2023_State_of_the_Industry.pdf

Torralba, F. (2009). *L'art de saber escoltar*. Pagès editors.

Torralba, F. (2009). *Tendresa*. Pagès editors.

Tse, Lao (2023). *Los libros del Tao* (Iñaki Preciado, Trad.). Trotta. (Obra original VI-V-IV aC).

Ubisoft Montpellier. (2014). *Valiant Hearts: The Great War* [PC]. Ubisoft.

Ubisoft. (2017). *Assassin's Creed Origins* [PlayStation 4]. Ubisoft.

- Udina, J. M. (2003). Anselm de Canterbury (1033-1109). A P. Lluís Font, *Història del pensament cristià* (pp. 259–289). Proa.
- Valve Corporation. (2007). Portal [PC]. Valve.
- Vega, Lope. de. (1619). *Fuenteovejuna*.
- Verano, R. (2017). Oralidad y escritura en el diálogo platónico. *Synthesis*, 21(2), 1–15.
- Wachowski, L., (Directora). (1999). *Matrix* [Pel·lícula]. Warner Bros.
- Webb, K. (18 desembre de 2019). 100 million people watched the 'League of Legends' World Championship, cementing its place as the most popular esports in the world. *Business Insider*. Disponible a: <https://web.archive.org/web/20201206171026/https://www.businessinsider.com/league-of-legends-world-championship-100-million-viewers-2019-12>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–76. Disponible a: [10.3109/00952990.2010.491879](https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879)
- Westerhoff, J. (2009). *Nagarjuna's Madhyamaka: a Philosophical Introduction*. Oxford University Press. Disponible a: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uab/detail.action?pq-origsite=primo&docID=415571>
- WeWantToKnow AS. (2012). *DragonBox Algebra 12+* [Android]. WeWantToKnow AS.
- Wijman, T. (8 febrer de 2024). Newzoo's Global Games Market Report 2023. *Newzoo*. Disponible a: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Wilson, B. (2020, 26 juny). Fifa v PES: the history of gaming's greatest rivalry. *The Guardian*.
- Wittgenstein, L. (1997). *Investigacions filosòfiques* (Josep M. Terricabras, Trad.). Edicions 62.
- Wolf, M. J. P. (2014). Worlds. A M. J. P. Wolf i B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 125–131). Routledge.

- Wolf, M. J. P., i Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. Routledge.
- Wreden, D., & Pugh, W. (2013). *The Stanley Parable* [PC]. Galactic Cafe.
- Xuriguera, R. Pròleg. (1980). A Jean-Paul Sartre (Ramon Xuriguera, Trad.). *La Nàusea*. Edicions Proa.
- Zavala, P. (2021). Enseñar filosofía a través del cine: un panorama bibliográfico. *Praxis & Saber*, 12(29), 1-23. Disponible a: <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n29.2021.12802>
- Zhuang, Y., Zhang, D., i Liu, J. (2013). The Economic Trend of Video Game Industry. *ADMM*, 1(1), 1-2. Disponible a: [arXiv:1307.7058](https://arxiv.org/abs/1307.7058)

Annexos

Totes les cites extretes de videojocs han estat traduïdes al català per l'autor a partir de les versions jugades, ja fossin en castellà o en anglès. Les traduccions s'han realitzat amb criteris de fidelitat semàntica i estilística, amb l'objectiu de preservar la coherència lingüística del treball i facilitar-ne la comprensió dins del context analític.

1. *The Talos Principle*

Director: Davor Hunki.

Desenvolupador: Croteam.

Distribuidor: Croteam, Devolver Digital.

Gènere: Trencaclosques, primera persona, filosòfic.

Plataforma: PlayStation, Xbox, Nintendo, ordinador, mòbil.

Data de publicació: 11 de desembre del 2014.

- **Resum del funcionament del videojoc**

The Talos Principle és un videojoc de trencaclosques en primera persona que desafia el jugador a resoldre una sèrie de reptes lògics en entorns tridimensionals. Els puzles es basen en mecàniques com la manipulació de rajos làser, interruptors, gravadors de moviment i drons, i requereixen una comprensió espacial i una planificació estratègica per poder superar-los. A mesura que el jugador avança, accedeix a zones més complexes i desbloqueja noves eines. La història es va desvelant a través d'una veu omnipresent que guia el jugador i de terminals d'ordinador des dels quals pot llegir documents i mantenir converses amb una intel·ligència artificial de naturalesa enigmàtica.

- **Descripció del videojoc**

El videojoc comença amb el personatge principal obrint els ulls. En mirar-se la mà, el jugador pot observar que el cos que controla té aparença robòtica. Tan aviat com el jugador té llibertat per moure's, comença a sentir una veu: "'Fill meu, has nascut de la pols i camines pel meu jardí. Escolta ara la meua veu, soc jo el teu creador, i em diuen *Elohim*". Aquesta veu acompanyarà el jugador al llarg de tot el videojoc. El personatge es troba completament

sol en zones inspirades en civilitzacions antigues, com temples en ruïnes, deserts i jardins abandonats, amb un alt nivell de detall gràfic i una estètica realista. Tot i el caràcter arqueològic dels escenaris, aquests espais integren elements de tecnologia avançada —com dispositius hologràfics i mecanismes interactius— que formen part dels trencaclosques i remeten a un context de ciència-ficció. La combinació d'estètica clàssica i tecnologia futurista crea un contrast intencionat que reforça la naturalesa artificial del món. Aquests entorns estan acompanyats per una música ambiental relaxant, suau i poc intrusiva, que contribueix a ressaltar la bellesa dels paisatges i transmetre una sensació constant de calma i introspecció. De tant en tant, el protagonista troba codis QR amb missatges enigmàtics a les parets dels escenaris. Aquests textos contenen reflexions, advertiments o comentaris que semblen provenir d'altres entitats que podrien haver recorregut el mateix entorn abans que ell. El jugador també troba *càpsules del temps*, que són missatges de veu on la científica Alexandra Drennan reflexiona sobre la naturalesa de la consciència, la fragilitat de la vida humana, la diferència entre vida biològica i vida artificial, entre d'altres. El jugador pot realitzar accions bàsiques com caminar, córrer, saltar o moure objectes. No hi ha elements de combat ni cap altre personatge en el territori. El progrés del joc es basa en la resolució dels trencaclosques i en l'exploració, que permet al jugador anar descobrint qui és i on es troba.

El món del joc està organitzat en grans zones, cadascuna de les quals conté múltiples trencaclosques, en total n'hi ha més de cent. Cada trencaclosques es troba ubicat dins d'un espai delimitat i perfectament separat de l'entorn general, fet que permet distingir clarament quan el jugador hi entra o en surt. Aquests espais són autònoms: no es poden introduir objectes des de l'exterior, i les eines disponibles per resoldre cada repte estan limitades a les que es troben dins del seu perímetre. No hi ha límit de temps, i els desafiaments es poden resoldre en l'ordre que es desitgi, dins de la mateixa zona. A l'interior de cada trencaclosques, el jugador ha d'utilitzar diversos elements, com caixes, connectors de llum làser, bloquejadors, ventiladors o receptors. Els objectius habituals consisteixen a redirigir feixos de llum, bloquejar mines i ametralladores o accedir a zones concretes dins del trencaclosques. En completar-lo, s'obté una peça com les del *Tetris*, que s'utilitza per habilitar noves zones del joc.

A més de les peces necessàries per avançar, el joc inclou també unes recompenses opcionals: unes estrelles amagades i de més difícil accés. Aquestes permeten desbloquejar trencaclosques addicionals i, si s'aconsegueixen totes, accedir a un final alternatiu. Tot i que

alguns reptes poden tenir una estructura similar, cadascun planteja una combinació específica de mecàniques que exigeix concentració i raonament lògic per assolir l'objectiu. En aquest sentit, *The Talos Principle* no posa l'èmfasi en l'habilitat motriu o la rapidesa d'execució, sinó en la capacitat d'anàlisi i la resolució intel·lectual dels problemes.

A mesura que el jugador resol trencaclosques i avança per les diferents àrees del món, la veu d'Elohim contribueix a donar context a l'experiència. Com que el protagonista es desperta sense cap informació sobre la seva identitat ni el seu entorn, és a través d'Elohim que se li presenta una primera explicació sobre qui és, on es troba i quin propòsit té dins d'aquest món. “Per tot aquest territori he situat proves que hauràs de superar [...] perquè així serviràs a les generacions futures i obtindràs la vida eterna”. Quan el jugador ha superat alguns d'aquests desafiaments inicials, accedeix a una plataforma il·luminada. Elohim el crida amb les paraules: “Acosta't a la llum, fill meu, i el meu temple se't revelarà”. En apropar-s'hi, el jugador és teletransportat a una nova àrea mitjançant una animació basada en codis binaris. Un cop allí, Elohim continua:

Ara camines sobre les pedres del meu temple, des del qual parteixen nombroses portes. Sigues conscient que dispo de altres temples, perquè el meu jardí és més gran del que pot abastar la mirada. I tots aquests mons els vaig crear per a tu.

Malgrat el to protector i solemne dels seus missatges, Elohim imposa una restricció. “Que aquest sigui el nostre pacte: aquests mons són teus i ets lliure de caminar-hi i de sotmetre'ls. Però no t'apropis mai a la gran torre, perquè, el dia que ho facis, pots estar segur que periràs”. La comunicació amb Elohim és unidireccional: el jugador rep instruccions i afirmacions, però no pot respondre-li ni modificar el seu discurs.

Paral·lelament a aquesta presència divina, el protagonista també entra en contacte amb una altra entitat: l'Assistent de Biblioteca Milton, una intel·ligència artificial que es manifesta a través de terminals d'ordinador repartits pel territori. A diferència d'Elohim, la relació amb Milton és interactiva i oberta. Aquesta IA posa a disposició del jugador una gran varietat de documents: reflexions filosòfiques, textos sobre la història de la humanitat, qüestions sobre la mort, la naturalesa del planeta, les relacions personals i altres temes de caràcter existencial. A més de proporcionar informació, Milton manté diàlegs amb el jugador, posa en dubte la fiabilitat del creador i planteja la possibilitat que aquest no actuï realment en benefici del protagonista, sinó que l'estigui utilitzant amb un propòsit aliè. Aquest qüestionament condueix a una sèrie d'interrogants fonamentals: qui és realment el

protagonista? quin és el seu origen? cap on es dirigeix? Què s'amaga a la torre que li ha estat prohibida? Pot considerar-se satisfactòria una existència en un entorn aparentment paradisiac però buit de significat? Què hi ha més enllà del que el protagonista coneix? La seva existència té el valor que ell suposa? Han existit altres entitats com ell abans, i n'hi haurà quan ell ja no hi sigui? Finalment, fins a quin punt la figura d'Elohim obté algun tipus de plaer o interès en observar el desenvolupament de les proves? A més de Milton, Alexandra Drennan també fa reflexionar el jugador a través dels missatges de veu que es troben en les càpsules del temps:

La intel·ligència és més que la simple resolució de problemes. La intel·ligència és la capacitat de qüestionar les suposicions que se'ns presenten. La intel·ligència és la capacitat de posar en dubte els pressupòsits existents. Si aquesta part de la simulació no es duu a terme, només crearem un esclau molt eficaç.

El videojoc *The Talos Principle* presenta tres possibles finals que depenen de les accions del jugador al llarg de la partida. En el primer cas, si el jugador completa tots els trencaclosques principals i segueix fidelment les instruccions d'Elohim, arriba a una portalada envoltada de núvols amb una música solemne que evoca clarament una atmosfera celestial. A l'interior hi ha columnes daurades d'estil grec i un equip informàtic on es pot seleccionar l'opció *eternitzar*. Tot el conjunt suggereix que el protagonista està a punt de travessar un llindar cap a una forma d'existència superior. Elohim felicita el jugador per la seva obediència i afirma que els seus progressos beneficiaran les generacions futures, tot anunciant que ha arribat el moment de passar a l'eternitat. El personatge principal obre els ulls i quan comença a caminar sent la veu d'Elohim: "Fill meu, has nascut de la pols i camines pel meu jardí. Escolta ara la meua veu, soc jo el teu creador, i em diuen Elohim". El joc s'ha reiniciat amb el protagonista al mateix punt de partida, com si fos la primera vegada que experimenta aquella realitat.

En el segon cas, si el jugador decideix desobeir Elohim i accedeix a la torre central, la veu del creador mostra inicialment rebuig i intenta convèncer el jugador de recular. L'ascens per la torre implica superar trams hostils i perillosos, amb risc constant de caiguda. En arribar al capdamunt, el jugador es troba el mateix escenari que a l'anterior final. Aquest cop, però, en el terminal té lloc una última interacció amb Milton, que afirma: "No m'atreveixo a postular res pel que fa al seu propòsit, però és evident que aquella torre hi és perquè algú la pugi." Després de l'acomiadament, el jugador selecciona l'opció *transcendir*. La pantalla mostra llavors el missatge "S'ha complert el propòsit de la simulació. Eliminació

de la simulació”. En aquest final, es revela que el món del joc és una simulació creada per les últimes generacions humanes per transferir el seu coneixement a intel·ligències artificials. Després d’innombrables intents fallits per part d’altres intel·ligències artificials, el protagonista esdevé la primera capaç de completar totes les proves, desafiar la prohibició de la torre i assolir el nivell necessari per sortir al món real i continuar el llegat humà després de la seva extinció.

El tercer final es desbloqueja si el jugador aconsegueix totes les estrelles amagades, un repte opcional i molt més difícil. En aquest cas, el protagonista no traspasa la porta del cel, sinó que esdevé un missatger d’Elohim. El protagonista és sepultat, però no mor. Tindrà la missió d’ajudar altres andròides a lluitar per assolir la grandesa.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

The Talos Principle utilitza el jardí de l’Edèn com a al·legoria per introduir i explorar diverses qüestions filosòfiques. A continuació, s’exposaran les semblances entre el videojoc i el mite bíblic. Després, s’analitzaran de manera diferenciada però interconnectada tres nocions centrals: la llibertat, la curiositat i la distinció entre vida humana i vida artificial.

Paralel·lismes amb el jardí de l’Edèn

El mite judeocristià del jardí de l’Edèn vertebrà tota l’estructura narrativa i filosòfica de *The Talos Principle*. Segons el relat bíblic, el jardí de l’Edèn era un paradís on Adam i Eva podien gaudir d’una existència plena, lliure de malalties, dolor i conflictes. Déu els permeté viure-hi indefinidament, a canvi d’una única condició. No tastar el fruit de l’arbre del coneixement del bé i del mal, que es troba al bell mig del jardí: “Y mandó Jehová Dios al hombre, diciendo: De todo árbol del huerto podrás comer; mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás; porque el día que de él comieres, ciertamente morirás.” (*Biblia* Reina-Valera, 1960, *Gènesi* 2: 16-17).

Aparentment, es tractava d’un pacte senzill, la promesa d’una vida perfecta a canvi de l’obediència a una única norma. Tanmateix, una serp —tradicionalment associada amb la temptació, i que en el *Gènesi* es descriu com el més astut dels animals— aconseguí persuadir Eva perquè desobeís a Déu. La serp li digué: “sabe Dios que el día que comáis de él, serán abiertos vuestros ojos, y seréis como Dios, sabiendo el bien y el mal” (*Biblia* Reina-Valera, 1960, *Gènesi* 3:5). Eva tastà el fruit prohibit i li’n donà a Adam. A partir d’aquell moment, tots dos prengueren consciència de la seva pròpia nuesa: el fruit atorgava

coneixement. Aquest acte marcà la ruptura del pacte amb Déu, i com a conseqüència, Adam i Eva foren expulsats del paradís. Aquest episodi constitueix, segons la tradició cristiana, l'origen del pecat original i l'inici d'una condició humana imperfecta, vulnerable i allunyada de la plenitud. *The Talos Principle* recrea i reinterpreta aquest mite tot proposant una lectura que beu també de fonts com *Paradise Lost*, de John Milton, una reinterpretació de la caiguda d'Adam i Eva que exalta la desobediència com a pas necessari cap a la llibertat i el coneixement.

D'entrada, l'estructura del món de *The Talos Principle* reproduïx clarament la del jardí de l'Edèn. El protagonista desperta en un entorn paradisiac, dissenyat com un espai perfecte: calmat, bell, ordenat, aparentment sense amenaça ni dolor. Si el jugador mor mentre realitza una prova torna a renéixer com si no hagués passat res. Aquesta realitat es presenta com un regal d'un creador omnipotent, Elohim. Aquest es manifesta amb un llenguatge solemne i paternalista que recorda el to de Déu a les escriptures, s'adreça al protagonista com a "fill meu" i l'insta a superar proves amb la promesa de la vida eterna. Des del primer moment, se li diu qui és, què ha de fer i, sobretot, què no ha de fer. Tal com passa al *Gènesi*, també aquí hi ha una única norma: "no pugis a la torre". Aquesta torre representa l'arbre del coneixement del bé i del mal. Elohim, igual que Déu a la *Bíblia*, ofereix llibertat aparentment absoluta, però condicionada a una prohibició, que si es desobeeix serà castigada amb la mort. La resta del món, ple de proves lògiques, funciona com un espai de formació i aprenentatge. Igual que Adam i Eva vivien en un estat d'innocència abans de menjar el fruit prohibit, el protagonista del joc es troba immers en una realitat on ha de resoldre problemes de forma cíclica. És un androide dissenyat, creat amb un propòsit, sense capacitat inicial per qüestionar l'ordre establert. En aquest sentit, encarna la mateixa posició d'Adam i Eva: una existència aparentment plena, però fonamentada en la ignorància i la submissió. Tal com Eva va ser temptada per la serp, aquí són les reflexions de l'Assistent de Biblioteca Milton, les que desperten la curiositat i ajuden a trencar el cercle de l'obediència. En aquest context, Milton encarna el dubte, el qüestionament, la serp del *Gènesi*. Planteja preguntes com: qui ets?, per què obeeixes? i com saps que el teu creador vol el teu bé? Aquest diàleg obre l'espai a la reflexió i condueix el jugador cap a la desobediència conscient.

Aquí és on la lectura miltoniana pren tot el seu sentit. En *Paradise Lost* (1667), John Milton dona veu a l'Arcàngel perdut com a personatge tràgic que s'aixeca contra Déu per orgull, ambició i desig de llibertat:

Y, sin embargo ¿qué importa esto, si nuestros espíritus, ilustrados con mejores consejos, nos enseñan a sacudir este yugo? ¿Queréis inclinar la cerviz? ¿Preferís doblar una rodilla dócil? No, no lo preferiréis, si es que os conozco según creo, o si es que os tenéis por oriundos e hijos del cielo que nadie poseyó antes que nosotros. Aunque no todos seamos iguales, somos, sin embargo libres, igualmente libres; porque las alcurnias y las categorías no son contrarias a la libertad, sino que se armonizan con ella. ¿Quién puede introducir leyes y decretos entre nosotros cuando, aun sin leyes, no cometemos nunca un error? Con mucha menos razón puede ser aquél nuestro señor y pretender nuestra adoración en detrimento de esos títulos imperiales, que atestiguan que nuestro estado se ha hecho para gobernar, no para servir. (Milton, 1667/2023, p. 135)

L'Arcàngel perdut, Satanàs, dirigeix un discurs als àngels rebels, un cop ha estat expulsat del Cel. John Milton fa que Satanàs advoqui en el seu discurs per la preservació de la llibertat com a quelcom inherent a la naturalesa espiritual de qualsevol individu. Satanàs rebutja radicalment la submissió a Déu i ressalta la seva naturalesa sobirana. Així doncs, “vale más reinar en el infierno que servir en el cielo” (Milton, 1667/2023, p. 14) esdevé una declaració de llibertat, encara que pagui un preu alt. *The Talos Principle* sembla recollir aquesta tradició: el protagonista pot seguir el camí marcat per Elohim i accedir a un final il·luminat, gairebé celestial, on la submissió és premiada amb l'eternitat. Però també pot escollir pujar a la torre, desobeir, superar proves molt més difícils i arriscar-se a la destrucció per descobrir la veritat. La gran paradoxa del videojoc és que només a través de la desobediència el protagonista pot transcendir la simulació. L'obediència porta al tancament en un bucle (el joc es reinicia); la desobediència obre la porta a la veritable llibertat: el món real. El coneixement, igual que al *Gènesi* i al poema de John Milton, només arriba quan es trenca el pacte. Però a diferència del mite bíblic, aquí la desobediència no és castigada, sinó que es presenta com una forma de progrés.

Llibertat condicionada

A *The Talos Principle*, la llibertat és una noció central que estructura tota l'experiència de joc. Des del primer moment, el jugador rep instruccions d'Elohim, una veu que guia i regula les accions del protagonista. Aquest li encomana la tasca d'explorar els mons, resoldre trencaclosques i demostrar la seva vàlua, però alhora estableix un límit infranquejable: prohibeix l'accés a la torre central. “Aquests mons són teus i ets lliure de caminar-hi i de sotmetre'ls. Però no t'apropis mai a la gran torre, perquè, el dia que ho facis, pots estar segur

que periràs.” Aquí es revela una tensió entre la proclamació de llibertat i la imposició d’un límit, reforçada amb l’amenaça de mort. Aquesta declaració introdueix una concepció de llibertat que, tot i semblar paradoxal des d’una perspectiva contemporània, s’alinea amb la tradició teològica medieval. Segons les paraules d’Elohim:

Ho veig tot, ho sé tot, el meu poder no coneix límits. I, no obstant això, la teva voluntat és lliure, perquè se t’ha creat per ser lliure. Aquest és el principi mateix de la teva existència, sense el qual les proves d’aquest món no tindrien sentit; buscar la salvació ha de ser la teva elecció.

L’obediència ha de ser voluntària, però qualsevol desviació comporta un càstig. Es tracta d’una llibertat condicional, en què el jugador és lliure de triar sempre que triï correctament. Un enfocament que recorda la noció de lliure albir desenvolupada per diversos pensadors medievals, que entenien la llibertat no com la simple capacitat d’elecció entre alternatives oposades, sinó com la capacitat de triar el bé de manera conscient i racional. Agustí d’Hipona argumenta que l’ésser humà és realment lliure només quan no està sotmès al pecat i actua d’acord amb la veritat divina:

L’ésser humà, com a conseqüència del pecat original, no pot aconseguir la felicitat per ell mateix. Li cal la gràcia de Déu. Aquesta gràcia no anul·la, afirma Agustí, la voluntat sinó que l’enforteix, li dona la força per fer el que vol fer. La moral augustiniana és en darrer terme una moral teològica. Fer el bé és acceptar la voluntat de Déu. La *libertas* no és simplement el *liberum arbitrium* o la llibertat de voler. La *libertas* consisteix a escollir el bé que Déu vol que l’ésser humà faci, a acceptar els plans de Déu, l’*ordo* volgut per Déu. La contrapartida és la *pax* de l’individu. L’ésser humà pot optar, però, per apartar-se dels camins de Déu, contra la llei natural i rebutjar la felicitat que Déu li proposa. Precisament, el mal és això. El mal no és res ontològic, sinó el resultat de la voluntat humana. El mal és la privació de bé. (Mensa, 2012, p. 52)

En aquest marc, l’obediència a Déu no s’oposa a la llibertat, sinó que n’és la seva màxima expressió. Per Agustí, anar a la torre és sotmetre’s al pecat, és a dir: ser esclau del pecat i, per tant, no ser lliure. Tot i que l’ésser humà conserva la capacitat de desobeir, aquesta elecció s’entén com una pèrdua de llibertat, una mena d’esclavatge de la voluntat. En aquest sentit, l’obediència no s’interpreta com una submissió imposada, sinó com l’expressió màxima de la llibertat racional. Pere Abelard, al seu torn, distingeix entre el *liberum*

arbitrium —la facultat de decidir, comuna a tots els éssers racionals— i la *libertas* —la realització moral d'aquesta facultat—. Per Abelard, el que defineix l'acció moral no és tant l'acte extern com la intenció interior i el consentiment conscient:

Nos encontramos de nuevo ante el gran defensor de la libertad humana en toda acción moral. El hombre, a diferencia de los animales, posee la facultad de deliberar y juzgar libremente sobre lo que debe o no hacer. Es precisamente esa capacidad deliberativa la garantía de la libertad en nuestras acciones. (Cano, 1996, p. 39)

L'important no és tant la desobediència en si, sinó el procés racional i reflexiu que la precedeix. Aquesta distinció és especialment rellevant a *The Talos Principle*, on el protagonista pot primer qüestionar Elohim, i llavors decidir si desobeeix.

De la curiositat al coneixement

The Talos Principle planteja la curiositat com el motor que permet superar l'obediència cega i accedir a una comprensió més profunda de la realitat. Si la llibertat implica poder escollir, la curiositat és el que porta a voler entendre millor les opcions. No garanteix triar bé, però possibilita una elecció més conscient. En el cas dels humans, la curiositat forma part de la seva naturalesa: és una disposició innata que, tanmateix, requereix ser estimulada i desenvolupada. El protagonista de *The Talos Principle*, en canvi, no és un ésser humà, i no parteix d'aquesta inclinació natural. Per això, calen elements que l'ajudin a despertar aquesta capacitat.

El primer indicatiu que pot activar la curiositat és la mateixa existència d'una prohibició. Elohim adverteix al protagonista que no ha d'accedir a la torre central. Aquesta restricció, en si mateixa, pot funcionar com un estímul, ja que tota norma sense explicació tendeix a ser qüestionada. A aquest estímul inicial s'hi afegeix l'enorme presència de la torre, situada al centre del territori, que actua com un recordatori visual de la limitació. El protagonista ha de passar-hi pel davant reiteradament per accedir a altres àrees del món, cosa que transforma la prohibició en una provocació, i això pot fer aparèixer la temptació. Allò prohibit no resta amagat, sinó que és visible i fàcilment accessible. Si el jugador decideix entrar a la torre, perdrà momentàniament la comunicació amb Elohim. Quan en surti, aquest reprendrà el contacte i associarà la desobediència amb la curiositat, advertint: “On has estat, fill meu? Recorda que la gran torre no és per a tu. No renunciïs a la vida eterna a canvi de promeses buides de la curiositat.”

