

ELS NOUS VÍDEO... ¿JOCS?



THAT DRAGON, CANCER

LLUITA PER
LA VIDA

Les aventures èpiques i el desplegament tecnològic encara dominen el món dels videojocs, però cada cop més han entrat en escena noves narratives més intimistes i psicològiques que amplien els públics

LA LLUM DEL SOL TRAVESSA SUAU ELS VIDRES D'UNA HABITACIÓ LLUMINOSA, minimalista, confortable. Un pare seu, relaxat, fiant un infinit que s'escampa darrere les finestres. Té el seu nadó sobre el pit. Una música relaxant endolceix l'ambient. Al costat de la cadira verda de braços on descansen pare i fill, un suport sosté la bossa dels líquids de la quimioteràpia. No és el pare qui està connectat. Podria ser la imatge d'una pel·lícula independent al Festival de Sundance. Però no ho és. És la imatge promocional del videojoc *That dragon, cancer*. En els últims temps, la forma i el contingut dels videojocs ha evolucionat cap a noves vies narratives més introspectives i psicològiques. Com són i cap on van les noves formes d'explicar les històries dels videojocs?

El lideratge dels videojocs al món de l'oci digital s'ha construït sobre títols amb gran desplegament tecnològic, aventures èpiques de dimensions titàniques. Aquesta grandilo-

quència narrativa i gràfica ha fet populars jocs com ara el *Halo*, el *Call of duty* o el *Grand theft auto*, entre altres. Però els videojocs són un art jove, nascut fa només quaranta anys. Aquesta joventut ha fet que les formes d'expressió artística i comunicativa encara no siguin tan diverses com en altres arts, com ara el cinema o la pintura. Però estan naixent vies alternatives que tenen un altre públic objectiu en el punt de mira i una altra dimensió psicològica en l'essència.

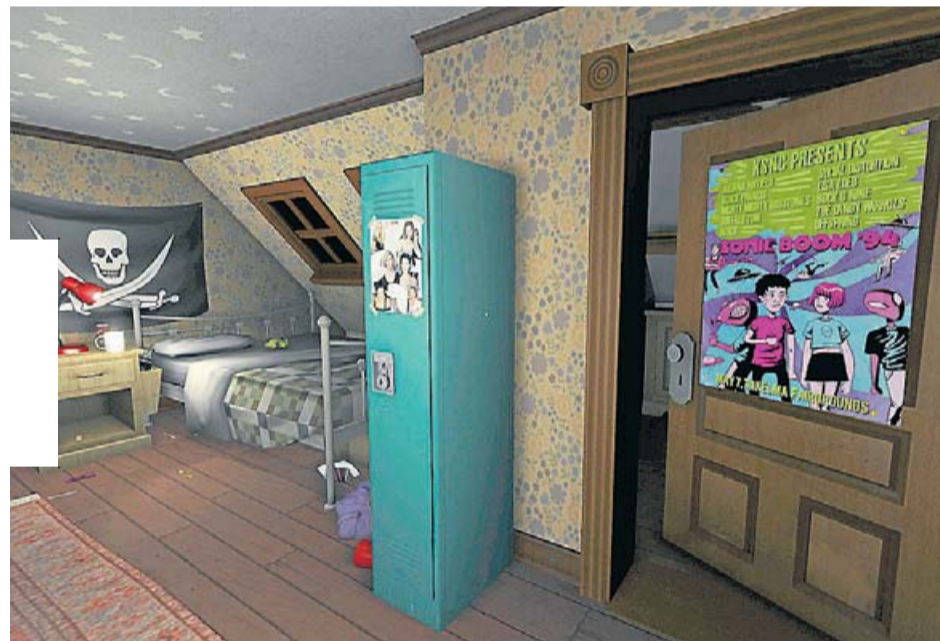
That dragon, cancer en seria un exemple. El joc, amb una estètica gràfica deliberadament minimalista, narra la història d'una parella amb un nadó a qui diagnostiquen càncer. Explica la lluita per la vida des d'un punt de vista intern, quiet, domèstic. I no per això és menys èpic. Els seus creadors són Ryan Green i Amy Green, ells mateixos pares del nadó de la història real en què està inspirat el joc. L'objectiu ja no és matar els altres, sinó sal-

TEXT__GINA TOST/XAVIER VIDAL



**MIND:
PATH TO
THALAMUS**

AJUDA
INTERIOR



**GONE
HOME**
SECRETS
FAMILIARS

var els teus. L'essència no és conquerir el món, sinó les pròpies emocions interiors.