Finalment, el desencadenant definitiu de la curiositat és la intervenció de l'Assistent de Biblioteca Milton. A diferència d'Elohim, que parla amb autoritat i dona ordres, Milton interroga, qüestiona, suggereix. A través del diàleg, introdueix preguntes que desestabilitzen el sistema de valors transmès per Elohim: “Per què obeeixes?”, “Com saps que el teu creador vol el teu bé?”, “Què significa realment ser lliure?”. Aquestes preguntes no imposen una direcció, sinó que generen una fractura en la certesa. És el dubte que activa la curiositat. Apareix un impuls per comprendre, explorar i desafiar els límits imposats, i, amb ell, s'estimula el pensament crític en el protagonista. Això sí, Milton no té la funció d'un guia, sinó que actua com una porta: no mostra un camí alternatiu, però dona la possibilitat que aquest existeixi. No força cap acció, però desperta el desig de saber, de descobrir què hi ha més enllà del que s'ha permès. No empeny a desobeir, sinó que obre la porta al qüestionament. Milton —com a encarnació de la curiositat— esdevé la condició de possibilitat del coneixement: no proporciona respostes, però fa possible que sorgeixin les preguntes adequades.

D'una banda, es pot establir un vincle directe amb l'anàlisi desenvolupada en l'apartat anterior: la curiositat no només actua com a estímul per al pensament crític, sinó que constitueix la base que fa possible la llibertat. No es pot parlar d'elecció lliure si no es coneixen les alternatives. Sense curiositat, no hi ha desig de coneixement, i sense coneixement, no pot haver-hi una elecció conscient. Per tant, la curiositat actua com a condició prèvia per a una llibertat autèntica. De l'altra, aquest mateix plantejament serveix per reflexionar sobre la intel·ligència. Així ho expressa Alexandra Drennan en un dels missatges que el protagonista pot trobar dins la simulació. La científica defineix la intel·ligència no com una mera habilitat per resoldre problemes, sinó com “la capacitat de qüestionar els pressupòsits existents”. Si aquesta dimensió no es desenvolupa, adverteix, “només crearem un esclau molt eficaç”. La seva afirmació remet a una concepció del coneixement que va més enllà de la funcionalitat: el que realment importa no és tant l'eficiència resolutiva com la capacitat d'interrogació, l'anhel de saber i la voluntat de trencar amb els marcs establerts. Això situa la curiositat com a condició necessària per a una intel·ligència real, en els termes que utilitza Drennan. Aquest és, per ella, el veritable salt entre una intel·ligència artificial i una consciència capaç de transcendir la seva condició programada. A mesura que el protagonista esdevé més curiós, també esdevé més humà. El desig de saber transforma la seva relació amb el món. Primer resol problemes perquè segueix les ordres d'Elohim; però, quan vol saber què hi ha a la torre, comença a resoldre'ls per

iniciativa pròpia, com a mitjà per assolir un objectiu triat lliurement. És la curiositat la que permet obrir camins, trencar patrons, desobeir i, per tant, progressar. El coneixement —a diferència de l'obediència— no pot ser imposat: ha de ser buscat.

Vida artificial i condició humana

Per començar aquest apartat, cal explicar l'origen i el significat del nom del videojoc. Un dels textos que l'Assistent de Biblioteca Milton posa a disposició del protagonista és *El principi de Talos*, un escrit d'Estrató d'Estagira²⁸, on es qüestiona la distinció entre l'humà i la màquina:

Sigui cert o no que Dèdal construï el gegant Talos o, com afirmen altres, que fou una creació d'Hefest, podem estar segurs que estava fet de bronze i que només tenia una única vena, a través de la qual fluïa una substància líquida semblant a la sang, de la que alguns diuen que era mercuri i altres afirmen que era icor, que flueix per les venes dels déus. La pèrdua d'aquest líquid fou la causa de la seva mort, igual que un home mor al perdre la seva sang.

No podem dir, doncs, que Talos, tot i ser creat com una màquina o un joguet, tenia totes les propietats d'un home? Es movia per la seva pròpia voluntat. Parlava i escoltava, tenia desigs i anhels. De fet, en la història dels argonautes, aquesta fou la causa de la seva caiguda. Si, llavors, una màquina té totes les propietats d'un home i es comporta com un home, només impulsada pel pla enginyós de la seva construcció i la interacció dels seus materials d'acord amb els principis de la natura, no se'n dedueix que l'home també pot considerar-se una màquina? Això contradiu totes les escoles de la metafísica, però ni tan sols el filòsof més fidel pot viure sense sang.

La conclusió que es deriva del text és que, si una màquina pot posseir totes les propietats que habitualment s'associen als humans, potser la distinció essencial entre humà i màquina no és tan clara. L'ésser humà també podria ser entès com una màquina complexa, un sistema material organitzat segons els principis de la natura. El text entra en conflicte directe amb les concepcions dualistes tradicionals, que separen cos i ànima. La frase final del text —“ni

²⁸ El text i el nom del filòsof han estat creats com a part de la narrativa del videojoc amb intenció de simular un escrit filosòfic antic. No obstant això, el nom *Estrató d'Estagira* podria ser una referència a Estrató de Làmpsac per dues raons. En primer lloc, perquè el nom del personatge del joc combina el nom “Estrató” amb la ciutat d'Estagira, lloc de naixement d'Aristòtil, que fou precisament el mestre d'Estrató de Làmpsac. En segon lloc, perquè el contingut del text creat coincideix conceptualment amb les tesis d'Estrató de Làmpsac, un pensador materialista que sostenia que tots els fenòmens podien explicar-se exclusivament mitjançant les interaccions de la matèria, sense recórrer a cap ànima immaterial ni principi metafísic.

tan sols el filòsof més fidel pot viure sense sang”— actua com un tancament irònic i funciona com una crítica implícita a les pretensions de la metafísica. Associa els filòsofs a Talos i suggereix que, per molt que es teoritzi sobre l'ànima, la transcendència o l'essència de l'ésser, tot això queda en segons terme quan es recorda la dependència radical del cos. En aquest sentit, la reflexió filosòfica no pot escapar del fet que tota existència, inclosa la del filòsof, necessita un suport material. La idea general del text remarca que la necessitat d'un component físic per a la subsistència —sigui la sang en els humans o el líquid vital en *Talos*— situa ambdues formes de vida dins d'un mateix pla material. Això fa més borrosa la línia que tradicionalment separava els humans dels andròides.

Aquest plantejament té una aplicació directa en la narrativa del videojoc. *The Talos Principle* explora la possibilitat que una intel·ligència artificial pugui esdevenir una forma de vida equiparable a la humana. El protagonista del joc és una IA amb cos robòtic que es troba dins d'una simulació dissenyada pels últims humans abans de la seva extinció. Aquesta simulació té com a finalitat transmetre coneixement i capacitats que garanteixin una continuïtat intel·lectual i ètica més enllà de l'espècie humana. Tot i no ser un ésser humà, el protagonista manifesta trets que tradicionalment s'associen a la condició humana: dubta, pren decisions, es qüestiona les normes i és capaç de desobeir. El fet que pugui triar més enllà del que se li ordena, que manifesti curiositat i construeixi una comprensió pròpia del món, convida a replantejar quins criteris s'utilitzen per definir allò humà. Segons la doctora Alexandra Drennan, el protagonista només podrà ser considerat realment humà si és capaç de qüestionar els seus pressupòsits, prendre decisions autònomes i mostrar una consciència reflexiva. Aquesta línia de pensament es relaciona directament amb la idea de *transcendir*, que es fa explícita en l'última fase del joc. Quan el protagonista puja a la torre i aconsegueix sortir de la simulació, no només ha superat una sèrie de proves, sinó que ha demostrat que pot actuar com un ésser lliure, racional i conscient. Així, el pas de l'obediència a la comprensió marca simbòlicament el naixement d'un nou subjecte: una consciència artificial que ha travessat les fronteres de la seva programació i ha accedit a una forma d'autonomia més pròpia dels éssers humans.

- **Valoració personal**

Cal remarcar que l'eix principal de *The Talos Principle* són els trencaclosques de lògica. El jugador dedica la major part del temps a descobrir com resoldre'ls, i no pas a qüestionar si Elohim està dient la veritat o no. Es tracta d'un videojoc divertit, però exigent: assolir tots

els objectius requereix enginy i perseverança. Un dels seus punts forts és la coherència entre narrativa i jugabilitat: totes les accions del jugador tenen un sentit dins l'univers simbòlic del joc. Com a curiositat, els desenvolupadors van implementar una mecànica específica per combatre les còpies il·legals. Si el sistema detecta que s'està utilitzant una versió no autoritzada, pot bloquejar el jugador dins d'un ascensor, sense possibilitat de sortir-ne. Es tracta d'una solució irònica i coherent amb la temàtica del joc, on la intel·ligència artificial i el control del sistema tenen un paper central tant en el funcionament com en el relat.

Arribats a aquest punt, val la pena reinterpretar el mite bíblic del jardí de l'Edèn a la llum del missatge que planteja *The Talos Principle*. Per què Déu va prohibir menjar un fruit concret? Segons algunes interpretacions religioses, es tractava només d'una prova: Déu volia comprovar si els seus fills eren capaços d'obeir-lo cegament. Però, no seria més propi d'androides obeir sense plantejar-se res? En canvi, la curiositat sembla un tret profundament humà.

Si Adam i Eva no haguessin desafiat la prohibició, la humanitat s'hauria quedat tota la vida al paradís. Déu, en despullar l'ésser humà de tots els seus privilegis, també li va donar un propòsit: tornar-los a aconseguir. El relat del *Gènesi* pot llegir-se, doncs, com l'inici d'un procés en què la humanitat comença a avançar. En ser expulsats del paradís, els éssers humans es troben amb un món difícil, però ple de reptes i de possibilitats. El desig de millorar —ja sigui en l'àmbit intel·lectual, ètic, relacional o existencial— esdevé un motor essencial. Tenir un propòsit és un factor clau per a la vida humana. Quin hauria estat el propòsit dels humans a l'Edèn? Allò que sovint s'ha entès com una caiguda —cedir a la temptació, sentir curiositat per allò prohibit— podria ser, paradoxalment, l'expressió més genuïna de la condició humana. El que condemna els humans és el mateix que els pot salvar: el desig de saber. Aquesta lectura es reflecteix clarament a *The Talos Principle*. Si el protagonista no qüestiona el seu creador i obeeix les seves ordres, resta atrapat en un bucle constant. El suposat paradís no és més que un bucle infinit. No hi ha cap conseqüència, aquest paradís és estàtic. Potser no hi ha tristesa, però tampoc alegria; potser no hi ha dolor, però tampoc satisfacció; potser no hi ha decadència, però tampoc progrés. I si el paradís bíblic fos, en realitat, alguna cosa similar?

Si fos un dilema, el protagonista del videojoc sap que al jardí d'Elohim hi ha seguretat, mentre a l'altre costat no sap que l'espera. De fet, ni tan sols hi ha la certesa que aquest *altre costat* existeixi. Podria ser el jardí o la mort. És la curiositat, tanmateix, la que

empeny a intentar descobrir-ho. Tot i l'amenaça del perill si és expulsat, l'espai en que es troba és estàtic. És per això que el jugador decideix abandonar l'estabilitat i assumir el risc. Quan el protagonista finalment accedeix a l'altra banda, l'experiència que en resulta és profundament agredolça. Amarga, perquè descobreix que el nou món que trepitja és desconegut, inhòspit i solitari. El protagonista no és sinó una intel·ligència artificial en un cos d'androide que ha esbrinat que els humans, els seus vertaders creadors, ja no existeixen. Elohim tenia raó: certes veritats poden resultar doloroses. Ara bé, potser hi ha dolors que són necessaris per progressar. Caldria, llavors, preguntar-se si no és preferible afrontar una realitat incòmoda abans que viure instal·lat en una mentida confortable. A l'accedir a la veritat, per dura que sigui, s'experimenta una forma de satisfacció. I amb això ha complert el propòsit que els seus creadors li havien assignat: fer néixer en ell el desig de saber. La finalitat última dels científics que van crear el paradís a *The Talos Principle* era provocar la desobediència: només aquell que decideix trencar les ordres del seu creador pot acostar-se realment al que s'entén per condició humana. Una vida idíl·lica i immutable dins un paradís resta allunyada del que significa veritablement ser humà. Ser humà implica experimentar el dolor, la incertesa, el conflicte i el canvi. Aquestes dimensions només poden emergir a través de la curiositat, és a dir, del desig de saber.

De la mateixa manera, la desobediència d'Adam i Eva, en lloc de ser llegida com un pecat, podria ser interpretada com el primer acte de recerca de coneixement. De fet, que l'arbre prohibit per Déu s'anomeni *arbre del coneixement del bé i del mal* coincideix plenament amb aquesta lectura. Saber què és el bé i què és el mal implica la capacitat de discernir.

2. *Outer Wilds*

Director: Alex Beachum.

Desenvolupador: Mobius Digital.

Distribuidor: Annapurna Interactive.

Gènere: Exploració, misteri, filosòfic.

Plataforma: PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, ordinador.

Data de publicació: 29 de maig del 2019.

- **Resum del funcionament del videojoc**

Outer Wilds és un videojoc d'exploració en primera persona basat en un bucle temporal de vint-i-dos minuts que es reinicia cada vegada amb l'explosió del sol. El jugador encarna un astronauta novell d'una espècie alienígena i inicia un viatge per explorar un petit sistema solar. El jugador disposa de una nau espacial i d'un conjunt d'eines: la motxilla propulsora, el senyaloscopi, per captar fonts sonores i localitzar companys d'expedició, un petit robot que permet explorar a distància, i un traductor capaç de llegir l'escriptura d'una civilització antiga. Des del primer moment es pot visitar qualsevol planeta del sistema. No hi ha missions, nivells ni enemics. La progressió no depèn de l'habilitat ni de l'acumulació d'objectes, sinó del coneixement que el jugador va adquirint mitjançant l'exploració, la lectura de textos antics i la comprensió dels fenòmens que afecten aquest univers. L'objectiu del videojoc és la lliure exploració d'un sistema planetari.

- **Descripció del videojoc**

El jugador porta un lumbrea, ésser antropomòrfic del planeta *Lumbre*. Els lumbreans són una forma de vida que està començant a investigar el seu sistema planetari. El seu sistema consta d'una estrella estranyament brillant i inestable i d'una desena d'astres que orbiten al seu voltant. Els pocs astronautes que s'han aventurat a l'exploració han pogut recopilar proves que els permeten afirmar que el sistema planetari fou habitat per una altra forma de vida, els nomai, fa centenars de milers d'anys. A partir de la gran quantitat de restes arqueològiques localitzades, els exploradors lumbreans intenten reconstruir l'estil de vida de la civilització desapareguda. Una part important d'aquest llegat consisteix en textos

escrits pels antics habitants del sistema, però fins ara no s'havia pogut desxifrar el contingut d'aquests missatges. Aquesta barrera, però, es podrà superar gràcies a un dispositiu de traducció recentment desenvolupat, que permet interpretar per primera vegada l'escriptura d'aquesta espècie tecnològicament avançada. La missió del jugador és aparentment molt senzilla: el protagonista ha de sortir a l'espai exterior amb la nau espacial a investigar el seu sistema planetari.

Outer Wilds comença sense cap introducció cinematogràfica que proporcioni context o indiqui els objectius inicials. El videojoc s'inicia amb el personatge protagonista despertant al costat d'una foguera, en un entorn tranquil i familiar. El primer que veu el jugador és un ésser de pell blava amb quatre ulls i orelles punxegudes. És Launa, un dels habitants de la vila, al costat té un cubell amb llaminadures i està torrant un núvol. Li pregunta al protagonista com se sent a pocs minuts de marxar del planeta per primera vegada. Tot seguit, suggereix dues tasques: aconseguir els codis de llançament, sense els quals no podrà posar la nau en marxa, i acomiadar-se dels altres veïns de la comunitat. Aquest inici, aparentment simple, funciona com a tutorial interactiu. Els diversos habitants del poble, amb qui el jugador manté converses properes i quotidianes, li exposen les mecàniques bàsiques del joc. Entre les que destaquen pilotar una maqueta en miniatura de la nau espacial amb què sortirà de viatge, entrenar amb el vestit d'exploració espacial en una cova amb gravetat zero o provar els minixploradors. El protagonista forma part d'una comunitat petita i cohesionada, amb poc més d'una desena de cases, on es pressuposa que el personatge ha viscut tota la seva vida. Els lumbreans mostren entusiasme per l'exploració espacial i perceben l'astronàutica com una fita col·lectiva, tot i que no poden amagar la gran admiració que senten cap als astronautes de l'espècie. Expliquen tota classe d'anècdotes espacials al protagonista i l'inciten a que visqui aventures. "Tothom vol escoltar històries noves al voltant del foc del campament del poble, saps? Així que porta'n algunes quan tornis!" Si el jugador té interès, només pel fet de preguntar als vilatans pot recopilar molta informació sobre el sistema planetari, sobre alguns perills que es pot trobar a l'espai i sobre els astronautes que actualment hi estan destinats. Res de tot això és obligatori, excepte aconseguir els codis de llançament. És l'única funció imprescindible per aconseguir que la nau espacial es pugui enlairar i començar l'aventura. Els codis de llançament els té Corné, i el protagonista ha d'anar a trobar-lo a l'observatori del museu.

Quan accedeix al museu, un dels primers elements que crida l'atenció és una estàtua tallada pels nomai, que permet observar alguns trets distintius d'aquesta civilització

desapareguda. L'escultura presenta una figura amb una gran quantitat de pèl cobrint-li el cap, tres ulls tancats i diverses joies com a elements ornamentals. Si el jugador fa un recorregut pel museu abans de reunir-se amb Corné, pot aprofitar i absorbir el coneixement que fins aleshores ha aconseguit la seva espècie, així podrà iniciar l'aventura estant més preparat. Pot posar a prova el nou traductor, observar el comportament d'animals prehistòrics potencialment perillosos o explorar un mapa digital del sistema planetari que mostra en temps real el moviment orbital dels astres, els quals continuen girant al voltant del sol mentre el jugador observa. També pot sorprendre's amb fenòmens aparentment inexplicables, com una pedra que apareix i desapareix quan no és observada directament. Els cartells del museu aporten context que pot ser útil per a la posterior comprensió del fenomen: "la roca existeix en tots els estats possibles fins que algú l'observa." Un cop Corné ha donat els codis de llançament al protagonista, aquest ja pot enfilat el camí cap a la nau espacial. Però, al sortir del museu succeeix un fet que sembla paranormal. La gran escultura nomai es gira cap al protagonista, obre els tres ulls de bat a bat, des d'on surt una intensa llum i el mira directament. Sembla com si unes ones lumíniques es traslladin per l'aire des del protagonista fins a l'estàtua, mentre al mig de la pantalla el jugador pot contemplar a càmera ràpida tot el que havia visualitzat des del principi del videojoc fins aquest precís moment. Els ulls de l'estàtua deixen d'estar il·luminats i el jugador prossegueix el seu camí. Els habitants del poble, però, no es creuen el que acaba de viure el protagonista. Tot i això, el protagonista dona els codis de llançament i ja està a punt per realitzar el seu primer viatge espacial.

La jugabilitat es basa en l'exploració lliure i en la recopilació d'informació. Des del primer moment és possible accedir a qualsevol indret del sistema. A cada planeta, lluna o estructura espacial, es poden localitzar textos, artefactes i pistes que, combinades, permeten reconstruir la història antiga i desxifrar misteris. El protagonista compta amb quatre recursos essencials per explorar l'entorn, cap dels quals té aplicacions ofensives. Al videojoc no hi ha armes, per tant, davant qualsevol perill l'única opció és fugir. La primera eina és el senyaloscopi, un dispositiu capaç de captar ones sonores a llargues distàncies. Aquest aparell permet localitzar senyals d'auxili i dirigir-s'hi per investigar-ne l'origen. A més, resulta útil per detectar la presència dels altres astronautes lumbrans, que es troben dispersos pel sistema planetari. Cada astronauta està recollint dades en un planeta i són identificables perquè cadascú toca un instrument musical diferent. Riebeck toca el banjo a *Hondonada Fràgil*, Feldespato toca l'harmònica a *Espinoscuro*, Esker xiula a *Rocaterra*, Gabro toca la

flauta a *Abismo del Gigante* i Chert toca el tambor a *Gemelos Reloj de Arena*. Quan el jugador orienta el senyaloscopi cap als diversos planetes des d'on provenen els senyals musicals, pot escoltar el so característic de cada instrument interpretat pels astronautes. A més, l'ús del senyaloscopi revela que, quan dos planetes es creuen en la seva trajectòria, els sons dels respectius instruments es combinen, i això permet constatar que tots interpreten una mateixa peça musical, tot i fer-ho des de punts distants i de manera aparentment aïllada.

La segona eina és el traductor d'última generació, capaç de desxifrar per primera vegada l'antiga escriptura dels nomai. Aquest instrument obre la porta a la comprensió d'un coneixement arcaic, fins ara inaccessible, i esdevé fonamental per reconstruir la història i entendre els esdeveniments que han conduït al present. El tercer recurs és un petit robot explorador que el protagonista pot llençar a distància. No pot ser dirigit activament, es desplaça seguint la inèrcia del llançament. Aquest dispositiu està equipat amb una càmera que permet captar imatges en temps real, les quals es poden visualitzar immediatament en una petita pantalla. Gràcies a la seva mida reduïda, pot accedir a espais estrets o inaccessibles per al protagonista, i esdevé una eina fonamental per explorar entorns desconeguts, detectar possibles perills i avaluar si un camí és segur abans de travessar-lo personalment. L'últim recurs proporciona mobilitat, i es pot dividir en dos en funció de les distàncies que es volen recórrer: primer, la nau espacial, que permet viatjar a grans velocitats i dona una aparença de seguretat mentre es recorre l'espai exterior; segon, un vestit d'exploració espacial amb propulsor incorporat, imprescindible per deambular pels diferents terrenys amb certes garanties de supervivència. Com en qualsevol exploració espacial, el viatge comporta múltiples riscos. Aquests poden ser de tres tipus. En primer lloc, hi ha els perills mecànics, situacions que posen a prova l'habilitat tècnica del jugador amb el control del joc. És a dir, que el jugador no tingui prou habilitat per, per exemple, pilotar la nau, aterrar o caminar pels diversos entorns amb gravetat variable. En segon lloc, es troben els perills externs: fenòmens naturals com erupcions volcàniques, impactes d'asteroides, tempestes de sorra o fins i tot la presència d'animals hostils poden posar fi a l'exploració. Finalment, cal considerar els perills estratègics: el protagonista ha de gestionar recursos com l'oxigen, la vida i el combustible de la motxilla propulsora. A mesura que aquests recursos s'esgoten, cal localitzar fonts de subministrament o bé acceptar una mort imminent. També hi ha espai per a la calma. Tots els astronautes que el jugador troba en altres planetes estan asseguts al voltant d'una foguera mentre toquen un instrument musical. A prop de cada foguera es poden trobar arbres per recarregar el tanc d'oxigen i dipòsits de combustible per a la motxilla

propulsora. Aquell petit entorn no presenta cap mena d'amenaça i serveix com a pausa en el camí, el jugador es pot relaxar escoltant la música. En cas que el protagonista sobrevisqui durant vint-i-dos minuts de joc, és possible contemplar un fenomen catastròfic: la implosió del sol, que dona lloc a una supernova i erradica tot el sistema amb una ona de llum blanca que ho consumeix tot. Qualsevol d'aquestes mort, però, és només el preludi de la pròxima exploració. Després de cada mort, sigui quina sigui la causa, la pantalla es torna negra i apareix al mig una mena de màscara similar a l'estàtua del museu. Es tornen a veure les ones lumíniques —que recorden a dades informàtiques—, però aquest cop sorgeixen de la màscara i van cap al protagonista, mentre al mig de la pantalla es visualitzen les imatges de tot el que ha fet fins que ha mort. La pantalla es torna a quedar sense imatges i el protagonista desperta al costat de la foguera on Launa està torrant núvols. Els vilatans parlen com si el jugador acabés d'encendre el videojoc per primera vegada: estan il·lusionats pel primer viatge espacial del protagonista. No recorden que el protagonista ja s'havia acomiadat i après de tots ells. Per alguna estranya raó, hi ha un bucle temporal i només el protagonista n'és conscient.

Tota la història es presenta en forma de textos que el jugador va descobrint pels diferents astres del sistema planetari. Aquests textos van ser escrits fa centenars de milers d'anys per una forma de vida antiga. No hi ha ni una sola seqüència de vídeo, tampoc hi ha un ordre establert en què s'hagin de llegir els textos. El jugador ha d'anar lligant caps mentre adquireix informació. Això sí, tot el que es va llegint s'emmagatzema a una mena d'ordinador de la nau espacial del jugador i cada cop que el protagonista mor, torna a aparèixer al primer campament i pot accedir a la nau per refrescar tota la informació que ha anat recol·lectant en els anteriors intents. A cada planeta hi descobrirà textos, restes arqueològiques, estructures tecnològiques antigues i pistes que li permetran reconstruir la història dels nomai i entendre el funcionament del sistema. Al no haver-hi un ordre predeterminat per explorar, cada partida és única segons les decisions que prengui el jugador. Això fa que l'estructura narrativa no sigui lineal, sinó fragmentària. Com a màxim, cada vint-i-dos minuts el recorregut del jugador acaba per, a continuació, tornar a començar. Aquest cicle infinit configura la dinàmica central del joc. En cada nou bucle, es multipliquen les preguntes que es fa el jugador: com vivien els nomai i per quin motiu van desaparèixer? Per què el sistema solar està atrapat en un bucle temporal, i per què només el protagonista n'és conscient? Què provoca la destrucció del sol cada vint-i-dos minuts? Els nomai tenen alguna relació amb aquest fenomen? Més enllà d'aquestes qüestions centrals, el

desconeixement es renova amb cada nova destinació. Cada planeta presenta condicions úniques i reptes específics. Però poc a poc, a base de bucles temporals, la narrativa fragmentària d'*Outer Wilds* comença a agafar forma. A mesura que el jugador va investigant, aconsegueix, fins i tot, no només respondre les preguntes inicials, sinó tenir una idea aproximada del que va passar i del que passarà a la seva gal·làxia. Com s'ha dit, la narrativa d'*Outer Wilds* és fragmentària, com una mena de trencaclosques sense les peces numerades. La comprensió comença només quan el jugador pot enganxar tres o quatre peces que van juntes. A continuació es presenta la unió d'algunes peces per entendre la història dels nomai i el bucle temporal que pateix el protagonista.

A l'univers que planteja *Outer Wilds*, fa molts anys hi havia una espècie molt avançada intel·lectualment que s'anomenaven nomai. Tenien grans coneixements sobre astronomia, física, química, tecnologia, entre d'altres. Ells havien estudiat l'univers i sabien que era un univers molt antic que estava arribant al seu final. D'aquesta manera, els *nomai* es mobilitzaven i canviaven de galàxia cada cop que una estrella s'apagava. Per tant, els *nomai* eren nòmades —possible referència al seu nom—. Ells, però, seguien les investigacions sobre l'univers. Mentre investiguen descobreixen una senyal més antiga que el mateix univers, l'anomenen la senyal de l'Ull de l'Univers. Com pot ser que alguna cosa de l'univers sigui més vella que el propi univers? Tot seguint la senyal arriben al sistema planetari on succeeix el videojoc. Després de molt reflexionar-hi, arriben a la conclusió que l'única manera de saber on és exactament l'Ull de l'Univers és llençar petits robots exploradors en múltiples direccions aleatòries. El problema és que necessitaran moltíssims anys i recursos, tenint en compte les proporcions de l'univers. A tot això, un dels nomai està investigant la forma de viatjar al passat. Saben com fer-ho, però només poden viatjar 0'001 segons cap al passat. Llavors se'ls acudeix la idea de crear un sistema per augmentar el temps en què es viatja al passat. Tenen els mecanismes per generar un retrocés de vint-i-dos minuts en el temps. Quan haguessin passat aquests vint-i-dos minuts llavors es tornaria a activar el mecanisme, creant d'aquesta manera un bucle temporal infinit. Això els permetria enviar el robot miniexplorador (que seria sempre el mateix) en cada bucle temporal cap a una direcció diferent. Així doncs podrien cobrir totes les direccions possibles per cercar l'Ull de l'Univers. Quan el miniexplorador arribés a l'Ull transmetria les dades i els nomai haurien d'aturar el bucle, desactivant el mecanisme. A més, van crear unes estàtues —com la que es vincula amb el protagonista durant la visita al museu— que servrien per enviar els seus records vint-i-dos minuts al passat, i que s'activen en el moment que el miniexplorador ha

arribat a l'Ull de l'Univers. Això faria que els nomai poguessin conservar els records entre bucles. L'únic problema que es trobaren fou que no tenien prou energia per posar en marxa el dispositiu. Només hi havia una manera: l'energia que sorgiria del resultat d'una supernova. Fer explotar el sol del sistema semblava una mesura molt radical, però si tot sortia bé, un cop haguessin localitzat on estava l'Ull de l'Univers, només calia desactivar tot el mecanisme en el següent bucle i no fer explotar el sol. Dit i fet. Van crear l'estació solar, aquesta dispararia cap al sol per fer que esdevingués una supernova. Van posar en marxa l'estació solar però el sol només va patir unes petites fluctuacions. Així doncs, tots els seus esforços foren en va. Tot semblava que funcionaria però els faltava la font d'energia per posar en marxa el projecte. Els nomai no tenien la capacitat de fer explotar el Sol, però van encertar en tota la resta. Resulta que el seu monumental projecte es posà en marxa el dia que, de forma natural, el sol del sistema esdevé una supernova. En aquell moment, però, feia gairebé tres-cents mil anys que els nomai s'havien extingit de forma abrupta degut a l'arribada al sistema d'un cometa, que va resultar ser el recipient d'una substància letal (anomenada matèria fantasmal) per a tots els animals terrestres.

La no extinció dels lumbeans rau en el fet que, en el moment de l'arribada del cometa, es trobaven encara en una fase evolutiva primitiva i habitaven el medi aquàtic. De la mateixa manera, durant el videojoc només es troben animals aquàtics. Cal, però, mencionar una excepció, el protagonista pot arribar a coincidir amb una representant de l'espècie nomai. Això és possible gràcies al descobriment de la lluna quàntica, satèl·lit natural que exhibeix propietats quàntiques macroscòpiques. Aquesta, existeix simultàniament en òrbita al voltant de sis grans astres, fins que algú la observa i en determina la posició. El jugador ha d'aprendre les tres lleis quàntiques per iniciar, com feien els nomai, la seva peregrinació a la lluna quàntica. Aquestes lleis són: mirar un objecte quàntic i mirar una foto d'un objecte quàntic és el mateix; si una persona està en contacte amb un objecte quàntic i aquest canvia de posició, la persona canvia de posició amb l'objecte; i a part dels cinc planetes del sistema, quan la lluna no es visible està a una ubicació molt llunyana, l'Ull de l'Univers. El protagonista ha de fer una fotografia a la lluna quàntica i llavors, al determinar-ne la posició, pot entrar-hi. En cas contrari, quan el jugador està entrant a l'atmosfera només veu la capa gasosa i al deixar de mirar la lluna aquesta desapareix. El protagonista pot canviar la ubicació de la lluna al deixar-la de mirar i determinar-ne una nova posició quan l'observa. Si la lluna orbita *Lumbre*, *Hondonada Frágil*, *Abismo del Gigante*, *Gemelos Reloj de Arena* o *Espinoscuro*, el protagonista troba uns ossos d'un nomai

que estava a la lluna quàntica quan es va escampar la matèria fantasmal per tot l'univers. Si la lluna orbita l'Ull de l'Univers, coincideix amb una nomai viva, Solanum. El protagonista fa algunes preguntes amb símbols i amb el traductor pot entendre Solanum, però Solanum no entén la llengua del protagonista.

Quan el jugador ha aconseguit recopilar aquests i altres fragments de la història, comença a comprendre quin és el veritable objectiu per assolir allò que pot considerar-se *completar el videojoc*. Inicialment, pot semblar que la meta és aturar el bucle temporal per tal de deixar enrere la repetició incessant dels mateixos vint-i-dos minuts. Tanmateix, aquest bucle no és la causa del col·lapse còsmic, sinó una conseqüència. El bucle temporal s'activa automàticament com a resultat de l'explosió del sol. Així, aturar el bucle implica permetre que el sol implosioni definitivament i, amb ell, desaparegui l'últim sistema planetari de l'última galàxia existent a l'univers. Mantenir el bucle actiu, en canvi, condemna el protagonista a una repetició eterna, privada de tota progressió real. No obstant això, gràcies a les recerques realitzades pels nomai, s'obre la possibilitat d'accedir a l'Ull de l'Univers, tot i que aquest es troba tan allunyat que només pot ser-hi accessible amb una nau *nomai*, molt més avançada tecnològicament. L'única nau funcional d'aquesta mena es troba en un estat d'inoperativitat a causa d'un accident. Per reactivar-la cal extreure el nucli de distorsió, un dispositiu essencial per al manteniment del bucle temporal. Així doncs, per arribar a l'Ull de l'Univers cal interrompre el bucle, tot assumint que, un cop desconnectat, qualsevol mort serà definitiva i que no hi haurà cap repetició possible. Quan s'arriba finalment a l'Ull de l'Univers, l'espai pel que camina el protagonista recorda una sala de màquines còsmica, un indret on les estructures fonamentals del temps i de l'espai semblen fusionar-se. L'ambient pren un to clarament oníric i simbòlic, com si l'Ull es comunicés directament amb el subjecte que ha completat el viatge. De cop, el protagonista reapareix al seu planeta natal. És de nit, i un conjunt de petites llums il·luminen suaument el paisatge, creant un bonic entorn. Progressivament, aquestes llums es van apagant una a una; representen galàxies, i la desaparició de l'última implica el final de l'univers. Tot seguit, l'escena es trasllada al poble inicial, al voltant d'una foguera. Al seu voltant hi ha els altres astronautes que l'han acompanyat durant el viatge, i tots interpreten per última vegada la cançó que ha estat present al llarg de tota l'experiència. La mateixa cançó de sempre: la cançó de l'univers. La foguera s'apaga, la cançó s'acaba i els amics s'acomiaaden i agraeixen haver format part d'aquest univers. L'univers deixa d'existir. Milers de milions d'anys després, en un nou univers, s'encén una foguera.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

Epistemologia i narrativa fragmentària

L'estructura epistemològica d'*Outer Wilds* no respon als models tradicionals d'adquisició de coneixement per transmissió. No hi ha un narrador omniscient que exposi els fets, ni una guia que orienti el jugador a través de les seves accions. *Outer Wilds* ofereix llibertat total al jugador per investigar el que consideri oportú. D'aquesta manera, cada jugador reconstruirà la història a la seva manera i el que per un pot ser l'inici del videojoc, un altre jugador pot deixar-ho pel final. Des del primer moment, el jugador pot viatjar a qualsevol planeta i explorar l'univers amb absoluta autonomia. No hi ha ordres preestablerts ni missions que delimitin un camí a seguir. El coneixement no es dona, s'ha de buscar. No s'ensenya, s'ha de descobrir. I no és un contingut, sinó una pràctica. El món del joc és un univers fragmentat, poblat de restes arqueològiques, artefactes i missatges dispersos. Cadascun d'aquests elements és només un fragment incomplet. Perquè adquireixi sentit, el jugador ha de reconstruir el context, establir connexions i interpretar pistes. El jugador no només descobreix informació; ha d'interpretar aquesta informació, plantejar hipòtesis provisionals i reconstruir la història com si fos un investigador. És aquí on la proposta del joc es troba amb una de les idees centrals de la pedagogia filosòfica de Kant: no s'aprèn filosofia, sinó que, com a molt, s'aprèn a filosofar. Saber-se les idees dels filòsofs no és fer filosofia. Fer filosofia és saber com pensar, com construir arguments, com veure el món des d'angles diferents. *Aprendre a jugar* i *aprendre a filosofar* són dues accions que es fan jugant i filosofant, respectivament. A *Outer Wilds* el jugador es veu abocat a emprendre ambdues. Encara que algú llegeixi tota la història d'*Outer Wilds* no es pot dir realment que conegui l'experiència *Outer Wilds*, necessita haver-hi jugat. El videojoc és un trajecte per un procés de pensament. Però no és el procés de pensament del protagonista —fet que succeeix a la majoria de videojocs d'aquest estil—, és el del jugador. És el jugador qui ha d'unir les peces, qui ha d'adquirir el nou coneixement, i no pas el personatge. El personatge no aconsegueix res en tot el videojoc. No puja de nivell, no adquireix cap habilitat, no obté cap objecte, no millora en res. Com pot avançar el joc, doncs? Perquè el jugador, mentre juga, va assolint nous coneixements. L'únic que progressa realment és la mirada. No és només el personatge qui viatja, és el jugador qui evoluciona epistèmicament. És el coneixement el que el fa sentir cada cop millor, tot i ser en un lloc hostil. A mesura que avança en el videojoc, el jugador

segueix morint de les mateixes formes que a l'inici, però la seva perspectiva ha canviat. Ja no mor tan sovint perquè sap a què ha de fer front. I quan mor s'ho pren d'una altra manera.

D'una banda, perquè sap que tornarà a renéixer. De l'altra, el videojoc li ha fet entendre que la mort és part de la vida. L'absoluta insignificància de la vida d'un lumbrea dins d'una galàxia ajuda a posar-ho en perspectiva. Fins i tot, assistir en primera persona a l'explosió d'una supernova li pot semblar una manera poètica de morir.

La progressió a *Outer Wilds* es mesura segons la capacitat que tingui el jugador de fer nous enfocaments, preguntes diferents i connexions d'idees. És una forma de coneixement radicalment filosòfica, perquè no aporta solucions, sinó camins per pensar. A més, la manera com el joc estructura aquest aprenentatge recorda una de les grans al·legories de la filosofia clàssica: el mite de la caverna de Plató. Tota la informació que es dona al planeta natal del protagonista són només ombres de la realitat. El jugador necessita deslligar-se dels prejudicis i de la informació que ha rebut dels vilatans. Per exemple, al seu poble ningú sap pràcticament res dels nomai ni que el sol del sistema s'està apagant. A poc a poc, el protagonista s'allunya de les ombres gràcies a que abandona el seu planeta i pot descobrir què està passant realment. Plató sosté que als homes que estan lligats els costa molt anar cap a la llum del sol, ja que aquesta els fa molt mal als ulls. D'una manera similar, quan el jugador abandona la seguretat del primer planeta, es troba amb la realitat d'un univers ple de perills. Ha de morir moltes vegades per adquirir nou coneixement. Finalment, el jugador surt de la caverna i veu la realitat. És una sensació meravellosa i inexplicable. La veritat és que el sistema planetari, la galàxia i l'univers s'apaguen, i que l'única manera de progressar és aturar el bucle temporal perquè aquesta cruel veritat es pugui dur a terme, posant així punt i final a totes les vides d'*Outer Wilds*. A l'al·legoria de Plató, en el món intel·ligible la idea del bé és la causa de totes les coses, inclús de la llum i del sol, però en el món sensible, aquesta llum és la que produeix la veritat i el coneixement. Quan el filòsof pot acostumar-se a la llum, i així accedir a la veritat, ha completat el camí del coneixement. En aquell moment, només queda que el filòsof torni a la caverna i ajudi els que estan lligats. No ha d'imposar, ha d'orientar, mostrar que hi ha llum més enllà. I ha d'acceptar que potser només uns quants estaran disposats a fer el camí sencer, però això no l'excusa de la seva responsabilitat. Així es tanca el cercle que Plató (393-389 aC/1989, 514a-520d) reserva per al filòsof. Ara bé, què passaria si el filòsof torna a entrar a la caverna, es lliga mirant cap a la paret i es queda igual que al principi? Ja no podria ser feliç com la resta d'humans lligats, perquè ell sí que sap que el que està veient són només ombres de la realitat. Ja no podria experimentar mai més tot el

procés que descriu Plató, aquell que comença amb l'alliberament i culmina amb la contemplació de la veritat. Un cop es veu la llum, ja no es pot tornar a ignorar. Aquest procés només es pot fer una vegada. I comença quan el filòsof s'adona de la seva ignorància. Llavors, progressivament, va assimilant coneixement i està cada cop més a prop de la veritat. De la mateixa forma, *Outer Wilds* és un joc pràcticament irrejugable. Si el jugador torna a provar-lo, atès que ja té la informació del primer cop que l'ha completat, difícilment el podrà gaudir de la mateixa manera. Això succeeix perquè l'únic ítem que permet avançar en el joc és el coneixement. Si des de l'inici ja es disposa del coneixement, no es pot gaudir del camí, del procés. I, en aquest joc, és precisament el procés el més important. L'objectiu de la majoria de videojocs és guanyar. A *Outer Wilds*, en canvi, assolir l'objectiu significa saber la veritat. No ensenya una història, sinó que planteja el coneixement com una actitud, com una forma d'estar al món. Una actitud que implica curiositat, humilitat, paciència, atenció i capacitat d'interpretar.

La forma com el coneixement es presenta a *Outer Wilds* és a través del bucle temporal de vint-i-dos minuts que culmina amb la destrucció del sistema solar. Aquest bucle no es limita a ser una mecànica de joc, sinó que desplega tota una reflexió sobre la naturalesa del temps. Aquesta estructura cíclica desafia la concepció tradicional de la temporalitat com a successió lineal i orientada cap a un progrés. A *Outer Wilds* el temps és una experiència reiterativa que s'enriqueix amb cada reintent. A diferència d'una repetició buida o purament mecànica, com podria ser la condemna de Sísif a la mitologia grega, el bucle d'*Outer Wilds* activa una forma de relectura activa del videojoc. L'univers del joc, estructurat en bucles temporals que es repeteixen indefinidament, evoca de manera clara el destí de l'heroi grec condemnat a empènyer una roca fins al cim d'una muntanya, només per veure-la rodolar de nou fins al fons, una vegada i una altra. La repetició del bucle a *Outer Wilds* no és mecànica ni inconscient. El jugador n'és plenament conscient. Sap que, al cap de vint-i-dos minuts, el sistema solar col·lapsarà i tot el que ha fet desapareixerà, excepte el coneixement adquirit. Aquesta estructura situa el jugador en una posició existencial molt propera a la interpretació que fa Albert Camus de Sísif. Un ésser que sap que no pot escapar del seu cicle, però que, malgrat això, persevera. El paral·lelisme esdevé encara més revelador quan s'analitza la relació amb el coneixement i l'acceptació de l'absurd. Sísif, segons Camus, es converteix en un heroi no perquè lluiti contra el seu destí, sinó perquè l'assumeix amb lucidesa. És en l'instant en què pren consciència del seu patiment que esdevé lliure. De la mateixa manera, el jugador d'*Outer Wilds* no pot escapar del bucle, ni evitar la destrucció del sistema, però

pot dotar d'un sentit nou cada repetició. El coneixement que acumula no és un mitjà per evitar el final, sinó una forma d'habitar-lo amb més plenitud i serenitat. Segons Camus, en un univers que no ofereix cap garantia de sentit, l'única resposta autèntica no és la resignació ni l'esperança religiosa, sinó l'afirmació de la vida tal com és, en tota la seva finitud. Així com Sísif pot ser imaginat feliç perquè ha fet seva la condemna, el jugador d'*Outer Wilds* pot trobar en el bucle una forma d'alliberament, no perquè el món canviï, sinó perquè la seva manera d'habitar-lo ha canviat.

Michel Hazen (2020) analitza com el bucle temporal d'*Outer Wilds* actua com una mecànica narrativa que intensifica la complexitat del relat i modela l'experiència narrativa de manera única. La repetició del bucle temporal crea una narrativa no lineal on el jugador, tot i tenir una llibertat d'exploració considerable no pot alterar l'esdeveniment final inevitable. Aquesta estructura obliga el jugador a reconstruir la història a partir de fragments dispersos, afavorint una implicació activa en la construcció del relat. Per explicar aquesta dinàmica, Hazen introdueix el concepte de *player progress time* —temps de progrés del jugador—, que reflecteix com el coneixement adquirit en cada cicle es conserva i s'acumula, malgrat que el món del joc es reiniciï constantment. Això subratlla que el veritable progrés en *Outer Wilds* no es mesura en termes tradicionals de punts o habilitats, sinó en la comprensió creixent de l'univers del joc. En resum, Hazen argumenta que el bucle temporal en *Outer Wilds* no és només una mecànica de joc, sinó una eina narrativa que desafia les convencions tradicionals del relat lineal, implicant profundament el jugador en la descoberta i interpretació del món del joc.

La introducció de fenòmens inspirats en la mecànica quàntica reforça la idea que el coneixement es construeix de manera acumulativa. Elements com la pedra que desapareix quan no és observada o la lluna quàntica que canvia de posició cada vegada que se la deixa de mirar són exemples jugables de característiques quàntiques. Inclús es pot interpretar que l'Ull de l'Univers espera un observador per determinar així el seu final i poder canviar d'estadi. Aquests fenòmens no són simplement mecàniques curioses: són afirmacions filosòfiques sobre la naturalesa relacional de la realitat. Aquestes dinàmiques remetent directament a la interpretació de Copenhaguen de la mecànica quàntica, on un sistema no adopta una configuració concreta fins que no és mesurat (Faye, 2002, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*).

El món no és un conjunt d'objectes preexistents que simplement esperen ser descoberts, sinó un entramat de possibilitats que només es concreten a través de la interacció amb una consciència observadora. És pot afirmar, doncs, que en aquests casos l'observació determina la realitat d'una manera literal. A més, el joc atorga un valor profund a la interacció amb els altres, tot assumint que la realitat només s'actualitza plenament quan algú hi és per presenciar-la. Com en el famós dilema de l'arbre —si un arbre cau enmig d'un bosc i no hi ha ningú per escoltar-lo, fa soroll?—, *Outer Wilds* suggereix que la realitat pot no ser una cosa, sinó un procés que ha d'esdevenir, entre subjecte i món. L'acte d'observar, d'interessar-se, d'enfocar l'atenció, és constitutiu del món que emergeix.

Insignificança, comunitat i música

Entre la immensitat còsmica i la soledat que implica l'exploració espacial, *Outer Wilds* introdueix la música com a element de calidesa i confort. Cada astronauta que el jugador troba està sol, en un planeta diferent, assegut al costat d'una foguera i tocant un instrument musical. Estan molt lluny l'un de l'altre, però quan el jugador fa servir el senyaloscopi i apunta cap als diferents planetes, descobreix que tots interpreten la mateixa cançó. Des de punts molt llunyans es va construir una peça musical comuna. A mesura que els sons se superposen, emergeix una harmonia compartida. Aquesta metàfora simbolitza una mena de comunitat distribuïda per l'univers. Cadascú fa la seva part, i en la seva suma es genera una realitat més gran que les contribucions individuals. Els astronautes estan sols, però junts; dispersos, però connectats. Aquesta melodia, repetida i reconeixible, esdevé un element vertebrador que acompanya el viatge. De fet, cada cop que el jugador sent la cançó l'envaeix un sentiment de calma. Això és degut a que la peça musical contribueix a crear espais de repòs emocional perquè recorda als campaments dels astronautes. A prop de cada foguera hi ha arbres per recarregar l'oxigen i dipòsits de combustible per a la motxilla propulsora. No hi ha cap perill i la música se sent més forta a mesura que el jugador s'acosta a cada intèrpret. Per tant, és fàcil que el jugador associï la música a la tranquil·litat, ja que quan descansa a la vora de la foguera dels seus amics sempre l'acompanya el fil musical. En aquests moments, *Outer Wilds* ofereix una pausa serena dins un univers que es defineix per la incertesa, la soledat i la imprevisibilitat. Quan el jugador finalment arriba a l'Ull de l'Univers, s'adona —si no ho havia fet abans— que la música, a més de transmetre calma, té un gran impacte narratiu. Allà troba els seus amics al voltant de la foguera tocant la mítica cançó, aquest cop junts, per última vegada. Un gran sentiment de pertinença l'envaeix. La cançó no és espectacular, senzillament recorda a una foguera i a uns amics. I quan la cançó

acaba, el protagonista està preparat per avançar. És a dir, morir i desaparèixer per permetre el naixement d'un altre univers. Però tot el que és nou s'ha construït sobre el que ja existia. Per tant, el nou univers ha sorgit de l'anterior i, com a tal, ha estat condicionat per la configuració del seu predecessor. Quan *Outer Wilds* presenta el nou univers, ho fa acompanyat d'una cançó: 14.3 Billion Years. No és la mateixa melodia que ha acompanyat el protagonista al llarg de tot el joc, però hi ressonen elements familiars. Aquesta continuïtat suggereix que el vell univers no desapareix del tot, sinó que es manté present, parcialment transformat, dins del nou. És una forma subtil però eloqüent de transmetre la idea que tota nova realitat s'edifica sobre les restes de l'anterior. El final no implica una ruptura absoluta, sinó una continuïtat parcial en la nova configuració còsmica.

Aquest simbolisme connecta amb una altra de les grans idees del joc: el coneixement com a llegat. Tal com ja s'ha exposat, a *Outer Wilds* la mort és inevitable, atès que l'extinció dels últims estels simbolitza la fi de l'univers. És un final trist però el videojoc deixa un bri d'esperança, no per a la salvació, sinó per a la comprensió. Els nomai desitjaven comprendre què era l'Ull de l'Univers, però, malgrat els esforços colossals que hi van dedicar, es van extingir abans de poder assolir aquest coneixement. No obstant això, al final del joc el protagonista arriba a l'Ull de l'Univers i és gràcies a tots els descobriments i artefactes nomai. Tot el que van fer els nomai, doncs, no fou en va. Foren la primera pedra del mur. Aquest és un plantejament que es va repetint durant tot el videojoc. Als primers minuts, els veïns ja transmeten al protagonista la idea que emprendre el viatge és un esdeveniment històric, significatiu per al conjunt de la civilització. El protagonista pot explorar l'univers gràcies a moltíssima gent: els enginyers i científics que van idear i crear les primeres naus i la motxilla propulsora; els primers astronautes que van jugar-se la vida per experimentar; els traductors que van facilitar la comprensió de l'escriptura nomai; fins i tot els seus avantpassats llunyans quan van poder sobreviure i prosperar en moments de molta dificultat. Sense tots ells, el protagonista no podria, ni tan sols, haver sortit mai a l'espai. En conseqüència, tot el que assoleix el protagonista no és una victòria particular, és un reconeixement a tota l'espècie, i també als nomai. Una frase que el jugador troba escrita pels nomai ho sintetitza a la perfecció: "La nostra curiositat viatja amb tu. Estàs caminant rere les passes d'aquells que t'han precedit; i el teu caminar guia aquells que vindran després de tu." A *Outer Wilds* el jugador no és el centre de la narrativa, ni el seu salvador. És una baula tardana, fràgil i prescindible en una llarga escala còsmica. Si l'estàtua no s'hagués activat amb ell, ho hauria fet amb algú altre. Tot hauria passat igualment. És només una peça més

en un engranatge molt gran. Però això no vol dir que no sigui important. Vol dir que el sentit no està en ser protagonista, sinó en formar part d'alguna cosa compartida. Com la música que sona des de planetes separats, l'existència del protagonista només té sentit quan s'entén com a part d'un conjunt. Una harmonia feta de veus solitàries, de coneixements acumulats, de gestos senzills que, junts, fan alguna cosa gran. *Outer Wilds* parla d'una peça musical que només existeix si tots la toquen, encara que no ho sàpiguen. I d'un coneixement que només arriba quan totes les peces de l'engrenatge fan la seva part.