NOUS PENSAMENTS, NOVES EMOCIONS

Carlos Coronado, desenvolupador de videojocs com ara el multipremiat *Mind: path to thalamus*, explica que "ha arribat un punt en què el potencial tècnic és molt gran però per fer una bona narrativa no cal tenir més potència, sinó més aviat al contrari!". De fet, opina, "avui dia, com més limitacions tens, millors històries solen sorgir perquè t'inventes formes creatives d'expressar el mateix, però amb menys recursos".

Nina Freeman, creadora del videojoc sobre la vida digital i el sexe *Cibele*, explica aquestes noves tendències amb exemples. "M'entusiasmen jocs com ara *Kentucky ruta zero* o *Firewatch*, tots dos molt centrats en la narrativa, l'un des del punt de vista surrealista i l'altre, ben al contrari, completament

ubicat en el món real", explica. Al seu parer, "tots aquests jocs que posen el focus en la història i en la manera de narrar-la estan creant en el mitjà un ecosistema molt divers i ric". És a dir, que aquests nous formats de la indústria no neixen per esgotament de les aventures gràfiques més tradicionals sinó com a complement.

Shahid Ahmad, desenvolupador i responsable de la sortida de títols tan importants com *No man's sky*, *Velocity 2X* o *Boundless*, explica aquesta evolució en termes sociològics. Segons ell, el creixement dels títols ha sigut paral·lel a la mateixa societat i va començar per "l'exercici del poder, que va constituir una de les emocions base" al principi dels jocs. A poc a poc, reflexiona Ahmad, la humanitat va anar caminant cap a emocions més subtils i més personals en una societat més desenvolupada, com també ho han fet els videojocs. Ara, per tant, estem en un punt en



CIBELE
EROTISME
DIGITAL



ELS CREADORS

CARLOS CORONADO

Creador de 'Mind: path to thalamus', un videojoc místic en què el jugador es mou pel temps i l'espai. Ara està centrat en el desenvolupament de videojocs de realitat virtual

què "és lògic que la societat s'enriqueixi amb un espectre més ampli de registres emocionals proporcionats pels jocs més recents, i això serà molt beneficiós".

Es tracta, també, de generar nous espais de creació complementaris en l'oci digital i, com a conseqüència, nous jugadors que no només busquin l'entreteniment, sinó noves funcions en els jocs, com ara el creixement personal, la gestió de situacions traumàtiques o la superació de malalties. Explica Carlos Coronado: "Un dels èxits de *Mind: path to thalamus* es va produir quan un psicòleg anglès em va agrair haver creat el joc perquè ell l'havia utilitzat en pacients seus per tractar la depressió".

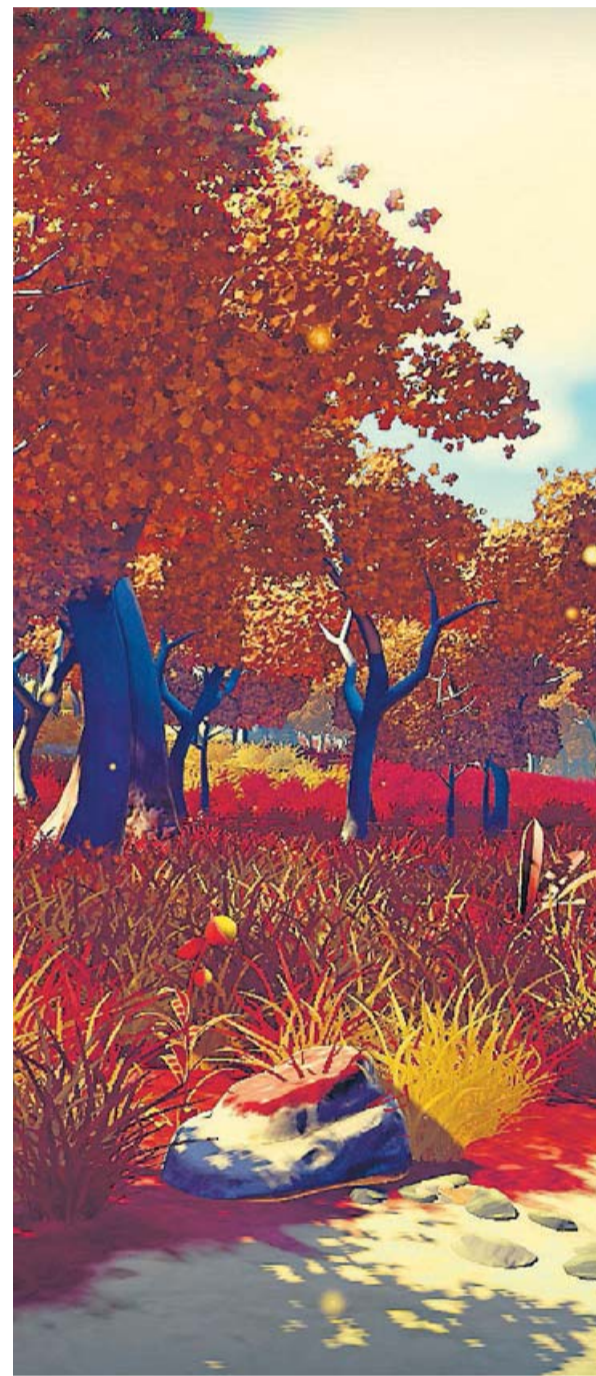
Un altre exemple brillant en aquesta línia és *Ether one*. Es tracta d'una aventura en primera persona en què l'objectiu és recuperar els records que la malaltia d'Alzheimer ha esborrat. Es tracta d'un joc de ritme lent, pausat, allunyat d'explosions, curses i piruetes impossibles. En una línia introspectiva semblant se situa *Dear Esther*, una aventura solitària en una illa deserta el protagonista de la qual recorre paratges seguint una veu narrativa i que es convertirà, en realitat, en un viatge interior.