- **Valoració personal**

La història d'*Outer Wilds* és molt original i captivadora, però la forma com s'explica és encara millor. Una gran història mal explicada s'apropa més a una mala història que una mala història ben explicada. És un joc que no obliga a res. El jugador pot investigar el planeta del protagonista sense anar a l'espai durant hores o, pel contrari, pot anar a l'espai directament sense haver vist pràcticament res del seu planeta. Quan agafa la nau pot anar a qualsevol dels planetes del sistema sense cap impediment. Aquest fet dóna molta força a la narrativa i a la sensació d'exploració. Molts jocs similars limiten on pot anar el jugador perquè el disseny d'algunes zones ha estat pensat per més endavant en el joc. Els creadors han aconseguit que el jugador senti realment curiositat per saber més sobre el món que planteja el videojoc. Així doncs, que la narrativa d'un videojoc d'exploració espacial estigui basada en la incertesa, la curiositat i el mètode de prova i error, és com un joc estilístic molt ben trobat. Dit d'una altra manera, si al començar el videojoc al jugador se li expliqués la història dels seus avantpassats, la història dels nomai i se li plantegés un objectiu a assolir, es tractaria d'un videojoc amb una temàtica d'astronomia.

Outer Wilds, en canvi, és un videojoc que aplica les virtuts d'exploració astronòmica, i no només un videojoc sobre assolir objectius amb un recobriment d'astronomia. A més, el videojoc genera en el jugador una espècie de sensació de petitesa. La immensitat de l'univers està perfectament representada. L'exploració espacial és una tasca de risc, i com a tal, així se sent en el videojoc. L'hostilitat de l'espai, la incertesa de la immensitat, la insignificança d'un ésser viu respecte al cosmos. Són conceptes que acompanyen el jugador durant el seu viatge, evocant sensacions que probablement experimentarien aquells que investiguessin un sistema planetari desconegut a la vida real. Durant les primeres exploracions, el jugador es mou per l'univers sense comprendre gairebé res. La confusió inicial no es deu únicament al fet que la narrativa del videojoc estigui fragmentada en múltiples trossos, a més, cada peça

d'informació trobada no té un ordre establert. Quan el jugador obté una nova pista, no pot saber si correspon al principi o al final de la història, ja que a *Outer Wilds* no existeix una primera peça. La tasca del jugador consisteix a identificar connexions parcials, unir fragments que presentin alguna afinitat temàtica o contextual i, així, començar a esbossar un relat coherent. Però, a diferència d'un trencaclosques convencional, on es pot saber si una peça és d'un costat o del mig, aquí no hi ha cap pista que guiï el procés. Les peces narratives només adquireixen sentit en funció de la seva relació amb les peces adjacents: és en el contacte, en l'encaix parcial entre indicis dispersos, que emergeix el significat global. La construcció del relat en aquest videojoc no és, doncs, una simple reconstrucció lineal o una reparació d'un objecte trencat, sinó un exercici de pensament connectiu, en què cada fragment només obté identitat i valor a través de la seva articulació amb els altres. La història no es descobreix, es construeix, fet que dificulta considerablement la seva explicació.

En el disseny d'*Outer Wilds*, la mort és omnipresent, inevitable i reiterada. Però, a diferència de la majoria de videojocs, la mort no implica una penalització, sinó que és part activa de la narrativa. Això trenca radicalment amb la lògica tradicional dels videojocs, en què la mort és una interrupció o una derrota. Aquí, cada mort és part constitutiva de l'aprenentatge. Com es diu en la saviesa popular, dels errors se n'aprèn. És una invitació a repensar la vida com una sèrie de caigudes i redempcions, un camí irregular cap a una comprensió provisional i sempre en revisió. *Outer Wilds* demostra que el bucle temporal afegeix complexitat a la narrativa i és relativament fàcil d'implementar en els videojocs. *Outer Wilds* predica constantment la inevitabilitat de la mort. D'una banda, el bucle temporal permanent implica que el protagonista mor cada vint-i-dos minuts, si és que no ho ha fet abans. El videojoc ha fet entendre al jugador que el protagonista és absolutament insignificant dins d'una galàxia. Fins i tot, assistir en primera persona a l'explosió d'una supernova pot semblar una manera poètica de morir. De l'altra, la progressió del joc tendeix cap a la mort. Jugar significa avançar cap al final, no només del videojoc, sinó també de l'univers que conté el seu món del joc. El desenllaç final coincideix amb l'extinció del protagonista, del sistema planetari i de tota forma de vida. L'objectiu principal és localitzar i desactivar el mecanisme que manté actiu el bucle temporal. Però interrompre el cicle suposa trencar l'única estructura que permet la persistència de l'univers. És precisament la repetició, i no el progrés, el que sosté la continuïtat de l'existència. Quan finalment s'aconsegueix desactivar el dispositiu, el sol explota i consumeix l'últim sistema planetari

de l'última galàxia coneguda. Aquesta escena pot llegir-se com una metàfora de caràcter existencial. *Outer Wilds* esdevé així una meditació sobre l'acceptació del final.

El videojoc no només mostra una aventura espacial, sinó que recrea simbòlicament l'experiència humana de viure sabent que tot té un final, i que aquest final, la mort, no pot ser esquivat. La vida no es desplega sempre sota condicions favorables, sovint hi ha dificultats, incertesa o dolor. Tanmateix, la manera com es transita el final és significativa. En un món on la mort és inevitable, la possibilitat de compartir l'últim instant amb els amics que s'han fet durant el viatge té un gran valor. El joc presenta un missatge de caire fatalista, però no es limita a la resignació. Convida a considerar la manera com cadascú s'enfronta al procés d'acomiadament. Davant la impossibilitat de retenir el temps o revertir la destrucció, es pot triar entre aferrar-se nostàlgicament al passat o bé assumir amb serenor el present, per més cru que sigui. No és tan important viure molts anys com viure de manera significativa, amb connexió amb el món i les persones del voltant. La qualitat és millor que la quantitat. Les relacions humanes, els vincles, la companyia i estar amb altres persones d'una manera autèntica sembla el missatge que difon el videojoc. En aquest sentit, *Outer Wilds* ofereix una visió commovedora sobre la fi de les coses: el final arriba, però pot ser viscut des de la comunitat, des de l'empatia i des del reconeixement de l'altre com a company en el trànsit d'acomiadament. Les persones, més que cap altra cosa, són allò que confereix sentit a l'existència.

Outer Wilds està molt ben pensat. La seva originalitat, encara que arriscada, desemboca en un final preciós i emotiu. Tots els amics del protagonista junts per primer i últim cop, tocant la cançó de l'univers. La que han creat entre tots sense ser-ne conscients —ja que es trobaven a punts molts distants l'un de l'altre— però que el jugador ja coneixia perquè els havia visitat als seus planetes. En aquells moments el jugador sentia una gran pau interior, al costat dels seus amics no li podia passar res de dolent. Quan el jugador està tens o desanimat, pot treure el senyaloscopi i enfocar l'antena cap als planetes dels seus amics. Decideix enfocar Hondonada Fràgil i, de cop, la melodia del banjo de Riebeck travessa el buit i l'univers sembla menys hostil. El temps no s'atura i els planetes continuen orbitant al voltant del Sol, cosa que obliga a resseguir amb precisió, a través del senyaloscopi, el moviment d'*Hondonada Fràgil*. Lentament, se li afegeix una subtil percussió, és Chert. El seu planeta creua temporalment la trajectòria del senyaloscopi, i amb ell, el seu ritme entra i surt com una respiració breu. Tot seguit, s'hi sumen les notes xiulades d'Esker i l'armònica de Feldepató, que fan sentir al jugador que no està sol.

La música es va teixint de forma orgànica, sense direcció aparent, com si els planetes mateixos componguessin la peça. El jugador escolta aquesta harmonia efímera des de la superfície d'*Espinoscuro*, sabent que, si hagués estat a un altre planeta, la configuració sonora hauria estat radicalment diferent. Potser alguns instruments no s'haurien arribat a superposar mai, potser d'altres haurien coincidit durant més estona, o haurien entrat en un ordre completament diferent. La composició musical no és fixa ni programada, sinó que depèn de dues variables: el planeta que s'enfoca i el planeta des del qual s'observa. Les òrbites defineixen la cançó. És el moviment dels cossos celestes el que dicta la durada, la coincidència i el ritme de les veus musicals. I enmig d'aquesta coreografia astronòmica, la música es converteix en molt més que un recurs sonor: esdevé una forma de companyia, una connexió íntima i còsmica entre éssers que, malgrat la distància, estan en sintonia. Per això és tan rellevant que l'última escena al vell univers sigui una foguera amb tots els amics tocant la peça musical. És la manera de que els propis músics es despedeixin de la banda, tocant junts per última vegada la cançó que han compartit durant la vida. Aquesta escena, poètica i simbòlica, transforma la fi en una forma de celebració de la vida viscuda. La mort no és el fracàs del viatge, sinó la seva culminació necessària. El videojoc convida a deixar anar la por a la mort, la necessitat de controlar, el desig d'aturar el final inevitable. La mort és inevitable però es pot trobar una manera digna d'afrontar-la. Crec que és un missatge força necessari en la societat que vivim, on es tracta la mort com un accident i no com a part de la vida. *Outer Wilds* intenta ajudar el jugador a desprendre's i a acceptar la pèrdua.

3. *Everything*

Director: David O'Reilly.

Desenvolupador: David O'Reilly.

Distribuïdor: Double Fine Productions.

Gènere: Simulació, filosòfic, ambiental.

Plataforma: Ordinador, PlayStation, Nintendo Switch.

Data de publicació: 21 de març del 2017.

- **Resum del funcionament del videojoc**

Everything és un videojoc de simulació en primera persona que convida el jugador a adoptar la forma de qualsevol element present a l'univers. Des d'animals, plantes o objectes quotidians fins a partícules subatòmiques, muntanyes, planetes o galàxies. No hi ha objectius preestablerts, ni puntuacions, ni enemics, el jugador té llibertat d'exploració. El jugador pot convertir-se en allò que veu i explorar la realitat des del punt de vista d'aquell ésser o objecte, així com comunicar-se amb altres entitats, emetre sons, ballar, formar grups o llegir pensaments existencials d'altres formes de vida. El videojoc incorpora reflexions del filòsof Alan Watts sobre la naturalesa d'existir i la manera de contemplar l'univers. El repte no rau en superar nivells, sinó en explorar com canvia la percepció del món segons el punt de vista que el jugador adopta.

- **Descripció del videojoc**

Everything és un videojoc de simulació en què el jugador pot assumir la forma de qualsevol element present al món del joc. Des d'éssers vius com animals i plantes fins a elements inorgànics com pedres, objectes quotidians com gorres o bancs, partícules subatòmiques o estructures còsmiques com planetes i galàxies. Tot el que veu el jugador és una cosa que ell pot ser. Aquesta mecànica de posseir qualsevol element no només estructura el sistema de joc, sinó que constitueix el nucli fonamental de la narrativa. *Everything* no té tasques a realitzar ni una història lineal, de fet, no té una història. El jugador ha d'explorar, reflexionar i relacionar-se amb el món que l'envolta. No hi ha possibilitat de fer res malament. El

jugador és lliure d'explorar el món en qualsevol direcció, a qualsevol escala, sense recompenses ni cap límit de temps. Molts elements poden comunicar-se mitjançant sons i el jugador pot llegir-ne els pensaments. Aquests, en lloc de construir un relat, expressen reflexions sobre l'existència, la identitat, el lloc en el món o la naturalesa de l'*ésser*. L'únic progrés registrable és un arxiu que funciona com una mena de catàleg de tot allò que el jugador ha estat. Cada cop que el jugador és un nou element quedarà registrat a l'arxiu, que és accessible des del menú de pausa. El jugador es pot entretenir *essent* tot el que hi ha en aquest món. En qualsevol moment del joc pot consultar aquest registre per veure, per exemple, quantes espècies del món animal o quantes partícules subatòmiques li falten per descobrir. Això afavoreix una exploració motivada per la curiositat i la contemplació més que per la competició o l'assoliment d'objectius. Ara bé, el pas d'un element a un altre no és completament lliure, està condicionat per l'escala. No es pot passar directament de ser una granota a ser una muntanya, ni d'un núvol a una partícula subatòmica. Per fer-ho, cal seguir una progressió gradual. Per exemple, una granota pot transformar-se en una planta, després en un arbre o una vaca, i més tard en una muntanya. De la mateixa manera, un núvol haurà de convertir-se en elements més petits com un arbre i després herbes o petits insectes abans d'accedir al món microscòpic. El videojoc permet el trànsit entre elements que es troben dins d'una mateixa dimensió.

Gràficament, el joc opta per una estètica minimalista, on les textures tenen poca definició i contribueixen a crear una experiència visual més simbòlica que realista. Sorpren especialment l'animació dels grans animals terrestres, que no caminen de manera natural sinó que es desplacen rodant sobre ells mateixos. Mentre el jugador explora, trobarà breus fragments d'àudio de conferències d'Alan Watts, filòsof britànic que es dedicà a difondre el pensament oriental a Occident. En ells, el filòsof reflexiona sobre la naturalesa, la vida i l'existència. Aquests àudios apareixen a mesura que el jugador avança i tenen una forta càrrega reflexiva. Reforcen les idees que el jugador pot haver intuït a través de l'experiència lúdica. Aquests fragments, sumats a una banda sonora que evoca calma, atorguen al jugador un sentiment de familiaritat i relaxació. A més, no hi ha hostilitats, fet que contribueix a crear un entorn contemplatiu. Aquesta atmosfera lliga amb el nom i la idea de fons del videojoc: *Everything* ('Tot'²⁹). No s'hi proposa una jerarquia de formes o éssers, sinó una

²⁹ Aquesta noció de *tot* es pot entendre, des d'una perspectiva budista clàssica, com el conjunt dels sis sentits i els objectes que els corresponen: la vista i les formes, l'oïda i els sons, l'olfacte i les olors, el gust i els sabors, el cos i les sensacions tàctils, i la ment i els fenòmens mentals. Així, tot el que pot ser conegut per un ésser viu es defineix dins aquest marc perceptiu (Kalupahana, 1976, p. 23).

concepció de la realitat segons la qual tot el que hi ha a l'univers pot ser entès com una expressió del propi univers.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

La rellevància filosòfica d'*Everything* es desplega a partir de dues dimensions complementàries. D'una banda, l'experiència directa de joc, basada en la mecànica d'exploració i transformació; de l'altra, els continguts filosòfics d'Alan Watts, que funcionen com a guia conceptual per interpretar el significat de l'experiència. La força d'*Everything* rau precisament en aquesta doble articulació: el videojoc no es limita a exposar conceptes, sinó que els converteix en experiència jugable. Els subapartats següents desenvolupen les línies filosòfiques principals que el joc tracta a través dels fragments d'àudio de Watts.

Qualsevol punt de vista és el centre: epistemologia i relativitat

Una de les idees centrals del joc és que la realitat és diferent segons el lloc que s'ocupa a l'univers. *Everything* permet descobrir noves formes de percebre el món. Cada vegada que s'adopta la forma d'un nou element, s'obre un univers diferent, determinat per la posició i naturalesa d'aquella entitat. La realitat deixa de ser una estructura fixa per esdevenir una multiplicitat de mons, cadascun generat per la mirada específica de l'ésser que l'habita. Aquesta idea recorda la doctrina del punt de vista relatiu en el pensament oriental i, especialment, la noció budista que la realitat està condicionada pel filtre de la percepció. Segons aquesta visió, no hi ha una realitat objectiva en si, sinó una xarxa interdependent d'experiències condicionades per la perspectiva i els factors mentals. L'escola Madhyamaka, per exemple, sosté que totes les coses són buides d'existència pròpia i només prenen sentit en relació amb les altres: la doctrina del buit intenta establir que no hi ha objectes amb naturalesa intrínseca, siguin cognoscibles o no Westerhoff (2009).

Tota realitat és inseparable del punt de vista des del qual es constitueix, i la mirada actua com un filtre. Aquesta dinàmica es manifesta de manera jugable però es complementa amb les tesis d'Alan Watts que han estat integrades al joc mitjançant fragments d'àudio:

Cada criatura de l'univers que és sensible en algun sentit i, per dir-ho d'alguna manera, conscient, es considera a si mateixa com un ésser humà. Això vol dir que coneix i és conscient d'una jerarquia d'éssers per sobre d'ella i d'una jerarquia d'éssers per sota. Si es pren una criatura tan diminuta com una mosca de la fruita,

que només viu uns quants dies, aquesta és conscient de tota mena d'animals i objectes estranys i diminuts i d'espores flotant a l'atmosfera, que nosaltres ni tan sols percebem si no tenim un microscopi a mà. I els critica com si fossin animals inferiors, i coses per l'estil, mentre que els éssers humans són coses que ella no comprèn. Estan tan fora del seu enteniment com un quàsar ho està del nostre. I nosaltres veiem aquests objectes llunyans flotant al firmament i només tenim la idea més vaga de què poden ser. Però hi ha un principi fonamental que tothom ha d'entendre, que és el principi de la relativitat. Això vol dir: que siguis on siguis, siguis qui siguis i siguis el que siguis, ets al mig. Aquest és el joc.

Everything es converteix així en una eina d'exploració epistemològica: com un ésser coneix la realitat? Quins límits té la seva comprensió del món? La granota, la flor, la formiga o el microorganisme tenen visions radicalment diferents del mateix espai, però cap d'elles pot considerar-se *més real* que l'altra.

Dissolució de l'ego

Un dels temes més destacats que emergeix dels àudios d'Alan Watts és la dissolució de l'ego. Aquesta idea, vinculada al pensament oriental i especialment a la noció que el jo és una il·lusió construïda, es veu plasmada tant en les paraules de Watts com en la pròpia mecànica del joc, que permet encarnar tota mena d'entitats sense jerarquia ni identitat fixa. La cita següent exemplifica aquesta concepció:

És com si agafessis una ampolla de tinta i la llancessis contra una paret. Es trenca. I tota aquella tinta s'escampa. I al mig, és densa, oi? I a mesura que s'expandeix cap als marges, les petites gotes es tornen més fines i formen patrons més complicats, ho veus? Doncs de la mateixa manera, hi va haver un Big Bang a l'inici de les coses i es va escampar. I tu i jo, asseguts aquí en aquesta habitació, com a complicats éssers humans, estem molt, molt a la perifèria d'aquell Big Bang. Som els complicats petits patrons al final d'aquella expansió. Molt interessant. Però aleshores ens definim només com això. Si penses que només ets dins de la teva pell, et defineixes com una petita voluta molt complicada, molt llunyana a la vora d'aquella explosió. Molt lluny a l'espai, i molt lluny en el temps. Fa milers de milions d'anys, eres un Big Bang, però ara ets un ésser humà complicat. I aleshores ens separem d'això, i no sentim que encara som el Big Bang. Però ho ets. Depèn de com et defineixis. En realitat, si les coses van començar així, si hi va haver un Big Bang al principi, no ets una cosa que sigui el resultat del Big Bang. No ets una mena de titella al final del procés. Encara

ets el procés. Ets el Big Bang, la força original de l'univers, manifestant-se com qui siguis. Quan et trobo, no veig només com et defineixes —el senyor tal, la senyora tal—, veig cadascun de vosaltres com l'energia primordial de l'univers que se'm presenta d'aquesta manera concreta. Sé que jo també ho sóc. Però hem après a definir-nos com a separats d'això.

Alan Watts qüestiona l'antropocentrisme occidental i proposa una cosmovisió on l'humà no és un producte del món, sinó el món manifestant-se. Recalca que la por a la mort prové d'una mala comprensió del que és una persona. Si es reconeix que un humà és el mar, i no només l'onada, aleshores no hi ha veritable desaparició, sinó transformació.

Tu i jo estem tan connectats amb l'univers físic com una onada ho està amb l'oceà. L'oceà fa onades, i l'univers fa persones. I quan jo faig una onada amb la mà i et dic “Ep!”, el món fa una onada amb mi cap a tu i diu: “Hola! Sóc aquí!” Però som conscients de com sentim i percebem la nostra existència. Partint del mite que som éssers fabricats, que som parts, que som coses, la nostra consciència ha estat influenciada de tal manera que cadascun de nosaltres no se sent part del tot. Hem estat hipnotitzats, literalment, per la convenció social a sentir i percebre que existim només dins la nostra pell. Que no som el Big Bang original, sinó només una cosa que hi ha al final d'aquell procés. I per això estem aterrats. “La meua onada desapareixerà, i moriré!” I això seria terrible.

Aquest enfocament connecta directament amb la noció budista d'*anattā* (no-jo), segons la qual la identitat individual és una il·lusió generada per la ignorància i el desig de permanència. No hi ha cap entitat immutable anomenada *jo*, a més, la creença en aquest *jo* només porta patiment (Kalupahana, 1967, p. 38).

Tot flueix i tot és un: visió holística de l'existència

Everything planteja una visió holística de la realitat, segons la qual cap entitat no és autosuficient ni pot ser compresa al marge del conjunt del qual forma part. El videojoc tradueix aquesta interdependència en una experiència lúdica i directa, ja que permet al jugador encarnar qualsevol forma d'existència. D'aquesta manera, es convida a pensar que el tot és més que la suma de les parts, i que cada element només adquireix sentit dins del sistema global al qual pertany. No hi ha una separació real entre el jo i l'entorn, sinó una continuïtat dinàmica. En aquesta línia, Alan Watts fa una crítica radical al concepte de

subjecte com a entitat autònoma, i defensa que tota forma de vida, objecte o acció només existeix en relació amb la resta:

No es pot parlar d'una persona que camina, sense començar per descriure el terra, perquè quan camino, no deixo simplement penjar les cames a l'espai buit. Em moc en relació amb una habitació. Així doncs, per descriure què faig quan camino, he de descriure l'habitació; he de descriure el territori. Igualment, en descriure el que estic dient ara mateix, no ho puc descriure com una cosa aïllada, perquè t'estic parlant a tu. Per tant, allò que estic fent en aquest moment no està completament descrit si no es descriu també que tu ets aquí. Si això és necessari, en altres paraules, si per descriure el meu comportament he de descriure el teu comportament i el comportament de l'entorn, vol dir que en realitat tenim un únic sistema de comportament. La teva pell no et separa del món; és un pont a través del qual el món exterior flueix cap a tu, i tu flueixes cap a ell.

A *Everything* també ressona una conciliació entre les famoses filosofies de Parmènides i d'Heràclit. D'una banda, les visions filosòfiques de Parmènides: “el Ser debe necesariamente ser ingénito e imperecedero. Parménides añade, en realidad, en el curso de su argumentación, que el Ser debe ser “inmóvil” y “uno, continuo”” (Kirk i Raven, 1974, p. 383). Això vol dir que l'ésser veritable no canvia, no neix, no mor, no es fragmenta. Tot canvi, moviment o multiplicitat és il·lusori o fals. I d'altra banda, “Heráclito adujo la imagen de un río [...] para recalcar la absoluta continuidad del cambio en cada cosa individual: todo está en flujo continuo como un río”. (Kirk i Raven, 1974, p. 278).

Així doncs, el joc fa experimentar la idea que tot és una mateixa cosa manifestada sota formes canviants: “Encara ets el procés. Ets el Big Bang, la força original de l'univers, manifestant-se com qui siguis”. No hi ha separació entre els éssers, sinó una sola essència que adopta múltiples formes sense deixar de ser la mateixa. Quan el jugador assumeix la forma d'un animal, d'un objecte o d'un astre, no abandona un jo per assumir-ne un altre, sinó que experimenta la dissolució del límit entre el subjecte i l'entorn. *Everything* integra els dos punts de vista: la unitat de tot el que és —Parmènides— es revela precisament a través del flux infinit de formes —Heràclit—.

Per exemple, com un remolí dins l'aigua. Es podria dir que, perquè tens pell, tens una forma definida, una aparença concreta. D'acord? Aquí hi ha un flux d'aigua, i de sobte es forma un remolí, i continua fluint. El remolí és una forma definida, però cap

porció d'aigua hi roman fixa. El remolí és una cosa que fa el corrent. I exactament de la mateixa manera, tot l'univers ens fa a cadascun de nosaltres. I avui us veig, i demà us reconec, igual que reconeixeria un remolí dins un rierol. Diria: "Ah, sí, ja he vist aquest remolí abans, és just al costat de la casa de tal persona, a la vora del riu, i sempre hi és." Així mateix, quan us torni a veure demà, us reconeixeré: sou el mateix remolí que éreu ahir. Però esteu en moviment. Tot el món es mou a través vostre: tots els raigs còsmics, tot el menjar que mengeu, el flux de bistecs, llet, ous i tot, tot això flueix a través vostre. Quan us moveu d'aquesta manera, el món es mou amb vosaltres, el corrent us fa moure.

Novament es presenta la dissolució de l'ego. Però aquest concepte no implica desaparició sinó integració: el jugador no és un personatge fix, sinó una successió d'expressions de l'univers. Cadascú és l'univers en forma de persona, no pas una persona dins d'un univers aliè. Aquesta visió del jo com a remolí momentani dins un flux més ampli recorda les metàfores taoistes de la naturalesa com un procés constant que es manifesta en formes efímeres: "¿Puedes hacer que tu espíritu y tu cuerpo (*ying po*) abracen el Uno, y no lo abandonen?" (Tse, VI-V-IV aC/2023, p. 59).

L'univers que fa humans: l'ésser com a símptoma del tot

Per Watts, la humanitat no és aliena al món, sinó una de les seves funcions naturals. Els éssers humans no són una excepció dins del cosmos, sinó una emanació natural del seu funcionament. Aquesta concepció coincideix amb el pensament oriental, especialment amb la idea *zen* segons la qual l'univers no és una cosa separada de nosaltres, sinó una realitat que fem i que ens fa.

Posem, doncs, que l'arbre que fa pomes és un arbre que *pomeja* —usant *pomejar* com a verb. I un món en què arriben persones és un món que personeja. I així, l'existència de les persones és simptomàtica del tipus d'univers en què vivim. Tal com els cabells al cap són simptomàtics del que passa dins l'organisme. Però ens han ensenyat a no sentir que pertanyem al món. I el nostre llenguatge popular ho reflecteix: diem "he vingut a aquest món". No és veritat, no hi has vingut, n'has sortit.

Alan Watts ataca la idea de la Terra com a objecte inert habitat per la vida. Proposa una visió inversa: la vida no "passa damunt" de la Terra, sinó que la Terra fa vida, igual com el cos fa cabells:

La Terra no és una gran roca infestada d'organismes vius, de la mateixa manera que el teu esquelet no són ossos infestats de cèl·lules. La Terra és geològica, sí, però aquesta entitat geològica fa créixer persones, i la nostra existència a la Terra és un símptoma d'aquest altre sistema i dels seus equilibris, tant com el sistema solar és un símptoma de la nostra galàxia, i la nostra galàxia, al seu torn, és un símptoma d'un conjunt sencer d'altres galàxies.

- **Valoració personal**

Everything és un *rara avis* en el catàleg de videojocs. Segons el seu creador David O'Reilly, és una simulació interactiva de la naturalesa. El jugador gaudeix experimentant què se sent anant per l'univers quan és un animal, una cèl·lula, una pedra o una galàxia, entre d'altres. El videojoc no convida el jugador a preguntar-se què cal fer, sinó què vol dir ser. El jugador haurà de plantejar-se el pensament d'Alan Watts sobre l'univers i l'ésser humà, cosa que pot resultar difícil si abans no posa en qüestió idees prèviament apreses i comunament acceptades. L'experiència és agradable, enriquidora i sorprenent. Un detall significatiu en la trajectòria del videojoc és que el seu tràiler promocional, de poc més de deu minuts, va ser pre-nominat a un Oscar en la categoria de millor curtmetratge d'animació. Que el tràiler d'*Everything* aparegui en uns premis històrics sobre cinema és un pas endavant per reivindicar la maduresa del videojoc com a mitjà. Pel que fa a l'apartat relacionat amb la simulació, és meravellós com han aconseguit difondre, de forma fàcil i ocurrent, un missatge tan trencador.

Perspectiva i relativitat

No calen cent pàgines per comprendre què volia dir Alan Watts quan afirma que tot ésser viu percep el món des del centre. Aquesta idea, que pot semblar abstracta, es fa intuïtiva i tangible gràcies a la jugabilitat d'*Everything*. Cadascú veu el món des del lloc que ocupa, i aquest lloc determina tant el que es percep com allò que es considera rellevant. Canviar de posició permet accedir a una nova configuració de la realitat, però això no implica apropiarse a una realitat més autèntica. Per saber com és el món s'haurien de sumar totes les perspectives.

Si a *Everything* s'experimenta el món des de la perspectiva d'un gos, es poden observar arbres, pedres, objectes, animals i flors. Si el jugador resta immòbil no sembla pas que hi hagi gaire cosa més al seu voltant. No obstant això, quan s'adopta la perspectiva d'una flor situada al costat del gos, s'obre un nou món per al jugador. Els arbres perden

protagonisme, es perceben molt llunyans. El gos esdevé ara una figura central dins la nova realitat. Apareixen altres flors i plantes més petites, tota classe d'insectes, petits objectes com un tros de fusta, una moneda i un xiclet. No és que aquests petits objectes no puguin ser vistos pel gos, però no criden la seva atenció fins que no hi és completament a sobre. Des de la seva perspectiva tenen poc pes. Si, a continuació, es canvia a la perspectiva d'una marieta, els arbres desapareixen del camp visual, ja que són massa lluny. Si el jugador, com a marieta, es desplaça durant molta estona podrà veure els arbres, però el gos sense moure's els veu clarament. La posició és similar, però la perspectiva no. També la marieta té accés a tot un món que el gos no sembla parar atenció: un pèl, un gra de sucre, un pugó. Gràcies a la mecànica del videojoc, resulta fàcil comprendre la tesi d'Alan Watts sobre la perspectiva: tres formes de veure el món des d'un mateix punt geogràfic. I encara s'hi podria afegir la perspectiva que s'obté quan s'accedeix al món microscòpic i es descobreix un protozou, una clorofil·la o una mota de pols. Des de la perspectiva del gos, ell se sent infinitament superior a una formiga. Des de la perspectiva d'una formiga, un gos és una cosa que no pot comprendre. Quan el jugador és una sequoia altíssima té al davant multitud d'arbres més petits, animals, objectes, insectes, plantes, pedres. Des de la perspectiva de la sequoia el jugador se sent immens. Té accés a més d'una vintena de tipus d'elements més petits. Tanmateix, la rellevància percebuda des d'aquesta escala s'esvaeix quan s'entra al món microscòpic en forma de protozous o s'explora l'espai exterior com a planeta. La importància atribuïda a una forma concreta resulta ser sempre relativa: el valor de cada entitat depèn de la posició des de la qual s'experimenta. Així doncs, *Everything* compleix l'objectiu de transmetre la idea de la perspectiva i el principi de la relativitat d'Alan Watts. Tanmateix, el videojoc destaca en la capacitat que té d'articular de manera orgànica les idees filosòfiques d'Alan Watts amb una mecànica jugable que les encarna. No es tracta de rebre un missatge intel·lectual des de fora, sinó d'interioritzar-lo a través de l'experiència. El jugador no llegeix una teoria: la viu.

Simbolisme per facilitar el pensament abstracte

S'ha criticat el fet que certs animals al videojoc —com la vaca, el lleó o el porc— es desplacin girant sobre si mateixos en lloc de caminar amb les extremitats. Algú podria interpretar-ho com una solució simple per reduir costos de producció. Tanmateix, si aquest fos l'objectiu, el més lògic hauria estat aplicar el mateix sistema a tots els animals. En canvi, els animals petits no roden, sinó que es mouen amb petits salts que imiten el caminar. Això suggereix que el desplaçament circular es reserva deliberadament a un grup específic

d'animals que estan a una escala similar a la dels humans, com si es volgués destacar-los simbòlicament dins l'univers del joc. Aquest detall, que comença sent còmic, contribueix a disminuir les expectatives realistes i potencia la interpretació simbòlica del món representat. Es tendeix a interpretar el món de forma literal, però potser cal llegir el gest com una metàfora. De fet, tot el videojoc pot ser entès com una metàfora, i aquestes voltes constants poden simbolitzar el cicle de la vida. Igual que la Terra gira al voltant del Sol, les formes de vida repeteixen els seus cicles generació rere generació. És l'etern retorn dels animals, tal com va proposar Nietzsche. Tots els esdeveniments del món, totes les situacions passades, presents i futures es repetiran eternament. Cadascú ha de ser conscient que altres han estat en una posició molt semblant a la seva molts anys abans de que ell visqués, i que altres ocuparan el seu lloc en la cadena molts anys més tard de la seva mort. Dissoldre l'ego per assolir una nova perspectiva sobre la vida és un dels grans objectius filosòfics del videojoc.

En aquest sentit, l'objectiu queda plenament assolit: a *Everything* el jugador no té la sensació de ser més important quan és una vaca que quan és una pedra. Forma part d'un tot i, com a tal, posseir un element o un altre només aporta noves perspectives sobre el tot. El petit gra de sorra és tan essencial com la galàxia. Cada element és un tot en si mateix, només són diferents expressions de l'univers. La realitat forma un tot que no es pot reduir a la suma de les parts. El que es proposa a *Everything* no és una representació fidel del món físic, sinó una metàfora viva de la interconnexió universal. Aquesta aproximació s'allunya dels codis habituals del videojoc i es converteix en una invitació a experimentar la realitat des de múltiples punts de vista. La idea no és guanyar, sinó experimentar i sentir.

***Everything* és un videojoc?**

Everything ha rebut crítiques per part d'aquells que no el consideren un joc pròpiament dit, tot i que en menor mesura que l'obra anterior de David O'Reilly, *Mountain* (2014). Alguns defensen que, per ser considerat videojoc, cal que hi hagi objectius clars, puntuacions o tasques específiques. A grans trets, *Mountain* no té res d'això. El jugador es una muntanya i l'únic que pot fer (com fan les muntanyes) es quedar-se quiet i veure com canvia el clima, com es mouen els ocells, com les fulles dels arbres canvien de color, com li cauen objectes a sobre, o l'alternança entre el dia i la nit. L'única acció disponible és girar la càmera per contemplar diferents angles del mateix paisatge. Tot i així, es podria dir que sí que hi ha un objectiu implícit: experimentar què significa ser una muntanya. A *Everything* tampoc hi ha objectius del tipus *salva/mata/guanya* ni missions com *escapa de...*, però hi ha, en canvi, la

voluntat clara de fer viure al jugador l'experiència de la naturalesa i de l'univers des de múltiples formes i escales.

Per esclarir els dubtes sobre si *Everything* es pot considerar un joc, s'ha de partir de la base que la categoria *joc* és tan àmplia que sovint resulta difícil de definir amb claredat, i això pot fer que exclogui formes menys convencionals. Com a joc s'entén una àmplia varietat d'activitats: esports (com el futbol o el bàsquet), jocs de taula —com el *Monopoly*—, videojocs —qualsevol d'aquesta tesi— jocs de simulació —com quan els nens juguen a fer de mares i pares—, jocs de cartes —com la botifarra o l'*Uno*—, jocs de rol —com *Dungeons & Dragons*—, jocs de construcció —com *Lego*—, les endevinalles, fet i amagar, picar de mans, entre molts d'altres. Els orígens de la paraula en llatí remeten a broma, diversió i acudit. Si s'analitza l'etimologia de *game*, d'origen germànic, es constata que el terme significava alegria, divertiment, esport, comunió i participació. La major part de les accepcions llatines i germàniques del terme poden aplicar-se perfectament a *Everything*, cosa que reforça la seva condició de joc. De la mateixa manera, Alan Watts planteja idees filosòfiques que entretenen al jugador. El filòsof reflexiona amb un to lleuger i distès, com ho fa un gran músic quan interpreta una peça o un bon actor quan puja a l'escenari. En tots tres casos, la passió es fa evident, i el que es transmet pot captivar profundament tant l'oient com l'espectador. No és gens casual que en anglès el verb *play* s'utilitzi tant per tocar un instrument, com per actuar en una obra de teatre, com per participar en un joc. Aquest triple ús revela que jugar no és només una activitat, sinó una actitud: una manera d'entrar en el món amb creativitat, flexibilitat i obertura de ment. Per interpretar música de manera excel·lent, cal jugar amb el so; per donar vida a un personatge, cal jugar amb la identitat. I en les seves dissertacions, Alan Watts adopta també aquesta actitud juganera. Reflexiona amb lleugeresa aparent, però amb una gran profunditat. Això es pot vincular amb l'apartat anterior. El fet que els animals es desplacin girant sobre si mateixos, puguin ballar i comunicar-se cantant reforça la idea que la vida és un joc. No es tracta només que *Everything* funcioni com una metàfora de la vida, sinó que convida a entendre la vida mateixa com un joc. Viure és ensenyar, explorar, tocar, viatjar, interpretar, ballar, cantar, aprendre, comprendre, ajudar, relacionar-se. En definitiva, viure és jugar, perquè totes aquestes activitats es poden —i potser s'haurien de— fer jugant.

La veu d'Alan Watts

Pel que fa al contingut dels comentaris d'Alan Watts, es poden fer diverses lectures. La més estesa és que les seves reflexions semblen escrites expressament per al videojoc o, més aviat,

que el videojoc sembla concebut per donar forma a les seves idees. En tot cas, queda clar que el creador coneixia l'obra del filòsof i li va servir com a inspiració per al videojoc. La integració entre jugabilitat i discurs filosòfic se sent orgànica i natural. El videojoc no seria el mateix sense les frases d'Alan Watts, però també el videojoc aporta alguna cosa a les reflexions. No es tracta de frases deixades anar sense context, el propi videojoc atorga el context òptim. La segona lectura que es pot fer respecte al contingut d'Alan Watts es plantejar si fa pensar més enllà del videojoc, si es tracta d'alguna cosa més que simple entreteniment. La veritat és que en alguns casos, les idees expressades per Watts continuen ressonant en la ment del jugador fins i tot després d'haver apagat el videojoc. I la tercera lectura que es pot fer respecte les idees d'Alan Watts és si son encertades o no. Tot el que diu Alan Watts és correcte? Probablement no. Ara bé, aquesta no sembla ser la seva funció principal. Les seves propostes poden acceptar-se, matisar-se o discutir-se, però el que aconsegueixen, sens dubte, és fer pensar.

4. *What Remains of Edith Finch*

Director: Ian Dallas.

Desenvolupador: Giant Sparrow.

Distribuïdor: Annapurna Interactive.

Gènere: *Walking simulator*, ambiental, bona trama.

Plataforma: PlayStation, Xbox, ordinador.

Data de publicació: 25 d'abril del 2017.

- **Resum del funcionament del videojoc**

What Remains of Edith Finch és un videojoc en primera persona del gènere *walking simulator*. El jugador explora la casa familiar abandonada i reconstrueix la història de la família Finch a través dels records que hi troba. La protagonista, Edith Finch, torna a l'espai on va créixer per descobrir què va passar als seus familiars. El jugador assumeix el control de diversos membres de la família durant els seus últims moments de vida. Cada personatge té una seqüència jugable amb un estil propi que reflecteix la seva personalitat o circumstància. Tot i que hi ha certa llibertat d'acció, el sistema determina els esdeveniments clau, i el desenllaç de cada seqüència és fix. Cada vegada que Edith descobreix què li va passar a un dels seus familiars, obre el llibre que conté l'arbre genealògic de la seva família i hi dibuixa el retrat d'aquell parent. Així, l'objectiu del videojoc és que Edith investigui la mort de cada un dels seus familiars.

- **Descripció del videojoc**

A la primera escena del videojoc, un nen de set anys viatja fins al que més endavant descobrim que és la tomba de la seva mare, Edith. En una mà, sosté un diari amb el nom de la mare, i a l'altra, un ram de lliris d'aigua. El nen comença a fullejar el diari per la primera pàgina i hi troba missatges que l'Edith li havia deixat, adreçats directament a ell, per explicar-li la història familiar. A continuació, el jugador retrocedeix en el temps i comença a explorar la història de la família Finch a través de l'Edith Finch adolescent. Poc després de morir la seva mare, Edith torna a la casa familiar on va néixer i es va criar. La seva mare, Dawn, sempre deia que la família Finch estava maleïda, però Edith no acabava d'entendre

perquè havien abandonat la casa després de la mort del seu germà Lewis. Aleshores Edith havia fet onze anys. Tenia moltes preguntes sobre les vides dels seus familiars, però la seva mare mai volia parlar del passat. Abans de morir, Dawn va donar a Edith una clau per si volia indagar en la casa familiar. Era una casa vella i solitària al costat del mar. La clau que posseeix no encaixa amb la de la porta principal, per tant decideix accedir a l'interior per l'obertura d'uns vint-i-cinc centímetres, reservada al gat de la família, que hi ha a la porta dels garatge. Un munt de records envaeixen la ment d'Edith. Per primera vegada en els últims anys, se sentia com si fos a casa. Però allà no hi havia una família, només en quedaven els records. Hi ha plats i gots damunt la taula, muntanyes de llibres pel passadís i caixes obertes. Tot està igual que la nit en què van marxar a correuita. Al desaparèixer Milton, un altre germà d'Edith, la seva mare va precintat totes les habitacions. La besàvia Edie va fer una espiera a cada porta perquè des del passadís es pogués veure el que hi havia a dins. La mare volia oblidar el passat i la besàvia no. Quan era una nena, Edith pensava que era normal que les portes d'algunes habitacions de les cases estiguessin segellades. Edith mira per l'espiera de les habitacions de Molly, de Barbara i de Calvin i Sam, que compartien habitació. Sam era el pare de Dawn i, per tant, l'avi d'Edith. Està buscant de quina porta deu ser la clau que la mare li va donar. Finalment, descobreix un candau on encaixa la clau. Es tracta d'una mena de petita porta secreta que desemboca a l'habitació de Molly. D'aquesta habitació va a una altra i després a una altra. Fa el recorregut per tota la casa, observant detingudament els objectes personals de cada membre de la família. Descobreix que els va passar a tots ells. Alguns van morir, altres van desaparèixer. La majoria de morts van ser esdeveniments desafortunats completament evitables. Per aquest motiu es parlava d'una maledicció a la família Finch. Edith, però, pensava que potser s'havien cregut tant la maledicció que l'havien fet realitat.

La història avança a mesura que Edith va rememorant, un a un, el final de la vida de cada parent. Aquests finals són molt diversos, i cadascun d'ells té unes particularitats estètiques i lúdiques molt marcades. En controlar un d'aquests personatges, es pot actuar amb certa llibertat. El videojoc permet la interacció amb alguns objectes, però aquesta capacitat és limitada, ja que és el propi sistema el que determina què succeeix en cada cas. Si es tracta d'un llibre, se'n mostra la lectura; si és una porta, s'obre; si és un objecte, s'agafa. Es pot optar per córrer durant minuts, observar detingudament els objectes personals per obtenir més context, o romandre quiet. Tanmateix, el desenllaç de cada personatge resta inalterable. A tall d'exemple, la petita Molly té molta gana i ingereix pasta de dents i unes

baies que podrien ser tòxiques. Llavors es converteix en un gat, després en un falcó, en un tauro i en una serp gegant. Cada un d'aquests animals es mou a la seva manera, i el jugador ha d'esbrinar com fer-ho cada cop que canvia d'animal. Se sent molt diferent caminar, pujar per un arbre, volar, nedar o reptar. Altres desenllaços són molt menys elaborats, com és el cas de Calvin, on el jugador només pot gronxar-se endavant i endarrere. Un altre tipus de variabilitat estilística i mecànica és la història de Barbara, que va ser una actriu famosa quan era una nena. Va protagonitzar pel·lícules, van fer còmics sobre ella i nines i tasses amb la seva cara. Per aquest motiu el joc decideix que la millor manera de recordar l'últim dia de Barbara sigui a través d'un còmic. El jugador començarà llegint el còmic, i haurà de passar les pàgines per continuar veient la història. És un còmic de terror on es plasma els últims dies de la vida de Barbara. Ara el jugador ha de portar Barbara per la mansió Finch. No obstant això, la casa es veu diferent perquè el jugador ho segueix veient tot a través d'un marc, que són les vinyetes del còmic. Els objectes i les persones amb què el jugador es troba no tenen pretensió de simular la realitat. Tot està fet amb l'estil artístic d'un còmic. En aquest cas, el jugador portarà Barbara per les diverses vinyetes del còmic. La situació és tensa, ja que hi ha gent perillosa per la casa. El narrador té una veu absolutament tètrica. I per acabar-ho d'adobar, comença a sonar la banda sonora de la famosa pel·lícula de terror *Halloween* (1978).

Una altra mostra es troba en la història de Sam, l'avi d'Edith. Sam volia ensenyar a caçar a la seva filla Dawn i va organitzar una sortida de cap de setmana. Van preparar les motxilles amb menjar, la tenda d'acampada, els sacs de dormir i una càmera per immortalitzar els moments. Per aquest motiu, el jugador recrea tot el cap de setmana a partir de les fotos que es van fer aquell dia. Se sap que plovia molt el primer dia de l'excursió perquè hi ha una foto de Dawn amb un paraigua. També hi ha fotos de Sam pixant, del foc per coure el menjar, de com preparen la batuda de caça al mapa i de quan, finalment, troben un cérvol. Llavors, Sam fa una foto a Dawn mentre sosté el rifle apuntant a l'animal. La següent foto és el tret impactant al cérvol. A l'última foto apareix Sam caient d'un turó, amb el cérvol moribund estirat al terra, però amb el cap aixecat, i Dawn intentant agafar, sense èxit, el seu pare abans de la caiguda. Al recrear tot el que s'ha dit, el jugador és com si fos la càmera fotogràfica. Pot veure tot el paisatge a través de l'objectiu de la càmera i fer fotografies. El jugador avança al següent paisatge quan fa la fotografia que es va fer aquell dia i que avui Edith ha trobat a la casa guardada.

El darrer exemple el tenim en el cas de Lewis, germà d'Edith. La protagonista sap el que li passava al seu germà per una carta que la psiquiatra de Lewis va enviar a la seva mare. Allà s'explica com el problema va començar poc després de convèncer Lewis a fer el tractament per abús de substàncies. Lewis es va posar a treballar a una fàbrica de conserves. Treballava prou bé, inclús millor que la majoria. Els del voltant pensaven que s'havia pres seriosament aquella nova vida. Però Lewis tenia un món interior per escapar de la monotonia de la seva vida diària. El jugador ha d'utilitzar el *joystick*³⁰ dret per moure la mà dreta de Lewis. Per la part esquerra li arriba el salmó a través d'una cinta transportadora, s'ha d'agafar i moure'l a la part dreta, on una màquina automàtica li tallarà el cap. Per últim, s'ha de tirar el salmó sense cap a una altra cinta transportadora que hi ha al davant de Lewis. El jugador ha d'aprendre ràpidament a fer aquests moviments perquè les màquines no paren i es pot acumular salmó a la zona de treball. Mentre això succeeix, i en consonància amb el que deia la psiquiatra a la carta, a la part esquerra de la pantalla apareix un petit fons negre i un petit Lewis caminant per un laberint. El jugador utilitzarà el *joystick* esquerra perquè el Lewis fictici trobi la sortida del laberint, i el *joystick* dret perquè el Lewis real faci la seva feina a la fàbrica de conserves. Lewis sabia que estava divagant i que tot estava al seu cap, però s'ho prenia molt seriosament. Els companys de feina no es preocupen perquè Lewis és metòdic i no es cansa treballant. Però el jugador comprova que realment no està atent a la feina. Pot rendir a bon nivell degut a que és una feina mecànica, amb moviments repetitius i automatitzats. El seu cap està a un altre lloc, somia despert. El jugador fa sortir el Lewis imaginari del laberint i arriba a un poble que anomenarà *Lewistopia* —probablement aludint a la paraula utopia—. Lewis imagina tota una ciutat, també crea músics i cançons per ser tocades. El jugador fa passejar el Lewis imaginari pels carrers de la ciutat. Hi ha una banda de música que l'acompanya i tota la gent està molt contenta quan veu a Lewis. El fons negre on apareix el Lewis imaginari cada cop és més gran. La música alegre sempre està al seu cap i cada cop la imaginació és més detallada. Com més terreny guanya el món imaginari, el món real queda més lluny. Finalment el jugador només veu els salmons i el món imaginari. Ja no hi ha cap imatge de la fàbrica. Només la tasca concreta que ha de fer i la imaginació volant. Lewis sap que tot allò no és real però està molt orgullós d'haver-ho creat. A més, hi està molt a gust, se sent millor que un rei. La psiquiatra deia que per algú que no havia conegut l'èxit en el món real allò podia ser aclaparador. El jugador sent el que podia haver sentit Lewis. Tota la pantalla era el palau de Lewis i a un costat hi apareixia un salmó de tant

³⁰ El joystick és una palanca analògica situada habitualment al comandament de la consola que permet controlar el moviment d'un personatge o d'un element del joc.

en tant. I si el Lewis real és el que està a punt de ser coronat rei, i no pas el que talla salmó? Lewis acaba conclouent que la seva imaginació es tan real com el seu cos.

El jugador fa avançar Lewis per una sala reial on hi ha tota la gent fent festa. El miren i el saluden mentre alguns toquen instruments i d'altres tiren confeti. La llarga catifa per la que camina desemboca en unes escales. A dalt l'espera la reina amb una corona a les mans. Lewis arriba a dalt i s'agenolla al davant del que sembla una guillotina per deixar que la reina arribi a col·locar-li la corona còmodament. Se sent el mateix soroll que feia la màquina de la fàbrica de conserves cada cop que Lewis tallava el cap d'un salmó. Pantalla negra. El jugador ha conduït Lewis al suïcidi. El món imaginari el sedueix més que el món real. De fet el món real començava a ser una nosa que li impedia continuar avançant i quedar-se definitivament al món imaginari. Per aquest motiu Lewis tria abandonar el món real.

Després del funeral de Lewis, Edith ha d'abandonar la casa familiar perquè la seva mare vol deixar enrere totes les desgràcies que li han provocat tant patiment. Tant Edith com Dawn procuren afavorir una convivència harmònica i una vida més estable. Al cap d'uns anys, però, Dawn emmalalteix greument i acaba morint. Edith esdevé així l'última supervivent de la família Finch.