ARRIBA LA REVOLUCIÓ VIRTUAL

Fins ara, una part de l'evolució dels videojocs s'havia produït de la mà d'innovacions tecnològiques com ara "els dispositius tàctils, que van aportar el seu propi llenguatge", assegura Carlos Coronado. Sembla, però, que el gir cap a jocs més emocionals no va lligat a la pròxima gran revolució que es prepara, la irrupció de la realitat virtual, sinó que té a veure més amb una concepció interior i unipersonal del fet de jugar. I, també, amb noves funcions dels videojocs, que han aprofitat l'èpica de les aventures més tradicionals per aplicar-la a realitats més quotidianes, com ara la superació de crisis de personalitat o la gestió de malalties.

Carlos Coronado creu que aquest gir ha tingut un "efecte reivindicatiu: no volem herois, no volem que els bons se salvin sinó històries que desprenguin realitat, personatges humans expressant sentiments quotidians". És a dir, volem convertir-nos en herois de la nostra pròpia vida, encara que sigui senzilla, domèstica i personal. Nina Freeman opina que "estem començant a reconèixer que les històries de la vida quotidiana poden ser tan impactants com les més fantàstiques".

Freeman cita jocs com ara *Gone home* o *Cart life* com a exemples d'aquesta ampliació de l'èpica narrativa a la vida corrent de les persones. El primer és un recorregut per la casa de la protagonista, on torna després d'un temps d'absència, descobreix per què casa seva està buida i esbrina alguns secrets de la família que desconeixia. El segon exemple, *Cart life*, narra la història de tres comerciants de carrer que proven de conciliar la feina amb la



vida personal, amb una càrrega de quotidianitat que, per exemple, converteix en un argument del joc la lluita per no adormir-se mentre treballen.

Un element que sembla important per al sorgiment d'aquestes noves narratives és la facilitat d'accés a la programació dels videojocs. Nina Freeman explica que "eines lliures com ara Unity o Game Maker permeten construir productes molt més diversos: això està canviant el debat sobre què són els videojocs i què els fa realment interessants". Amb aquestes noves eines també naixen un nou tipus d'autors que extremen les trames de la seva pròpia realitat i experiències vitals. Coronado opina que, per construir bones històries, "has de viure, has de viatjar, t'has d'equivocar i has de sortir de la teva zona de confort perquè només així podràs crear vi-

NINA FREEMAN

Creadora de 'Cibele', un joc que parla de la relació entre l'amor i el sexe a internet i com gestionar els sentiments a l'era digital



SHAHID AHMAD

Desenvolupador i responsable de la sortida de jocs d'èxit internacionals com 'No man's sky', 'Boundless' i 'Velocity 2X'



STAN LEE

Responsable de la incubadora barcelonina de videojocs GameBCN i un dels coordinadors del grau de videojocs del Tecnocampus



NO MANS'S SKY SOBREVIURE A L'UNIVERS

deojocs que emocionin". A més, les eines de construcció actuals ja permeten evolucionar cap a un tipus de jocs en què els mateixos jugadors puguin anar construint a mesura que van jugant. Shahid Ahmad pensa que es tracta d'una evolució lògica que portarà a desenvolupar produccions "no tant focalitzades a crear narratives tancades com a facilitar que els mateixos jugadors construeixin la narrativa".