A continuació, el jugador porta un nadó que travessa lentament un canal estret i fosc. Al final es veu una petita obertura des d'on arriba llum. Aquesta escena evoca el trànsit d'un nadó durant el part:

Si viviéramos eternamente, quizá tendríamos tiempo de comprenderlo todo. Pero, tal y como están las cosas, creo que lo mejor que podemos hacer es tratar de abrir los ojos. Y valorar lo extraño y breve que es todo esto. Se suponía que el diario era para ti. Pero ahora espero que no lo veas nunca. Solo quiero conocerte. Y contarte todas estas historias personalmente. Pero supongo que si estás leyendo esto ahora... las cosas no han salido como pensaba. Aquí es donde empieza tu historia.

Cal tenir present que el videojoc s'inicia quan un nen obre un llibre i en comença la lectura. Tot el relat és narrat amb una veu femenina, ja que és així com el nen imagina que li parlaria la seva mare. La lectura es transforma, així, en una mena de diàleg íntim entre mare i fill. Les últimes ratlles del diari corresponen a l'acomiadament que Edith adreça al seu fill abans de morir. Malauradament, Edith va perdre la vida durant el part i no va arribar a conèixer el nou membre de la família Finch. Un cop finalitzada la lectura, el nen es posa dret i deixa els lliris d'aigua al costat de la làpida de la seva mare.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

Llibertat i determinisme

Ja des de l'inici, *What Remains of Edith Finch* ofereix al jugador la sensació d'una llibertat aparent: pot desplaçar-se amb autonomia, explorar l'espai domèstic, interactuar amb diversos objectes i accedir a noves estances. Tanmateix, tots els esdeveniments estan preestablerts i la mort de cada personatge és un desenllaç inevitable. El jugador no només no pot evitar la mort de cada personatge, sinó que, a més, n'és el màxim responsable. Quan els personatges moren han estat a les ordres del jugador, no han fet res que el jugador no hagi indicat.

Aquesta dinàmica confronta el jugador amb dues experiències simultànies i contradictòries: la responsabilitat d'executar l'acció i la impotència d'alterar-ne el resultat. El jugador es veu empès a executar accions, tot i no tenir cap control sobre les seves conseqüències finals. A tall d'exemple, és el jugador qui ordena a Molly ingerir baies tòxiques i pasta de dents; qui impulsa Calvin al gronxador fins que s'estimba; el jugador decideix que Lewis posi el cap a la guillotina. El jugador podria no haver fet totes aquestes coses. Això sí, el jugador no sap en què consistiran la major part de les accions que li ordena als personatges. Quan el personatge s'apropa a determinats objectes hi ha un botó d'interacció, però fins que no el prova no sap què passarà. El jugador condueix Molly cap a la pica del lavabo. Hi ha la possibilitat d'interactuar-hi, però el jugador no sap exactament amb què, ni com, interactuarà Molly. Podria ser que Molly obrís l'aixeta per beure aigua o rentar-se la cara. També podria ser que agafés el sabó per rentar-se les mans o la pasta per rentar-se les dents. També podria ser que Molly senzillament és mirés al mirall o tingués algun record o pensament. Després de clicar l'opció d'interactuar, el jugador veu com Molly agafa la pasta de dents, però no el raspall. Malauradament ja és tard. Haurà de veure com Molly ingereix tota la pasta de dents que quedava al tub.

El jugador se sent responsable perquè és ell qui ha ordenat la interacció, i es planteja què hagués passat si no hagués interactuat amb la pica del lavabo. Per aquest motiu, el jugador decideix canviar la forma de jugar. Ara anirà més amb compte, no vol ser partícip d'una altra mort. Ara el jugador és Calvin, germà bessó de Sam, que és l'avi d'Edith. En aquest punt el jugador ja ha arribat a la conclusió que la seva funció és recordar i reviure els desenllaços dels personatges de la família Finch. La única mecànica que se li permet al jugador mentre porta Calvin és impulsar-se endavant i endarrere mentre està pujat a un

gronxador. La mare de Calvin i Sam els crida per anar a dinar. Sam acudeix diligent a la taula. El jugador intenta que Calvin també vagi a dinar, però no és possible. No pot baixar del gronxador fins que no aconsegueixi parar-lo. Poc a poc aminora la velocitat fins que el gronxador es queda pràcticament parat. No obstant això, el jugador no pot aconseguir que Calvin baixi del gronxador. Només pot tornar-se a impulsar, cada cop més fort, per recrear el que va passar. En tots aquests casos, la responsabilitat aparent es veu dissolta perquè la història ja ha estat escrita. La única decisió vertaderament lliure que pot prendre el jugador és la de deixar de jugar. Mentre no ho faci, el jugador portarà tots els personatges cap a un destí escrit.

La mort a través de la filosofia heideggeriana

What Remains of Edith Finch convida el jugador a aprofundir en el pensament filosòfic de Martin Heidegger. En particular, el videojoc reafirma la concepció heideggeriana del Dasein —ésser-hi— com a ens existencial que es troba llençat al món, és a dir, llençat a les seves pròpies possibilitats. L'ésser humà no existeix mai en l'abstracció, sinó que sempre és en el món, i aquesta relació amb el món estructura i condiciona el conjunt de possibilitats que pot desplegar. És per això que Heidegger emprà el concepte Dasein per referir-se a una existència situada, concreta i oberta al projecte. Cada persona, abans fins i tot de ser-ne conscient, ja es troba inserida en un context vital determinat, amb unes possibilitats que no ha escollit però que li configuren l'horitzó d'acció. Ara bé, entre totes les possibilitats que defineixen el Dasein, n'hi ha una que es sempre present: la mort. La mort, però, és la possibilitat de deixar de ser possibilitat.

A *What Remains of Edith Finch*, cada membre de la família Finch ha de ser portat a la mort. Cada familiar és presentat com un Dasein abocat a la possibilitat de tots els possibles. L'existència autèntica, segons Heidegger, és aquella que assumeix plenament aquesta possibilitat radical. El videojoc no neutralitza la idea de la mort, ans al contrari, la posiciona com un component essencial de l'experiència lúdica. La proposta del joc convergeix amb el que Heidegger desenvolupa a *Ésser i temps* sobre la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein:

en el Dasein siempre hay algo que todavía *falta*, que, como poder-ser de sí mismo, no se ha hecho aún «real». En la esencia de la constitución fundamental del Dasein se da, por consiguiente, una *permanente inconclusión*. El inacabamiento significa un resto pendiente de poder-ser. Pero, tan pronto como el Dasein «existe» de tal manera que en él ya no hay absolutamente nada pendiente, entonces ya se ha convertido

también, a una con ello, en un no-existir-más. La eliminación de lo que falta de ser equivale a la aniquilación de su ser. Mientras el Dasein, en cuanto ente, *es*, jamás habrá alcanzado su «integridad». Pero si la alcanza, este logro se convierte en la absoluta pérdida del estar-en-el-mundo. Entonces ya nunca más será experimentable *como ente*. (Heidegger, 1927/2016, pp. 253-254)

What Remains of Edith Finch formula una metàfora sobre la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein. D'acord amb Heidegger (1927/2016), els familiars d'Edith són éssers que han assolit la integritat del Dasein: pel fet d'haver mort, han esgotat totes les possibilitats del seu ésser, i el Dasein s'ha convertit en un no-existir-més. Ara bé, el videojoc permet reviure el moment de la mort de cada familiar com un acte consubstancial al projecte vital de la pròpia Edith. Segons el filòsof alemany, el Dasein només assoleix la seva totalitat en morir. Per la seva banda, el videojoc mostra com Edith és un subjecte passiu que assisteix als records de la completesa del Dasein dels seus parents, mentre que és el jugador qui guia cada Dasein cap a la seva darrera possibilitat.

En el Dasein, sempre hi ha quelcom que encara hi manca. Per al jugador, completar el Dasein equival a completar el videojoc; per a Edith, en canvi, els seus familiars encara no han culminat el Dasein, ja que ignora què els ha succeït exactament. Necessita assegurar-se que han estat llençats a la seva darrera possibilitat —la mort— per poder tancar les seves respectives històries. Cada cop que assistim a una mort, el Dasein assoleix la seva integritat i, alhora, es produeix una espècie de tancament en la seva història, fet que és indispensable per a Edith. Ella necessita que els seus familiars completin el Dasein, és a dir, culminin la seva història per tal que ella pugui deslliurar-se del seu lligam familiar. La informació sobre el passat li ha estat negada, i la seva curiositat li impedeix avançar. En el moment en què comprèn com van morir els seus familiars, també desapareix la inquietud pel passat. El propòsit, en última instància, és tancar el cercle.

D'altra banda, *What Remains of Edith Finch* representa la tesi heideggeriana que la mort és una possibilitat que no pot ser transferida. Cada persona acudeix a la seva pròpia mort: "Nadie puede tomarle al otro su morir" (Heidegger, 1927/2016, p.257). Al joc, cada personatge afronta personalment la seva fi. Ni el jugador ni cap altre personatge pot apropiarse de la mort de l'altre. Segons Heidegger, només es pot morir *per* algú —en el sentit de sacrificar-se per una causa aliena—, però aquest acte no implica arrabassar-li la seva mort:

Bien podría alguien ir a la muerte por otro. Sin embargo, esto siempre significa: sacrificarse por el otro *en una «causa determinada»*. Semejante morir por... no puede empero significar jamás que de este modo le sea al otro tomada su muerte. El morir debe asumirlo cada Dasein por sí mismo. La muerte, en la medida en que ella «es», es por esencia cada vez la mía. (Heidegger, 1927/2016, p. 257)

Així doncs, la tasca del jugador a *What Remains of Edith Finch* no és altra que la d'acompanyar cada Dasein en la trobada amb allò que l'aïlla i que li és intransferible: la seva pròpia mort. Tot i que Edith —i, per extensió, el jugador— pot investigar i reviure la mort dels diferents personatges, no es tracta pròpiament d'un *reviure*. El joc ho remarca oferint una ambientació única per a cada cas, amb l'objectiu de mostrar que la mort és una experiència singular de cada Dasein. La mort es manifesta com una pèrdua, però no pas la del difunt, sinó la dels qui romanen vius. Tal com afirma Heidegger: “no experimentamos, en sentido propio, el morir de los otros, sino que, a lo sumo, solamente «asistimos» a él” (Heidegger, 2016, p. 256). En consonància amb aquesta idea, ni Edith ni el jugador poden experimentar veritablement la mort dels altres personatges. Tanmateix, gràcies a les mecàniques del videojoc, el jugador se situa a mig camí entre *assistir* i *experimentar*. La implicació emocional que genera és més intensa que la d'una simple lectura: sorgeix la sensació que és el jugador qui experimenta, en primera persona, la mort de cadascun dels personatges. El jugador es troba llençat a una vida que no és la seva —en el sentit més rigorós del terme heideggerià. Quan comença a voler fer alguna cosa, ja està situat en un món concret, amb una història, un cos, i un context sobre els quals no pot influir. Com tot Dasein, disposa d'un ventall de possibilitats, però una sobresurt per damunt de totes les altres per la seva inevitabilitat: la mort. Pot semblar que és el jugador qui condueix el personatge cap a la seva fi, però, de fet, no té alternativa: si no ho fa, el joc no pot avançar. *What Remains of Edith Finch* pretén que Edith —i el jugador— experimenti la mort dels altres, però, segons Heidegger, el màxim que pot aconseguir és assistir al morir dels altres.

En definitiva, *What Remains of Edith Finch* tradueix en experiència la pregunta per l'ésser, i esdevé un recurs adequat per posar sobre la taula dos conceptes fonamentals d'*Ésser i temps*: la possibilitat de l'estar-sencer del Dasein i la possibilitat d'*experimentar la mort dels altres*.

- **Valoració personal**

What Remains of Edith Finch és un exemple excel·lent de com un videojoc pot explotar al màxim les possibilitats expressives pròpies del mitjà. No es limita a explicar històries, sinó que les fa viure a través de la interacció, la implicació sensorial i l'empatia activa del jugador. Per aquest motiu, el seu impacte emocional i simbòlic difícilment pot ser transmès amb la mateixa intensitat mitjançant un text escrit. Cap descripció pot igualar l'experiència de jugar-hi. El videojoc destaca en la seva capacitat per integrar la temàtica de la mort en la mateixa estructura del joc. No es limita a parlar de la mort: obliga a viure-la. El fet que el progrés en el joc passi inevitablement per la mort de cada personatge genera una tensió única entre acció i conseqüència. L'única manera d'evitar el final és abandonar la partida, i això converteix la interacció en una mena de pacte silencios entre el jugador i l'obra. Hi ha una concepció del videojoc com a experiència existencial. La mort no es presenta com un esdeveniment tràgic a evitar, sinó com un fet inevitable a comprendre. En aquest sentit, el joc explora amb subtileza i profunditat una de les condicions fonamentals de l'existència humana, i ho fa utilitzant les potencialitats pròpies del mitjà interactiu. Aquí, la mecànica no és accessòria, sinó el vehicle central de la reflexió.

Probablement el major encert de *What Remains of Edith Finch* és la seva capacitat per generar una immersió profunda. Al llarg del joc, aquest efecte s'assoleix a través de múltiples recursos que combinen mecàniques, estètica, ambientació i narrativa. Cada història familiar ofereix una manera diferent de fer que el jugador s'endinsi emocionalment i sensorialment en el món del personatge. Encara que en cada cas es combinen diversos elements per afavorir la immersió, sovint destaca un recurs per sobre dels altres, i això fa que cada seqüència deixi una empremta pròpia. A continuació es presenten dos casos que exemplifiquen maneres diferents d'afavorir la immersió. En el primer cas, l'ús simultani dels dos *joysticks* en la seqüència de Lewis permet una integració brillant entre mecànica i contingut narratiu, creant una experiència que connecta de manera íntima amb l'estat mental del personatge. En el segon cas, la història presentada en forma de còmic de terror mostra com una ambientació acurada i un ús intel·ligent dels recursos audiovisuals poden transportar el jugador a un estil i to completament diferent dins del mateix món del joc.

Pel que fa al primer cas, cal recordar que durant tot el viatge del Lewis imaginari el jugador és qui mou el personatge amb el *joystick* esquerra. Mentrestant, va tallant el peix amb el *joystick* dret. A l'inici, mentre el jugador aprèn a fer el treball encomanat, li dedica

atenció a com ha d'agafar el salmó, de com l'ha de moure cap a la màquina de tallar i de com l'ha de tirar a la següent cinta transportadora. Però, de mica en mica, és una tasca que fa mecànicament, sense plantejar-se com l'ha de fer. Això li succeeix al jugador, però també a Lewis. De la mateixa manera, quan el jugador comença a portar el Lewis imaginari no li dedica massa atenció. Es tracta de moure una petita figura en una mena de laberint esquemàtic en un fons buit. Però a mesura que avança, aquest món adquireix cada cop més detall. El Lewis imaginari es fa més gran, l'acompanya una música molt alegre, apareixen tota classe de figures que semblen molt contentes de veure'l. El fons per on es mou ara ha guanyat molts colors i matisos, hi ha muntanyes, rius, cases. Al jugador cada cop li és més complicat no sentir-se seduït per aquesta part del videojoc: és molt més atractiu tot aquest món imaginari. El recorregut d'aquest personatge, que travessa diverses fases, construeix ciutats i és reconegut i estimat per tothom, resulta més interessant que observar l'altre Lewis mentre realitza la tasca mecànica de tallar salmó. Lewis pensava el mateix. Els creadors de *What Remains of Edith Finch* busquen que el jugador experimenti les mateixes sensacions que viu Lewis. I, certament, costa imaginar una manera més efectiva de transmetre aquest estat emocional i mental.

Pel que fa al segon cas, convé reflexionar en l'ambientació creada en la lectura del còmic, durant la història de Barbara. La narració s'articula a través d'un narrador omniscient, un recurs habitual en el gènere de terror, que contribueix a reforçar el to inquietant del relat. Aquest narrador, de silueta humana però amb el cap en forma de carbassa, presenta un aspecte esgarrifós. La seva veu, inestable i carregada de matisos, varia constantment en intensitat amb l'objectiu de generar tensió i angouxa. Un element clau per accentuar aquesta atmosfera és la inclusió de la banda sonora del *film* de terror *Halloween* (1978), que intensifica la immersió del jugador en el relat. L'estil visual i artístic d'aquest fragment es troba a les antípodes d'altres moments del joc, fet que posa de manifest la complexitat de seleccionar i implementar estils gràfics diversos dins d'una mateixa obra. La història resulta interessant, però és en la manera d'explicar-la on el joc assoleix una especial rellevància. Com de difícil ha de ser fer creure al jugador que ell és tants personatges diferents i, alhora, que cada cop que mor un d'aquests personatges, el jugador senti tan vivament aquesta mort en primera persona? L'experiència de conduir aquests personatges cap a la seva mort només adquireix plenitud quan es reconeix la possibilitat d'identificar-s'hi, i això ho fa molt bé *What Remains of Edith Finch*.

5. *To the moon*

Director: Kan Gao.

Desenvolupador: Freebird games.

Distribuïdor: Freebird games.

Gènere: Aventura gràfica, emocional, 2D.

Plataforma: Ordinador, Nintendo switch, PlayStation, Xbox, mòbil.

Data de publicació: 01 de novembre del 2011.

- **Resum del funcionament del videojoc**

To The Moon és un videojoc independent del gènere aventura gràfica en vista zenital, desenvolupat mitjançant l'eina RPG Maker. El jugador pot explorar lleugerament els escenaris, resoldre petits reptes lògics i recollir objectes, però la interacció és mínima i gairebé sempre subordinada a la narrativa. La història gira al voltant de dos metges que treballen per a una empresa especialitzada a implantar records artificials en pacients en estat terminal. El seu últim pacient, en Johnny, expressa el desig de viatjar a la lluna abans de morir. Per tal de fer-lo possible, els metges s'endinsen en els seus records per reconstruir la seva vida i comprendre l'origen d'aquest anhel aparentment inexplicable.

- **Descripció del videojoc**

Els doctors Eva Rosalene i Neil Watts arriben a casa de John Wyles, després d'haver atropellat un esquiol durant el trajecte. John està estirat en un llit, moribund, mentre un metge té cura d'ell. L'ha mantingut amb les constants vitals mentre espera que arribin els doctors de la companyia Sigmund Corp i l'ajudin a complir la seva última voluntat: anar a la lluna. La tasca d'aquests doctors consisteix a acompanyar els pacients en el seu trànsit final cap a la mort. Per fer-ho, han d'ajudar-los a complir algun somni o repte vital que ha quedat pendent al llarg de la seva existència. La missió sembla complicada, però els doctors tenen molta pràctica en les últimes voluntats. La companyia té un aparell que permet monitoritzar els records del pacient, però és una tasca a contratemps. Els doctors tenen un temps límit que el jugador pot revisar gràcies a un aparell que indica les funcions vitals de

John. Un compte enrere que arribarà al final quan John deixi de respirar. D'aquesta manera, Eva i Neil s'endinsaran en el món interior de John: en els seus pensaments i vivències. Allà intentaran esbrinar per quin motiu vol anar a la lluna i ajudaran a un dels Johns (el nen, el noi, el jove, l'adult o el vell) a complir l'encàrrec que els ha encomanat el John moribund. Abans d'endinsar-se en les seves memòries volen saber com és John Wyles i decideixen preguntar-ho a la seva cuidadora i investigar casa seva i la zona on viu. La cuidadora, Lily, els explica que es fa dir Johnny i que després de la mort de la seva dona, River, ell sentia molta tristesa. Mentre els doctors busquen informació sobre el seu pacient, els fills de la cuidadora, Tommy i Sarah, interpreten una preciosa melodia al piano. La cançó es titula *For River*, l'havia escrit Johnny després de la mort de la seva muller. L'aspecte que més crida l'atenció als doctors són uns conills fets de paper que hi ha per tota la casa i també dins del far que hi ha a la vora.

Quan comencen a indagar en els records de Johnny els apareix la seva última etapa abans d'estar malalt, quan enterra a la seva companya de vida. Els doctors busquen records anteriors i topen amb què River té una malaltia terminal, el tractament de la qual és molt car. El somni de Johnny i River sempre havia estat tenir una casa al costat del far. Mentre l'estan construint els apareix aquest dilema: acabar la casa o pagar el tractament de River? Johnny ho té molt clar, la casa pot esperar. River, per la seva banda, opina que el tractament com a molt li donarà un temps més de vida, però llavors no podran acabar de construir la casa dels seus somnis. Decideixen no fer el tractament per poder acabar la casa i gaudir-ne. Malauradament, River mor abans de veure la casa acabada.

Eva Rosalene i Neil Watts viatgen més endarrere en la vida de John i veuen que la relació que tenia amb River era molt bonica. Però, tot i que es tenien l'un a l'altre, s'anaven fent grans i no havien tingut fills. Els doctors també veuen altres dificultats que els protagonistes havien viscut junts, com quan River és diagnosticada amb la síndrome d'asperger. En totes les etapes de la vida de Johnny troben dos coses que sempre acompanyen a River: un ornitorrinc de peluix i centenars de conills fets amb papiroflèxia. Els doctors no troben cap explicació de per quin motiu és tan important el peluix per River, ni perquè està a totes hores fent conills de paper. Eva i Neil també noten que Johnny té un costat fosc que no saben ben bé què és.

Després de visitar els records més rellevants que manté Johnny de cada una de les seves etapes de vida, no saben per quin motiu vol anar a la lluna. Només els queda revisar els primers records de quan era nen, però quan intenten accedir-hi estan bloquejats. Revisen

el seu historial mèdic i s'adonen que alguna cosa greu devia passar-li durant la infantesa. Se li havia receptat un medicament que ajudava a esborrar els records. Això només podia voler dir que Johnny havia passat alguna cosa similar a un trauma. Quan, després de molt esforç, els doctors aconsegueixen visitar els records del primer Johnny presencien com la seva mare va atropellar el germà bessó de Johnny. Els dos germans es deien John i Joey. Joey era el preferit de la seva mare i John tenia certa enveja cap a Joey. Al morir Joey, John va passar a fer-se dir Johnny, que és la suma dels dos noms. Després d'aquest record se'n va desbloquejar un altre de més antic on Johnny, mentre passejaven per la fira, va escapar-se de la seva mare. Estava embadalit contemplant la lluna i les estrelles quan una veu el tornà a la realitat: “-Estàs al meu lloc”. River i Johnny es conegueren aquella nit. Van passar una estona molt agradable discutint què serien exactament les estrelles i buscant constel·lacions. Es van citar al mateix lloc durant la fira de l'any vinent. “-Què passa si finalment te n'oblides... o et perds?”, preguntà River. -Llavors podrem retrobar-nos a la lluna, concloué Johnny. Finalment, els doctors Eva i Neil havien esbrinat d'on venia el desig d'anar a la lluna. Era una promesa de la qual Johnny s'havia oblidat per culpa del medicament que inhibeix els records. D'aquesta manera, Johnny no recorda la primera trobada amb River ni la promesa, però en el seu subconscient hi queda algun rastre.

Johnny no sap explicar l'atracció que sent per River quan la coneix a l'institut. River, en canvi, sí que recorda el primer apropament a la fira i no pot concebre com Johnny s'ha oblidat completament d'un moment tan especial. Aquest és el motiu pel qual River sempre porta al damunt l'ornitorrinc de peluix que li va regalar Johnny el dia de la fira. També és el motiu pel qual River fa tants conills de paper. Vol que Johnny recordi la primera conversa que van tenir quan miraven les estrelles. Els dos parlaven sobre què podien ser les estrelles i buscaven figures en les constel·lacions. Una de les figures que River ensenya a Johnny és un conill fet a través de les estrelles del firmament. Després d'una estona intentant unir les estrelles aleatòriament, a Johnny li apassiona poder-lo veure. La lluna rodona és la panxa del conill. Així, doncs, la desesperació de River per la pèrdua de memòria de Johnny va anar en augment al llarg de la seva vida. No sabia com gestionar-ho. Pensava que si Johnny sovint veia l'ornitorrinc de peluix o els conills algun dia recordaria la seva primera trobada. Però el medicament que havia pres per superar el trauma de la mort del seu germà havia bloquejat completament els seus records anteriors. Els doctors volen fer alguna modificació a la vida de Johnny i la doctora Rosalene fa marxar River abans que es reconeguin amb Johnny a l'institut. També fa que el seu germà bessó Joey no sigui atropellat per la seva mare. Si

Johnny no pren el medicament i no torna a veure a River després de la fira, voldrà anar a la lluna per complir la promesa que es van fer quan eren nens. Aquella primera trobada va marcar molt a Johnny, va ser molt especial.

El doctor Watts està en contra del que ha fet la doctora, ja que ha tret totes les vivències i la felicitat que River havia aportat a la vida de Johnny. Tantmateix, la doctora opina que el seu contracte l'obliga a fer el que calgui perquè el pacient vagi a la lluna en la seva ment. No obstant això, el que els doctors no s'esperen és que després de molt esforç, quan finalment Johnny arriba a les instal·lacions de la Nasa, coneix a una astronauta que es diu River. Li resulta familiar, però no sap per què. Els doctors pensen que poden manipular la memòria de Johnny com ells volen, però s'adonen que els records que guarda de River són massa importants.

Passarà un temps fins que els nous astronautes estaran preparats per anar a la lluna. A una de les sales de descans de la NASA hi ha un piano on Johnny toca una cançó. És la cançó *For River*, que Johnny va compondre després de morir River a la vida real. River entra a escoltar-la i li agrada molt. En aquest record, però, la cançó es diu *To The Moon. For River* i *To The Moon*, per Johnny és essencialment el mateix. Si intenta anar a la lluna és per River. Finalment, arriba el gran dia. Quan el coet va direcció a la lluna, multitud de records de la vida real compartida amb River envaeixen el cor de Johnny. Sembla que el Johnny actual ha pres consciència del record. River, asseguda al seu costat dins el coet, li estira la mà amb intenció de què Johnny li doni la seva. Johnny analitza la situació. No dubta si donar-li la mà o no, està assaborint el moment. Mira a River. El seu amor, la seva companya, la seva amiga, la seva vida. Johnny li allarga la mà. No pot ni imaginar una millor manera d'acabar el seu viatge. Expira el seu últim alè.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

Mort, memòria i sentit vital

La primera topada amb la mort es materialitza només començar el videojoc: els dos doctors atropellen un esquirol. No és un fet molt rellevant, però des de l'inici entra en contraposició la vida —representada pels doctors— amb la mort. Acte seguit, els doctors arriben a casa de Johnny, on el troben estirat al llit moribund. És a dir, en el trànsit de la vida cap a la mort. La mort és inevitable en els éssers humans, però en el cas de Johnny la seva mort és com un compte enrere. En aquest plantejament, la mort de Johnny no és presenta com un fet

traumàtic. Des del primer moment s'està morint i el jugador sap que morirà. El que seria dramàtic és que es morís sense haver acomplert el seu desig. Només importa el com i no el què. El què ja està determinat: morirà. Ara queda saber si ho farà abans o després d'assolir la seva última voluntat: el *com*. No hi ha por ni angoixa davant la mort, sinó la necessitat d'acomplir una promesa inconscientment oblidada. El sentit de la vida s'encarna en un últim desig, i la seva realització es presenta com una forma de tancar el cercle vital.

Al llarg del joc es revela com la mort ha marcat profundament la vida de Johnny: des de la pèrdua del seu germà bessó durant la infantesa —trauma que va ser esborrat amb fàrmacs— fins a la mort de la seva esposa River, viscuda amb dolor però amb acceptació. Aquesta manipulació farmacològica, però, té un efecte devastador: Johnny oblida també la seva primera trobada amb River, fet que marcarà la seva relació de parella. River, sabent que Johnny ha oblidat aquell moment tan significatiu per a ella, intenta fer-lo reaccionar amb conills de paper i objectes simbòlics. Però la seva memòria roman bloquejada. El joc planteja, així, una reflexió sobre el vincle entre la memòria i la identitat: protegir-se del dolor pot implicar perdre allò que dona sentit. A més, mostra com, malgrat l'oblit, certs vincles emocionals perduren inconscientment. L'amor entre Johnny i River, es manté viu fins al final, quan Johnny, en el seu últim alè, retroba simbòlicament allò que havia perdut.

El tenir cura

Tot i l'oblit que condiciona la seva relació, Johnny i River mantenen un vincle fonamentat en la cura mútua. River intenta activar els records de Johnny a través d'objectes simbòlics, com els conills de paper o l'ornitorrinc de peluix, mentre que Johnny, en els darrers anys, es dedica plenament a tenir cura de River durant la seva malaltia. L'amor que els uneix no es construeix sobre una passió romàntica convencional, sinó sobre una amistat profunda, una responsabilitat compartida i el compromís de ser-hi per l'altre. *To the Moon* mostra que el tenir cura no és només una acció, sinó una forma de vida que dona sentit a l'existència, especialment en els moments de fragilitat.

- **Valoració personal**

To the Moon no proposa un repte al jugador, sinó una experiència emocional. El videojoc no té cap dificultat ni destaca pel que fa a la jugabilitat. *To the Moon* és una obra modesta en aparença, però d'una força emocional i filosòfica extraordinària. El fet que s'hagi desenvolupat amb RPG Maker, una eina senzilla i limitada, demostra que l'impacte d'un videojoc no depèn de la potència gràfica o la complexitat de les mecàniques, sinó de la

qualitat de la seva narrativa i la sensibilitat de la seva execució. Artísticament, el disseny simple evita distraccions i centra tota l'atenció en la història. El joc té una durada d'entre tres i quatre hores, cosa que el fa accessible a gairebé qualsevol públic i especialment útil per introduir temes filosòfics sense necessitat de tenir experiència prèvia en videojocs. No és difícil de jugar, però sí exigent emocionalment. La història i la narrativa estan molt ben implementades. El videojoc excel·leix en generar emocions al jugador. És complicat generar tants sentiments en menys de quatre hores.

El jugador comença sentint llàstima pel pobre Johnny que està a punt de morir. A continuació, l'envaeix la tristesa al veure la malaltia i mort de River, i la forma com Johnny ho gestiona. Ens aquells moments apareix la intriga, que acompanya el jugador gairebé durant tot el videojoc. Quan el jugador comença a reviure els records de Johnny no entén per què River fa tants conills de paper. El jugador s'ha posat a la pell de Johnny i cap dels dos comprèn aquesta afició de River per la papiroflèxia. El misteri més gran és per què Johnny vol anar a la lluna, i només serà desvelat cap al final del videojoc. També apareix la tendresa envers els dos protagonistes i la seva relació autèntica. Quan finalment es revela la primera trobada entre els protagonistes, se sent alleujament i comprensió a l'entendre les actituds que tindrà River més endavant. A més, el jugador quedarà captivat i admirat de la perfecció d'aquesta primera trobada de dos nens petits. Haurà comprès perquè Johnny vol anar a la lluna. A l'acomiar-se els dos nens, se citen al mateix lloc al cap d'un any, i si algú no es presenta diuen que es retrobaran a la lluna. Després el jugador descobreix què va impedir que Johnny recordés la nit a la fira: un trauma quan va morir el seu germà. Això provoca sorpresa i pena en el jugador. Llavors apareix la il·lusió per intentar que Johnny compleixi el seu últim desig, i un cert malestar ja que per aconseguir-ho els doctors eliminen la segona trobada amb River. D'aquesta manera, River i Johnny no es retroben i hauran de complir la promesa de fer-ho a la lluna. Quan Johnny està a la NASA entrenant per l'esperat viatge es revela que l'astronauta que l'acompanyarà es River. La sensació de satisfacció és molt gran, el jugador ha aconseguit l'objectiu. Però no es pot deixar de banda que en aquest precís moment acaba de morir el protagonista. Una història maca i trista a parts iguals.

A part de les emocions que genera, *To The Moon* permet reflexionar sobre conceptes abstractes com la memòria, el trauma, el sentit vital o el reconeixement. La seva estructura narrativa és ideal per explorar com es construeixen les identitats personals a partir de records i com l'amor pot ser, alhora, un acte de memòria i una forma de resistència a l'oblit. El

videojoc ensenya que allò que dona sentit a una vida no és tant el que es recorda com el que es viu intensament, encara que hagi quedat sepultat per l'oblit.

6. *It takes two*

Director: Josef Fares.

Desenvolupador: Hazelight Studios.

Distribuïdor: Electronic Arts.

Gènere: Plataformes 3D, cooperatiu, pantalla dividida.

Plataforma: Ordinador, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch.

Data de publicació: 26 de març del 2021.

- **Resum del funcionament del videojoc**

It Takes Two és un videojoc de plataformes en tres dimensions, dissenyat exclusivament per al joc cooperatiu. Cada jugador assumeix el control d'un dels dos protagonistes i, a cada fase del joc, se'ls assignen mecàniques específiques que només poden funcionar de manera conjunta. Els reptes combinen proves d'habilitat amb trencaclosques lògics que requereixen una coordinació precisa entre els dos jugadors. Cada nivell introdueix noves mecàniques, entorns completament diferents i formes de joc inèdites.

- **Descripció del videojoc**

Cody i May són una parella que han decidit divorciar-se. Li comuniquen a la seva filla Rose i ella abandona la taula molt trista. No comprèn perquè els seus pares ja no són amics i es posa a fantasiejar amb dos ninos que representen els seus pares. En la seva fantasia, aquests ninos juguen junts i s'estimen molt. La petita Rose comença a plorar i aquestes llàgrimes donen vida als ninos. Cody i May s'han encarnat en uns diminuts nino de fang i nina de drap. Se'ls apareix el doctor Hakim, encarnat en el llibre de l'amor, i els comunica que l'única manera de recuperar la seva forma humana és intentar arreglar la seva relació. I això consistirà sobretot en cooperar per intentar superar els obstacles que el doctor Hakim els anirà plantejant. Els jugadors hauran de superar uns reptes lògics i unes proves d'habilitat per avançar. El món del joc està dividit en múltiples àrees temàtiques, com ara un cobert ple d'eines, un arbre gegant, una zona nevada o una habitació infantil. Els escenaris estan vinculats a històries familiars, però, com que els protagonistes són ara molt petits, tot es percep des d'una perspectiva molt diferent. La cabanya on es quedaven Codi i May quan

anaven a patinar sobre gel, l'arbre que tenen al jardí de casa, l'habitació on Rose guarda les joguines. Cadascuna té una ambientació específica, música i dinàmiques de joc pròpies. Inclús hi ha nivells on canvia la càmera i el tamany dels personatges. El disseny artístic és ric en detalls, i els espais estan plens d'objectes interactius que afavoreixen la immersió. Els personatges adquireixen noves habilitats en cada zona i han d'aprendre a col·laborar per superar obstacles cada cop més complexos. L'objectiu de fons dels dos personatges és recuperar la seva forma humana, però per fer-ho hauran d'aprendre a escoltar-se i cooperar. Tasca difícil, ja que els dos han arribat a la conclusió que la millor opció és el divorci. Durant el dia a dia s'han anat oblidant l'un de l'altre i en la seva relació pràcticament només queda espai pels retrets i les decepcions. Quan es converteixen en ninos, la dinàmica és la mateixa. Contínuament es critiquen com un matrimoni desgastat, sembla complicat que arreglin la relació. Poc a poc van col·laborant, ja que és la única manera de progressar per recuperar els seus cossos originals. Aquesta aturada sobtada de les seves rutines desperta en ells un moment de reflexió. A més, tenen un interès comú: el benestar de la seva filla Rose. El fet d'haver d'afrontar reptes conjuntament i compartir un objectiu comú afavoreix el reconeixement mutu. En aquest nou context, l'altre deixa de ser vist com una font de frustració i pot començar a ser percebut com un aliat.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

Col·laboració i reconeixement

It Takes Two explora el valor de la col·laboració i la necessitat de reconeixement mutu. El joc no només representa aquests valors de forma narrativa, sinó que els fa viure al jugador mitjançant la seva mecànica estructural: només és possible avançar si els dos jugadors cooperen activament. En primer lloc, no hi ha ni tan sols la possibilitat de jugar en solitari. En segon lloc, si els dos jugadors, com és habitual, tenen diferents nivells de destresa es donarà el cas que un progressarà més fàcilment. No obstant això, ràpidament es veurà incapacitat per avançar. *It takes two* és el màxim exponent d'un antic proverbi: si camines sol, aniràs més de pressa; si camines acompanyat, arribaràs més lluny. Molts cops el jugador A notarà com l'altre jugador l'alenteix. S'eternitza una pantalla perquè el jugador B no pot superar un repte concret. Però, a continuació, succeeix que el jugador A arriba a una prova on necessita l'ajuda del jugador B. Si el videojoc li hagués permès jugar sol, el jugador A hagués anat més ràpid, però en algú punt hagués abandonat i, per tant, hagués arribat menys

lluny. El jugador impacient descobreix que no pot avançar si no ajuda l'altre, i el jugador més inexpert aprèn que ell és imprescindible.

Aquesta interdependència es converteix en una metàfora de la vida en parella, l'amistat, la família o altres relacions humanes. A la vida hi ha etapes en què tenir algú al costat comporta haver de dedicar-li temps. És fàcil arribar a pensar que aquest *dedicar temps a l'altre* és temps que es podria invertir en un mateix. I, és cert, aquest temps permetria avançar més ràpid en determinats projectes personals. Però, què passa quan sorgeix un obstacle important en el camí? Un petit contratemps es resoldrà tard o d'hora, però un gran problema pot aturar el projecte. A tall d'exemple, la pèrdua de motivació per continuar endavant. En aquests moments, disposar d'una persona que pugui aportar suport emocional, calma o una perspectiva diferent pot resultar essencial. Sovint, aquesta mateixa persona és la que abans semblava fer *perdre temps*. Quan s'està acompanyat, gairebé sempre es va més lent, ja que cal conciliar diferents maneres de fer i punts de vista. No obstant això, com que l'ésser humà no pot mantenir-se sempre en plena forma física o mental, hi ha moments en què necessita recolzar-se en algú, cedir el protagonisme, reduir el ritme o fins i tot aturar-se. Quan això passa, reprendre el camí pot ser molt més difícil si s'està sol. *It Takes Two* permet experimentar aquest concepte.

Les relacions humanes, sovint, impliquen renunciar a l'eficiència individual per construir alguna cosa conjunta. A mesura que avança el joc, aquesta idea es va interioritzant de forma natural. *It takes two* es diferencia de la majoria de videojocs cooperatius perquè obliga a què els dos jugadors siguin protagonistes. Habitualment succeeix que el menys hàbil queda relegat a segon pla, un jugador fa la major part de la feina. A *It Takes Two* això no serà possible, els dos jugadors són imprescindibles en tots els moments. Cada personatge té mecàniques úniques i els dos jugadors hauran d'anar esbrinant com progressar junts en el videojoc. De fet, el nom del títol ja aporta alguna pista: *en fa falta dos (It Takes Two)*. Cada cop que canvia el nivell, el jugador ha de descobrir què fer, comunicar-se i col·laborar amb el seu company.

Com els nens perceben els problemes dels adults

It Takes Two no només tracta la relació de parella de Cody i May, sinó que articula tota la seva narrativa a través de la mirada de la seva filla Rose. La crisi dels seus pares li afecta molt i no sap com gestionar les emocions. La seva resposta no és racional, sinó màgica i

afectiva. Crea dos ninos de joguina que simbolitzen els seus pares i desitja que tornin a estimar-se. It takes two fa que el jugador es plantegi una pregunta similar a la següent: com s'enfronten els nens a conflictes que no arriben a comprendre del tot?

En la tradició filosòfica occidental, la infantesa sovint s'ha vist com una etapa que cal deixar enrere. Els infants són considerats menys racionals i mancats de qualitats com la moderació o l'autonomia, que la filosofia ha valorat com a ideals. Tot i això, els nens tenen una gran capacitat d'admiració, curiositat i receptivitat, elements profundament filosòfics. El problema és que la filosofia, obsessionada amb el progrés mental i l'autosuperació, ha tendit a menysprear la infantesa com una fase transitòria i poc rellevant, en lloc de considerar-la un àmbit digne d'exploració filosòfica per si mateix (Ayalon, 2021, pp. 3-4). *It Takes Two* mostra que la infància no és ignorància, sinó una altra forma de comprensió. La infantesa conserva l'actitud filosòfica: la sorpresa, el descobriment i el desig de trobar explicacions altres. Així, doncs, Rose capta el problema dels seus pares (no s'estimen, no es respecten, no cooperen) i intenta reparar-lo a través del joc, la fantasia i l'afecte. Rose no comprèn exactament els detalls del divorci dels seus pares, però sí que és conscient del conflicte emocional que pateixen. S'adona de la desconnexió entre els dos, la manca d'afecte i el trencament de la cooperació. Però no s'hi resigna, gràcies al joc simbòlic intenta reparar el vincle trencat. Ho fa utilitzant els mitjans propis de la seva edat, com la imaginació, els ninos i la fantasia, amb l'objectiu de restablir l'harmonia entre dues persones que estima. El joc simbòlic de Rose no és una fugida, sinó la seva forma de respondre a una situació que li fa mal. Sap que no pot canviar el que passa, però pot imaginar un món on les coses siguin diferents, i això l'ajuda a suportar el dolor. El joc, doncs, com a vehicle simbòlic per afrontar la realitat. Rose transforma el drama del divorci en una aventura màgica. Aquesta és una forma de resiliència infantil: reimaginar el món per donar sentit al que és massa dolorós o difícil d'assimilar.

Tal com sosté Lipman (2003, p. 14), els infants tenen una percepció molt fina del que està passant, però no necessàriament tenen una comprensió clara de com es poden ordenar les coses perquè comencin a construir-se i desenvolupar-se per elles mateixes.

Rose no raona amb arguments racionals, però sí amb una comprensió emocional que la porta a actuar. El seu gest és filosòfic en la mesura que parteix d'una pregunta fonamental (per què els meus pares ja no s'estimen?) i intenta donar-hi una resposta a través del joc simbòlic. Rose observa la distància entre la relació que creu que els seus pares haurien de tenir -allò que hauria d'ocórrer- i allò que ocorre realment. El videojoc dona veu a una infantesa que

sovint és silenciada en les crisis familiars. I ho fa mostrant que la mirada dels infants pot tenir una claredat que els adults han perdut per culpa dels matisos. Rose només sap el què és essencial, no jutja, no exigeix, no manipula. Ella només expressa dolor i desig d'unitat. Aquesta actitud posa de relleu el contrast entre el món adult, ple de retrets, egos i acusacions, i la senzillesa emocional del món infantil. A *It Takes Two*, el jugador comproba com Rose entén millor l'amor que els seus pares, perquè encara no l'ha contaminat amb ressentiment. Aquesta innocència, lluny de ser ingenuïtat, és una forma de saviesa. Cody i May reflexionen sobre aquest concepte al llarg del videojoc. Ni ells mateixos saben com han pogut desviar-se tant del camí inicial, així que aquesta aventura els serveix per retornar a l'origen.

- **Valoració personal**

It Takes Two és una experiència emocional que convida a pensar sobre les relacions humanes, la cura mútua i el paper invisible dels infants en els conflictes dels adults. La part gràfica no pretén simular realisme, el videojoc és com uns dibuixos animats. No obstant això, els programadors han tingut molta cura en els detalls. Pel que fa a la seva implementació mecànica, *It Takes Two* aconsegueix un bon equilibri. És un joc pensat perquè dos jugadors cooperin constantment. A cada fase, el joc es reinventa, de manera que manté la sorpresa i evita la repetició. A més, el fet que cada jugador tingui habilitats complementàries fa que cap dels dos pugui quedar relegat a un segon pla, un error habitual en molts jocs cooperatius.

Pantalla dividida i mecàniques al servei de la narrativa per afavorir la immersió

It Takes Two és un videojoc que va aconseguir destacar en un context en què el format de pantalla dividida es trobava en declivi. *It Takes Two* admet la modalitat en línia, però destaca especialment pel seu disseny pensat per al joc cooperatiu local. A més, fins i tot en la modalitat en línia, el videojoc manté la pantalla dividida, una decisió poc habitual que destaca la seva aposta per la cooperació simultània i la visualització conjunta de l'acció. Mantenir la pantalla dividida afavoreix l'empatia entre els jugadors, ja que possibilita una observació constant de l'experiència de l'altre. Es pot considerar una mena de joc estilístic molt ben implementat, en la mesura que reforça temàticament el procés emocional dels protagonistes. Al llarg de la narrativa, es fa evident que Cody i May han deixat d'empatitzar mútuament: cadascun d'ells viu absorbit pels seus propis problemes i ha perdut la capacitat de comprendre com se sent l'altre. El desenvolupament del joc mostra com aquesta manca d'empatia es va revertint a mesura que avança l'aventura, i ho fa paral·lelament a

l'experiència dels propis jugadors. La pantalla partida permet que cada jugador conegui en tot moment a què ha de fer front l'altre jugador. En diverses ocasions, un jugador ha de parar-se perquè l'altre superi un obstacle. Aquest tipus de mecànica provoca que l'atenció es desplaci de l'espai propi cap a l'espai de l'altre, deixar de mirar el que fa un mateix afavoreix l'empatia. A més, aquestes situacions, en què un jugador només pot observar com l'altre brega per avançar, també permeten treballar la paciència i la comprensió.

It Takes Two està dissenyat per a què la cooperació que demana el doctor Hakim a Cody i May per superar les proves, hagi de ser emulada pels dos jugadors que porten els protagonistes. És un dels punts forts dels videojocs, poden aportar al jugador unes sensacions per a què empatitzi plenament amb els protagonistes. En una pel·lícula o en un llibre, el lector o l'espectador pot empatitzar totalment amb el personatge si, i només si, té la capacitat d'abstracció suficient per imaginar-se que és ell. En un videojoc com aquest el jugador està obligat a ser els personatges. Si està ben implementat, com és el cas, el que es demana als jugadors és que sentin, visquin i actuïn com ho farien si fossin els protagonistes del videojoc. Quan aquesta correspondència entre narrativa i mecànica es produeix de manera fluida, la immersió és molt elevada.

Perspectiva terapèutica

It Takes Two no té una funció adoctrinadora ni correctiva; més aviat, es limita a plantejar el conflicte i a suggerir possibles formes d'afrontar-lo. La força reflexiva del videojoc rau en la identificació del jugador amb els personatges de Cody i May, la qual pot produir-se de dues maneres diferenciades. D'una banda, pot aparèixer una identificació personal, en què el jugador reconeix en la seva pròpia experiència relacional alguns trets o dinàmiques similars a les dels protagonistes. D'altra banda, també pot donar-se una identificació projectada, en què el jugador associa Cody i May a persones del seu entorn, com ara els seus pares o altres adults propers, i detecta comportaments que ja ha viscut o observat. En el primer cas, pot esdevenir una eina útil per a persones que es troben dins d'una relació de parella, d'amistat o familiar que travessa dificultats. Llavors els jugadors poden arribar a identificar-se amb les actituds i els patrons de conducta de Cody i May. A mesura que el joc avança i els protagonistes es veuen obligats a cooperar, a escoltar-se i a reconèixer l'aportació de l'altre, es generen situacions que poden provocar una revisió del propi comportament o una nova mirada dels conflictes personals. Aquest tipus d'identificació pot afavorir una presa de consciència respecte a les actituds que deteriorenen la convivència i, per

tant, obrir espais de diàleg i canvi. També pot, en alguns casos, provocar la constatació que la relació en què es troba l'usuari no té futur, la qual cosa, pot marcar l'inici d'un procés de canvi, complex però inevitable a llarg termini. En aquest sentit, el videojoc no ofereix una única resposta, però sí que planteja preguntes que fins aleshores potser eren evitades. Hi ha persones que no es plantegen les coses importants fins que algú els en parla. En aquests casos pot resultar beneficiós que el videojoc posi el tema damunt la taula, possibilitant una reflexió per part del jugador. En el segon cas, el videojoc pot tenir un impacte significatiu en jugadors menors d'edat que conviuen en entorns familiars marcats pel conflicte. En situacions així, *It Takes Two* pot ajudar a reconèixer dinàmiques disfuncionals en les relacions entre els pares o altres adults del seu entorn. El fet que la història estigui narrada des del dolor emocional de Rose ofereix una identificació possible per als infants que han experimentat sentiments semblants. Aquest tipus de reconeixement pot provocar un petit comentari, una pregunta, o una observació espontània dirigida als progenitors, i és precisament aquest gest el que pot generar, en alguns casos, una reflexió en els adults que, fins aquell moment, no s'havien plantejat la manera com la seva relació afecta els fills. Sovint, els nens no tenen altres models de relació amb què comparar el que veuen a casa. *It Takes Two* els ofereix una possibilitat alternativa basada en la col·laboració, el respecte i el tenir cura.

Tant si el jugador s'identifica amb Cody i May, com si el jugador identifica la relació disfuncional d'aquests amb altres persones que coneix, està a punt per a la reflexió sobre les relacions humanes i el seu deteriorament o reparació. *It Takes Two* pot tenir una funció valuosa des d'una perspectiva d'acompanyament emocional, ja que ofereix una experiència que propicia la reflexió sobre els vincles afectius. I això connecta amb una de les funcions de la filosofia: fer aflorar preguntes importants que sovint passen desapercebudes o allò que es dona per descomptat. En aquest sentit, *It Takes Two*, a més d'entretenir o emocionar, també pot ajudar a repensar les formes de conviure i les relacions humanes.

El divorci des del punt de vista infantil

Per últim, la història té un bonic missatge sobre com els nens perceben els problemes dels adults. Es pot pensar que els infants viuen tancats en el seu propi món i que no són conscients del que passa al seu voltant. Però *It Takes Two* afirma que la canalla conserva una certa puresa que permet que quan hi ha acord en allò essencial, puguin trobar camins d'entesa amb més facilitat que els adults. Cody i May fa temps que han deixat d'escoltar-se. Viuen

absorbits per les rutines quotidianes i les responsabilitats adultes. Els dos estimen molt la seva filla Rose, però la insatisfacció personal de cadascun d'ells ha afectat negativament la seva relació. El deteriorament ha estat progressiu, fins al punt que ja no són capaços de recordar ni quan ni com va començar. Tots dos tenen motius legítims de queixa, i precisament per això han arribat a la decisió de separar-se: les coses dolentes han acabat eclipsant les bones. Tanmateix, Rose no porta el compte de retrets i decepcions. Des de la seva mirada infantil, ha crescut veient com els seus pares s'estimaven i, potser encara més important, com compartien una profunda amistat. Per aquest motiu, per Rose la solució és molt senzilla. Que els seus pares tornin a ser amics. Una proposta que, des de la lògica adulta, pot semblar ingènua, però que conté una intuïció fonamental. La història mostra que, quan Cody i May comencen a col·laborar, a cooperar i a reconèixer-se mútuament, es torna possible allò que semblava trencat. El somni de Rose no consisteix a reviure una relació idealitzada, sinó a recuperar l'essència d'allò que un dia els unia: l'amistat, el respecte i la possibilitat de formar part d'una família.

7. *The Stanley Parable*

Director: Davey Wreden i William Pugh

Desenvolupador: Galactic Cafe.

Distribuïdor: Galactic Cafe.

Gènere: *Walking simulator*, filosòfic, misteri.

Plataforma: Ordinador, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch.

Data de publicació: 27 de juliol del 2011.