NOUS JUGADORS ARRIBEN A ESCENA

Un efecte immediat dels nous tipus aventurers és l'ampliació de l'espectre de jugadors i, sobretot, de les funcions dels nous jocs. Simon Lee, fundador de GameBCN i coordinador del grau de videojocs del Tecnocampus, explica que "els *serious games* i els jocs educatius no tenen com a principal finalitat entretenir si-

nó millorar o ensenyar, tot i que l'entreteniment, si està ben fet, els és inherent". A més, segons Lee, molts dels nous títols construïts des d'aquesta visió ja estan triomfant al mercat. "Trobo que queda clar el caràcter social, col·laboratiu i solidari que estan oferint alguns títols, com ara el *Left 4 dead*", assegura. Aquest és un joc en què els protagonistes han d'ajudar-se entre ells per poder tirar endavant després d'una pandèmia mundial.

Els valors i, sobretot, les emocions semblen els criteris més utilitzats en aquests nous jocs de caràcter més psicològic. Carlos Coronado explica que l'èxit rau a aconseguir l'empatia amb l'univers més subjectiu i interior dels jugadors. Shahid Ahmad aprofundeix en aquesta idea quan afirma que "els jocs tenen un enorme potencial per facilitar ambients per a l'aprenentatge, la curació i la cooperació"

i podrien servir per resoldre grans problemes mitjançant el model col·laboratiu tan arrelat al món dels videojocs. Una potencialitat així té grans possibilitats en camps com ara la salut o la psicologia personal. Imaginem, per exemple, jugadors que aporten la seva experiència de superació personal o gestió d'emocions en situacions vitals difícils a altres jugadors que estan passant pel mateix en un videojoc amb què tots estan jugant.

Justament la salut és un camp de contingut ideal per córrer en aquest tipus de jocs. Carles Coronado està convençut que "les malalties són una forma genial de narrar la realitat humana perquè els ulls d'una persona malalta són la font més aclaparadora de realitat que podem trobar". Per a Nina Freeman, escriure aquests tipus de títols no és una feina fàcil perquè cal ser "reflexiu i sen-

sible" en el tractament. Nina Freeman explica que basa les seves històries en experiències de la seva pròpia vida "per ser honesta al màxim". Definitivament, assegura, "el públic està molt interessat en l'honestat i les històries humanes".

Al mateix temps, la diversificació cap a noves àrees temàtiques, noves funcions i nous públics també té un efecte colateral, que és la percepció dels videojocs com un art modern més madur i profund. Lee considera que aquests canvis fan que els videojocs "estiguin demostrant ser un motor real del món multidisciplinari que és la cultura". Un exemple d'aquests nous continguts és *Carpe diem*, una novel·la gràfica curta però intensa en què la clau és gestionar el temps vital de què disposes amb l'objectiu d'aconseguir ser feliç.

Coronado assegura que quan acabes de jugar aquest tipus de jocs et vénen ganes "de

deixar-te tota la pasta viatjant a l'altra banda del món per fer immersions sota zero o trucar a un familiar per dir-li, simplement, t'estimo". Aconseguir la catarsi o generar sentiments després d'haver jugat i no només buscar l'entreteniment o una pujada d'adrenalina són, potser, els objectius principals d'aquests videojocs més psicològics. També la identificació jugador-personatge, que és un element bàsic per a Nina Freeman en els títols on els protagonistes són gent normal. Freeman diu que el públic està molt disposat a "explorar les seves experiències vitals dins d'un videojoc i els emociona participar en trames de les quals podrien formar part" en la seva vida particular.

L'ARRIBADA DE LA REALITAT VIRTUAL

D'altra banda, caldrà veure com aprofiten tots aquests títols més psicològics la irrupció de la realitat virtual. Simon Lee explica que "la realitat virtual és un "format", un vehicle nou que el creadors tenen a l'abast per poder oferir experiències encara més immersives". Submergir-se amb tots els sentits en un univers virtual on es puguin superar les malalties, gestionar positivament les emocions o aprendre a créixer per sortir d'una crisi personal sembla possible amb l'ajuda de la realitat virtual.

Per a Nina Freeman, "els videojocs són una forma molt interessant d'ajudar les persones a posar-se en la pell dels altres i entendre les experiències vitals alienes" amb l'objectiu d'aplicar-les a la pròpia vida. Per a Shahid Ahmad "qualsevol tecnologia que t'endinxi més profundament en el videojoc ampliarà l'efecte narratiu".

És impossible preveure l'evolució del món dels videojocs però Shahid Ahmad imagina produccions "amb una profunda connexió emocional, més connectades als comportaments humans en temps real i des d'una perspectiva molt positiva". Cada vegada sembla més clar, doncs, que els videojocs ja no són només jocs. ■