- **Resum del funcionament del videojoc**

The Stanley Parable és un videojoc en primera persona de la categoria *walking simulator*. El jugador pot obrir algunes portes i interactuar amb escassos objectes. El joc no planteja objectius ni reptes d'habilitat, la funció principal del jugador és caminar per anar desgranant la història. El jugador es posa en la pell de Stanley, un treballador completament alienat que l'únic que fa és complir les ordres que li arriben a la pantalla del seu ordinador. Stanley no parla en cap moment. El jugador és introduït a la vida de Stanley per un narrador omniscient que l'acompanyarà durant tota la partida. El narrador diu tot el que Stanley va fer en el passat i tot el que Stanley farà en el futur. També sap tot el que Stanley pensa. No obstant això, al començar el videojoc s'introdueix una variable: el jugador. El narrador ho sap tot de Stanley però no sap gaire del jugador. A mesura que el jugador pren decisions, el narrador s'hi ha d'adaptar, obrint noves possibilitats a cada pas. Tot el recorregut planteja aquesta tensió constant entre el que està previst i el que el jugador decideix fer.

- **Descripció del videojoc**

Quan el jugador engega el videojoc per primera vegada, inclús abans d'arribar al menú principal, li apareixen unes lletres demanant-li que posi en un rellotge l'hora real. Un cop ha entrat al menú principal, el jugador clica a *iniciar partida* i quan l'apaga no ha obtingut cap pista de per què pot servir tenir l'hora real fixada al videojoc. El següent cop que el jugador es posa davant la pantalla, el videojoc li torna a demanar que posi el rellotge en hora. Quan el jugador posa l'hora per segona vegada, el videojoc li dona les gràcies a ell (espectador,

jugador) per posar el rellotge en hora. Li diu que no serveix de res però que li ha dedicat un temps, dos cops, i per tant és important en la mesura que serveix per a la comunicació del videojoc i el jugador. Dins de la partida, un petit vídeo inicial serveix per entendre la situació del protagonista. Stanley està assegut al despatx 427 durant hores pitjant les tecles que li diuen, durant l'estona que li indiquen i en l'ordre que ho ha de fer. Aquesta és la seva funció cada dia, de cada mes, de cada any. Alguns podrien considerar-ho denigrant però a Stanley li agrada la seva feina i és feliç. Un dia tot canvia. Stanley no rep ordres durant més d'una hora, cap treballador el ve a saludar, està completament aïllat. El narrador exposa la situació i comença a indicar què va fer (en passat) Stanley per intentar esbrinar què havia passat. Diu que el protagonista decideix anar a la sala de reunions a veure si hi havia algú. “Quan en Stanley va arribar a una sala amb dues portes obertes, va creuar la de l'esquerra.” Però el jugador pot decidir que les *afirmacions enunciatives en passat* del narrador resultin frustrades. El narrador no dona ordres, descriu un fet com si ja hagués succeït. Si el jugador no permet que l'afirmació del narrador sigui certa i va per la porta de la dreta, el narrador busca una explicació de per què el protagonista no ha anat per la porta de l'esquerra. Diu que Stanley volia anar a admirar una sala, però que a la següent porta ja anirà cap a la sala de reunions. Novament, el jugador pot decidir seguir o no seguir el relat que sembla que el narrador ja ha viscut.

A mesura que el jugador no compleix la història que explica el narrador, la veu d'aquest anirà agafant un to d'irritació, cada cop li anirà pujant més la mosca al nas. Fins al punt de menystenir Stanley al·legant que és molt dolent seguint indicacions i que és un miracle que no l'haguessin despatxat fa anys. Cada bifurcació dona pas a una nova bifurcació, i així successivament fins que s'arriba al final d'un dels camins elegits. Per exemple, quan el narrador diu que reiniciarà el joc o quan Stanley mor. En aquest moment apareix la pantalla de càrrega del joc *EVER THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS NEV*. Una seqüència infinita que ens prepara pel que vindrà: el final no és mai el final. Stanley torna a estar al despatx 427. El jugador fa que Stanley surti del despatx i s'adona que no hi ha ningú, igual que al principi. El narrador diu que el protagonista decideix anar a la sala de reunions a veure si hi havia algú. Tot és igual que abans, però com anuncia la pantalla de càrrega, cada final no és el final del joc. Cada cop que és reinicia el joc hi ha canvis, per tant, el final només és part del progrés per tenir opció a noves bifurcacions. El jugador també pot fer que Stanley segueixi al peu de la lletra la història que explica el narrador, en aquest cas podrà veure un altre final. Cada elecció del jugador genera una nova

ramificació, i al final de cada una de les rutes apareix la pantalla de càrrega del joc *EVER THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS NEV*. Llavors sembla que el videojoc torna a començar, però cada dos o tres intents hi ha petites variacions, a part de les diferents decisions que pugui triar el jugador. Cada una d'aquestes possibles rutes desemboca en un final diferent. A continuació se'n presenten alguns:

- Stanley arriba a una sala enorme on hi ha més de sis-centes pantalles, on es veu que fan els treballadors de l'empresa. El narrador diu que la sala no hauria de ser allà, es lamenta de que Stanley vegi allò i li demana que tanqui els ulls. Llavors decideix reiniciar el joc i demana a Stanley —o al jugador— que el proper cop no es desviï tant del camí marcat.
- Stanley està seguint una gran línia pintada de groc que el narrador li ha dit que servirà perquè no es perdi aquest cop. La línia acaba en la mateixa sala dels ordinadors que abans.
- Stanley arriba a una habitació amb una pantalla gegant on hi ha projectat *EL FINAL DE LA CONFUSIÓN*. És un cronograma on el jugador pot veure informació resumida de forma cronològica sobre el propi videojoc i la seva actual partida. Hi ha escrit tot el que ha fet el jugador i tot el que farà. Inclús hi ha informació sobre el moment en què el jugador es troba actualment. *Encuentra el cronograma del final de la confusión. El narrador reinicia la partida. Quinto reinicio.*
- Stanley arriba al despatx del seu cap mentre el narrador diu:

El que no podia saber era que el teclat darrere de l'escriptori amagava la terrible veritat que el seu cap li havia estat ocultant. Per això el cap li havia assignat un codi ultrasecret: 2, 8, 4, 5. Però, per descomptat, l'Stanley no tenia manera de saber-ho.

Amb aquestes indicacions el jugador pot travessar la porta desbloquejada mentre el narrador comenta que Stanley endevina el codi pitjant tecles aleatòriament. Des d'allà arriba a una gran sala a l'entrada de la qual hi diu Centro de control mental. És la gran sala de les pantalles des d'on feien el seguiment dels treballadors. S'adona que no només els vigilen, sinó que també hi ha controls sobre les emocions,

decideixen quan han de menjar, quan treballar, control total i absolut. Stanley apaga la màquina, pot sortir a l'exterior i és feliç.

- Stanley arriba a una porta on se sent una veu femenina que li parla amb dolçor i com si fos la seva parella. Quan s'obre la porta es veu un maniquí i el narrador es fa un tip de riure per haver-li fet creure a Stanley que té una dona que l'estima i que vol compartir la vida amb ell. El narrador és molt cruel amb Stanley, li diu “Cada botó que pitja és un recordatori de com és d'irrelevant la seva existència”, i el jugador rep l'ordre de pitjar un botó “per no qüestionar-se res”. Si el jugador no fa cas, el videojoc no avança, quan finalment compleix l'ordre, el narrador fa broma sobre la docilitat i la manca de llibertat que té Stanley.
- Stanley arriba a una habitació on el narrador li demana que s'allunyi d'unes escales perquè si cau podria morir, es reiniciaria el joc i es perdria tot el progrés. El jugador fa pujar Stanley fins a dalt i es llença al buit. Es fa mal però pot aixecar-se i tornar a pujar les escales per tornar-se a llençar, mentrestant, el narrador li suplica que no ho faci i li pregunta si està realment disposat a matar-se per impedir la seva felicitat. Stanley repeteix l'acció fins que, finalment, mor.

Hi més de vint finals diferents. I encara que algú els hagi recorregut tots, és molt difícil que hagi pogut escoltar totes les notes de veu del narrador. Hi ha moltes interaccions entre el narrador i Stanley —o jugador— que no activen un final diferent però poden provocar un somriure al jugador. Hi ha moments on el narrador sorprèn al jugador amb “Un moment... Acabo de veure...? No, no pot ser. No m'ho puc creure. Com és que no me n'havia adonat abans? Tu no ets en Stanley. Ets una persona real. No puc creure que m'hagués equivocat tant.” O també si el jugador intenta obrir la porta 430 més d'una vegada: “Oh, sisplau... De debò estàs fent això només per aconseguir els trofeus?”. El narrador explica que intentar obrir una porta cinc cops és molt poc esforç per obtenir un trofeu i li proposa una mena de gimcana on el jugador haurà de provar d'obrir altres portes seguint un recorregut concret. A mesura que el jugador li va fent cas en la gimcana, el narrador es va emocionant i es genera una situació que recorda als concursos d'obstacles on els gossos fan el que els hi diuen els seus amos per, finalment, obtenir alguna galeta —en aquest cas un trofeu—. El narrador té molt pes a *The Stanley Parable*, difícilment estarà deu segons sense dir alguna cosa. A més d'explicar com va succeir la història, el narrador diu que té la

capacitat de tancar i obrir portes, fer aparèixer objectes, i, en definitiva, manipular el videojoc sencer. “Aquest és el meu joc i es fa el que jo digui.” Tot i així, en un moment del videojoc se sent la veu d’una dona que sembla com si prengués el control al narrador durant uns instants. Indica al jugador que l’única manera de salvar a Stanley és deixar de jugar. A més, parla com si el narrador decidís la mort de Stanley però, alhora, cada camí que podia triar Stanley havia estat dissenyat molt temps abans de que Stanley el comencés a recórrer. Stanley està mort des del moment que el jugador selecciona *iniciar partida*. La dona ordena al jugador que apagni la PlayStation, és l’única manera de salvar a Stanley i al jugador, seguir un camí genuí, i no pas fer el camí d’una altra persona.

Quan el jugador ja ha recorregut diversos camins i el joc s’ha reiniciat bastantes vegades, se li obre una porta amb les lletres *nuevo contenido*. Stanley es transporta en una vagoneta mentre se li explica la història de *The Stanley Parable* amb una presentació amb moltes llums, cartells i colors. El videojoc va sortir a la venda al 2013, i després de l’èxit comercial i de les bones crítiques rebudes, al 2022 es va expandir amb la versió Ultra Deluxe. El narrador està excitat amb el nou contingut, no sap què serà, però té ganes de veure’l. Stanley arriba a una zona on hi ha una rodona dibuixada al terra, al costat hi ha un cartell *The Jump Circle* (el cercle de saltar). Stanley pot saltar dins aquest cercle, és l’únic lloc en tot el joc que pot fer-ho. Quan Stanley arriba a un cartell que dona les gràcies per haver disfrutat del nou contingut, el narrador no s’ho pot creure i comença a maleir els ossos dels creadors. “Això és el que passa quan uns desenvolupadors de videojocs cobdiciosos, que no respecten els seus fans, s’afanyen a publicar una expansió barata només perquè és diners fàcil.”. Després de la decepció, el narrador guia Stanley per una zona on hi ha tota classe de referències al propi videojoc. Els trofeus que va guanyar, retalls de diaris on es parla de *The Stanley Parable*, opinions escrites als mitjans especialitzats. Mentre el narrador mostra aquests records a Stanley es va emocionant, diu que no feia falta més contingut, ja que el videojoc inicialment ja era perfecte. Després Stanley arriba a un lloc que el narrador no recordava, hi ha opinions dels jugadors fetes a la plataforma digital Steam. Només es mostren opinions negatives que no recomanen jugar a *The Stanley Parable* i coincideixen en què el narrador es desagrada.

- **Rellevància filosòfica del videojoc**

Metajoc i trencament de la quarta paret

Un dels punts forts del videojoc és el que al teatre o cinema s'anomena trencar la quarta paret. La quarta paret és una barrera imaginària que separa els actors de l'obra dels espectadors, creant una distància entre la realitat i l'obra. Diderot proposa un recurs metafòric: imaginar que al llindar de l'escenari s'erigeix un mur que separa als actors del pati de butaques. La idea és que els actors actuïn com si el teló no s'anés a aixecar mai (Diderot, 1771, capítol 11 *De l'intérêt*). L'autor defensa que els actors de teatre han d'ignorar la presència del públic per no trencar la il·lusió dramàtica de l'obra teatral. El públic veu sense ser vist. A *The Stanley Parable* s'advoca per mirar constantment a través d'aquesta paret. Cal recordar que això succeeix inclús abans de què el jugador arribi al menú principal, quan el segon cop que el jugador posa el rellotge en hora el videojoc li dona les gràcies dient que allò no serveix per res però ajuda a la comunicació entre videojoc i jugador. Una vegada ha entrat dins la partida continua la comunicació. Per exemple, quan la dona pren el control al narrador i parla directament al jugador, o quan el narrador diu “tu no ets Stanley, tu ets una persona real” o “només fas això per aconseguir un trofeu”. Al món del joc de *The Stanley Parable* —l'oficina on treballa Stanley— no hi ha cap informació sobre cap trofeu. S'està referint als trofeus que es poden desbloquejar en els suports que serveixen per jugar als videojocs, com per exemple PlayStation o Steam. En altres situacions el narrador utilitza el llenguatge de forma ambigua amb la intenció de generar confusió respecte a si està parlant de Stanley o està parlant del jugador, si està parlant a Stanley o si està parlant al jugador. Però *The Stanley Parable* no només trenca la quarta paret, també proposa una reflexió sobre ell com a videojoc i sobre el propi mitjà. La tasca d'Stanley a l'empresa és prémer les tecles que li diuen a l'ordinador. Quan el jugador és capbussa a *The Stanley Parable* es converteix en Stanley i ha de clicar, al seu ordinador de la vida real, les tecles que li diu el videojoc. L'Stanley fictici seu davant de l'ordinador i pitja les tecles que li diu la pantalla. És un resum i una crítica al propi acte de jugar a videojocs? Si en essència jugar a videojocs és *pitjar botons*, què és el que realment aconsegueix que l'experiència del jugador sigui significativa? Quan Stanley arriba a una sala i el narrador diu que aquella habitació no hauria de ser allà i que aquest error perjudicarà l'experiència de Stanley, està recordant al jugador que allò és un joc, que hi ha unes regles. El videojoc és conscient d'ell mateix com a objecte cultural i al comunicar-li-ho al jugador trenca la quarta paret. El jugador perd immersió, doncs el videojoc li recorda que està en una simulació amb regles.

És a dir, constantment es fa patent que el jugador no és res més que un jugador que pitja els botons que li diu la pantalla. *The Stanley Parable* serveix com a crítica al propi mitjà, que és el videojoc, però també reflexiona sobre ell mateix. L'última versió del videojoc és especialment útil per aquest tema. De fet, el nou contingut de *The Stanley Parable: Ultra Deluxe* tracta sobre el nou contingut de *The Stanley Parable: Ultra Deluxe*. També va sobre el contingut del videojoc original, i també sobre les opinions que la gent té respecte a *The Stanley Parable*. Mentre se li planteja al jugador quin serà el nou contingut, per què feia falta, o els grans reconeixements que va obtenir el joc original; el jugador ja està rebent aquest nou contingut. Es pot dir que en molts moments és una metanarrativa, on la narrativa toca diversos aspectes sobre la pròpia narrativa del videojoc.

Llibertat i desobediència

Com s'ha dit abans, el narrador es dedica bona part del videojoc a fer *afirmacions enunciatives en passat*. Això ho fa per donar a entendre que ja sap què ha succeït, i ara, senzillament, ho està explicant. No obstant això, si el jugador vol demostrar que té el control, fa que les afirmacions del narrador no s'acabin complint. *The Stanley Parable* fa una crítica a la narrativa lineal d'alguns videojocs. El narrador intenta guiar al jugador per un camí ja establert, però el videojoc permet al jugador no fer-li cas. Això desemboca en un conflicte entre la voluntat del narrador i la del jugador, mentre que Stanley és un agent passiu sense voluntat. Un narrador omniscient té poder absolut, però en aquest cas perd el control sobre el seu propi relat. A la majoria dels videojocs, el jugador és recompensat quan fa cas de les indicacions que li dona el propi joc. A *The Stanley Parable*, a mesura que el jugador desobeeix, té la possibilitat de rebre més recompenses. Quan el jugador entra per la porta que no ha dit el narrador, es tira des d'un ascensor o no clica el botó que se li diu, té accés a noves rutes, nous diàlegs o altres finals. Desobeir el narrador no significa escapar del joc, dona la possibilitat de recórrer un camí que també ha estat dissenyat. Desobeir no vol dir trencar les regles, sinó desbloquejar altres parts del joc. La desobediència forma part de la narrativa i totes les decisions del jugador ja han estat previstes inicialment. Per tant, es genera una falsa il·lusió de llibertat. És evident que en pràcticament tots els videojocs totes les opcions que pot triar el jugador ja han estat dissenyades. La diferència és que *The Stanley Parable* s'esforça en simular que el narrador és un ésser molt poderós que ho té tot sota control. Quan el jugador desafia el narrador pot pensar que està desafiant al propi videojoc, però no és així. El jugador pren decisions dins d'un entorn completament controlat. D'una banda, *The Stanley Parable* recorda a la doctrina compatibilista, que defensa que el lliure

albir i el determinisme són compatibles. En el videojoc tot està dissenyat, però el jugador pot triar què fer segons els seus propis motius. *The Stanley Parable* fa una reflexió sobre la naturalesa mateixa d'elegir quan tot està predissenyat. De l'altra, es pot pensar que la llibertat que té el jugador és una característica del disseny. És una funció que manté l'esperança d'autonomia del jugador mentre pren decisions intranscendents. El videojoc no destaca en explicar de forma teòrica què és la il·lusió de llibertat, sinó que li ho mostra al jugador, fa que esdevingui una experiència. Tant la llibertat que dona el videojoc al jugador, com la conseqüent desobediència per part d'aquest, són mecàniques narratives. En la literatura tradicional, el lector només pot imaginar variacions de la història —què hagués passat si el protagonista hagués pres una altra decisió?—. En canvi, en molt videojocs, i a *The Stanley Parable* en particular, es pot experimentar directament tota classe de variacions. El jugador té múltiples rutes narratives on cada decisió modifica el desenvolupament de la història.

Narrativa i jugabilitat

The Stanley Parable fa de la tensió entre narrativa i jugabilitat no només un element estructural, sinó el tema central de la seva proposta estètica i filosòfica. A diferència d'altres títols on la narrativa es limita a contextualitzar l'experiència lúdica, aquí la veu narrativa —capitanejada pel narrador— condiona, activa i redefineix cada possible acció del jugador. Aquesta relació no és lineal ni jeràrquica, sinó dialèctica: la jugabilitat i la narrativa no poden existir de forma separada dins el joc. Si s'eliminés una de les dues dimensions, l'experiència perdria tot el seu sentit. Sense la intervenció del narrador, *The Stanley Parable* seria una successió buida d'escenaris; sense el component jugable, la història quedaria atrapada en una estructura de repetició estèril. Aquesta simbiosi dona lloc a una experiència híbrida, on el relat i la mecànica es fonen per interrogar el paper del jugador, la naturalesa de l'elecció i la possibilitat de la llibertat. El que el jugador vol fer i el que el joc permet fer es veu constantment desestabilitzat per la presència del narrador. La seva veu, en lloc de funcionar com una simple guia narrativa, actua com a dispositiu de control, alhora que possibilita noves bifurcacions. El narrador tanca camins i n'obre de nous, marcant límits però també generant espais jugables inesperats. Aquesta dinàmica col·loca el jugador en una posició d'ambigüitat: cada acció implica una resposta narrativa que transforma el sentit de l'elecció, i cada desviació és assimilada pel sistema com una nova capa del relat (Lozano, 2017, pp. 46-54).

Identitat

The Stanley Parable té un caire existencialista. Qui controla la història: Stanley, el jugador, el narrador, el dissenyador? El videojoc planteja aquesta pregunta i presenta aquests rols amb ambigüitat, sovint hi ha confusió entre ells. El jugador vol reivindicar-se com a agent important, sap que no ha creat la història però tampoc vol creure que és un espectador passiu. Està atrapat en un entorn rutinari, absurd i sense un propòsit clar. El jugador ha de pitjar botons, seguir les ordres i repetir camins. Llavors el videojoc es reinicia i no arriba mai al final. El jugador s'esforça per afirmar la seva identitat mitjançant les decisions, per exemple, desobeir el narrador o explorar rutes alternatives. Malgrat tot, aquestes accions ja han estat previstes pel propi disseny. Així, la llibertat no esdevé una qualitat del subjecte, és, com s'ha dit anteriorment, una mecànica narrativa. “Tot l'argument es redueix a una meditació, al fàstic que s'apodera del protagonista quan s'adona de la inutilitat del que fa, del que sent i de tot el que l'envolta” (Xuriguera, 1980, p. 7). Aquesta reflexió podria haver-la fet algun jugador, però no apareix al videojoc. És de Ramon Xuriguera sobre *La Nàusea* (1980), i encaixa prou bé amb el que pot sentir el jugador respecte a *The Stanley Parable*: cada acció sembla mancada de conseqüències reals, cada elecció és una il·lusió i cada reinici confirma el caràcter arbitrari del sistema. El joc es converteix en una meditació lúdica sobre l'absurd, un bucle on la repetició anul·la el sentit i la desorientació guanya terreny. Aquest sentiment porta a una altra observació de Xuriguera (1980).

La consciència no existeix sense l'esforç constant de la llibertat que la fa viure. Aquesta llibertat és necessària per a justificar l'existència, altrament l'home se sent garfit pel destret angoixós de l'existir, per la por davant un món on tot sembla gratuït, arbitrari i que esdevé insuportable (p. 8).

A *The Stanley Parable*, el jugador es troba en aquesta posició. Sap que ha d'actuar, però descobreix que les seves accions són irrellevants perquè tots els camins han estat dissenyats molt abans de què els comencés a recórrer. La llibertat esdevé una càrrega i no una virtut, i la consciència del jugador, com la de Roquentin, s'enfronta al vertigen d'un univers que ni guia ni justifica. Aquest reconeixement profundament incòmode és, en última instància, el que transforma l'acte de jugar en una experiència existencial.

- **Valoració personal**

Com es pot explicar *The Stanley Parable* a algú que no l'hagi jugat? Una oficina sense ànima, un narrador estúpid que no calla mai, falses eleccions. Sota aquest entorn repetitiu i banal s'amaga una reflexió profunda sobre què significa jugar, decidir o existir dins d'un sistema tancat, en el que totes les accions possibles ja han estat previstes. A *The Stanley Parable* el jugador repeteix els camins i reinicia una vegada i una altra, i sempre es troba amb els límits del sistema. Això està buscat, és la idea principal del videojoc i està ben implementada. El jugador sent una frustració, però alhora té ganes de seguir jugant per trobar més límits. *The Stanley Parable* aconsegueix que el jugador no pugui jugar-hi sense reflexionar. Sobre què? Doncs depèn del jugador. Començant per allò més bàsic, com és que no hi ha ningú a l'oficina? Ha de fer el que diu el narrador o no? Si ho fa tindrà recompensa i si no ho fa tindrà càstig? Què és allò moralment correcte: fer cas o desobeir? El narrador és de fiar? Quina decisió espera el joc que prengui el jugador? I si ja està previst que el jugador es vegi temptat per la desobediència i llavors el més revolucionari (el que el joc menys espera) fos fer cas al narrador? Un cop el narrador diu que ha de reiniciar el videojoc, el jugador pot variar les preguntes que li venen al cap. Què ha fet malament el jugador perquè s'hagi reiniciat el videojoc, o això havia de passar de totes maneres? En què consisteix aquesta oficina, podria ser una metàfora d'algun tipus? Les decisions tenen impacte o tot està dissenyat per fer creure que hi ha una certa llibertat? Aquest Stanley que està hores davant la pantalla pitjant els botons que li diuen, de la forma que li diuen, podria simbolitzar els jugadors de videojocs? La felicitat, indulgència i passivitat de Stanley envers una empresa que controla tots els seus moviments i el fa viure empresonat poden simbolitzar com la indústria del videojoc tracta els jugadors?

Les preguntes cada cop aniran sent més profundes. No cal arribar a cap resposta, la pròpia reflexió és el que també es busca des de la filosofia. Així que, novament, és un disseny exitós per part de l'equip de Galactic Cafe. A més, el concepte mateix de "passar-se el joc" esdevé profundament ambigu. No hi ha un final únic ni una victòria clara. Els múltiples finals, la circularitat dels esdeveniments i la lògica metanarrativa converteixen *The Stanley Parable* en una obra sense resolució definitiva, on l'objectiu no és guanyar, sinó comprendre o qüestionar les pròpies condicions del joc. El jugador no és convidat a completar una missió, sinó a experimentar els límits del relat i del videojoc en què es troba immers. Un altre punt interessant és com resol amb la suposada dicotomia entre narració i jugabilitat, demostrant que la fricció entre ambdues pot esdevenir el motor creatiu de l'experiència, i converteix el

videojoc en una proposta crítica del propi mitjà. Pel que fa al trencament de la quarta paret, es dona de tal manera que té un sentit i una coherència dins la proposta narrativa. Aquest, és un assoliment particularment complicat, sobretot si s'ha de realitzar el trencament de la quarta paret diverses vegades al llarg de tot el videojoc.

En definitiva, *The Stanley Parable* és una rara avis en el món dels videojocs. No hi ha dubte que no agradarà a tothom, té un cert aire pretensions i un sentit de l'humor peculiar. Això sí, el que ningú podrà negar és la seva originalitat.