

*El joc és cultura.*  
*A propòsit de Dau Barcelona, festival del joc*

Oriol Comas i Coma

0. EL JOC ÉS CULTURA?

Quan érem nens, jugàvem. Ens vam anar fent grans i ens van començar a interessar altres coses. Ens vam acabar de fer grans i massa sovint ens vam —ens hem— oblidat de jugar i no sabem trobar la manera de tornar-nos-hi a posar. Un a un, i és evident que parlo en termes generals, hem preferit altres companyies, altres manifestacions culturals, altres maneres de relacionar-nos. Sabem que llegir, sabem que viatjar, sabem que el teatre i el cinema i la música són cultura, però massa vegades oblidem que el joc també forma part de la cultura.

Quan ens preguntem per què no juguem, sempre podem dir que és una cosa de nens o que no tenim prou temps.

El joc és un element cultural de primer ordre. Des de sempre i arreu. Des de l'inici, en què estava associat a l'esfera del sagrat i el màgic, després amb les representacions litúrgiques i teatrals, amb les competicions, fins a l'actual desenvolupament industrial, el joc ha representat, en tots els pobles del planeta, un espai de relació

i comunicació lligat a l'imaginari i a la vida quotidiana, un espai, doncs, de cultura.

## 1. APUNTS PER A UNA HISTÒRIA DEL JOC DE TAULA

Què és sinó cultura que algú, fa com a mínim 4.600 anys, s'inventés un joc? Sí, un joc com els d'ara, amb tauler i daus i fitxes i regles de moviment i captura. El 1926, sir Leonard Woolley era el responsable de l'expedició arqueològica al jaciment de la rica ciutat sumèria d'Ur, al sud de l'actual Iraq. A l'anomenada "tomba reial" hi va trobar el que es coneix precisament com a Joc Reial d'Ur. Es tracta d'un tauler amb calaixos, fet amb nacre, lapislàtzuli i pedra calcària vermella que es pot veure al Museu Britànic. Una bella i sumptuosa ornamentació per a un objecte que havia de servir per al viatge al més enllà d'un emperador.

Algú, ja fa 4.600 anys, va voler perdre el temps inventant una cosa tan inútil com un joc. El Joc Reial d'Ur és un joc de recorregut en què els dos jugadors van per circuits oposats i coincidents, amb caselles segures on no et poden matar. Les fitxes es mouen mitjançant la tirada d'uns daus tetraèdrics. Un joc summament elaborat, doncs, emparentat llunyanament amb l'actual backgammon.

I què és, sinó cultura, un joc com l'aualé? L'aualé és un joc del qual només sabem que té milers d'anys, que va néixer en algun lloc d'Àfrica i que potser és el joc més practicat al món. Bé, l'aualé o qualsevol dels seus parents. De fet, s'ha de parlar de jocs de mancala, dels quals l'aualé només és un dels més coneguts.

Un mancala es compon d'un tauler, normalment de fusta, amb dos a quatre rengles de forats. S'hi juga amb llavors, o amb pedretes o amb petxinetes que es mouen de forat a forat. Les llavors són iguals per als dos jugadors. Aquesta és una de les característiques principals dels jocs de mancala: els dos jugadors comparteixen les fitxes. Estrany? Molt, en la majoria de jocs de taula de la història, un jugador porta les blanques i l'altre les negres. Al parxís, al nostre

estimat i vell parxís, es juga amb fitxes de quatre colors diferents. Haurem d'arribar als jocs de cartes, als dòminos i a l'Scrabble, milers d'anys després del primer mancala, per tornar a trobar un joc on els jugadors comparteixen els elements de joc.

Avui els mancala són objecte d'estudi inescapable per a matemàtics i antropòlegs. I són també un bell exemple d'innovació, de canvi constant. Des del primer mancala, creat no sabem on i no sabem quan, aquesta enorme família de jocs no ha parat de créixer, d'estendre's i de reinventar-se. Sempre al voltant d'una mateixa idea bàsica (llavors compartides que se sembren d'una en una en ordre normalment circular), trobem mancales a tot l'Àfrica subsahariana, a l'Àsia central, a les Filipines, al Carib. Tots amb la mateixa filiació, tots diferents, tots recreats a la mida de cada poble i cada situació. Aquest 2014, l'autor francès Bruno Cathala ha publicat el joc Five Tribes, amb una mecànica de mancala.

Des d'aquell llunyà episodi a la ciutat sumèria d'Ur, la humanitat no ha parat de jugar. Anem-nos-en cap a l'Orient, cap a la Xina, on va néixer el go.

És un joc molt simple que s'aprèn en pocs minuts. Els occidentals coneixem bé els escacs i en canvi no solem saber res del go. Sabem que els escacs es componen de diferents peces, que es mouen de maneres diferents, que hi ha jugades capritxoses (l'enroc, la captura al pas, la promoció dels peons).

En contraposició als escacs, el go (“ese otro ajedrez de Oriente”, com el va batejar Jorge Luis Borges) és un joc aparentment simple que només té pedres blanques i negres totes iguals i que no es mouen en tota la partida. Es tracta de pensar en termes globals i aplicar-ho en cada racó del tauler. L'únic fonament del go és fer cadenes de pedres i encerclar les pedres adversàries. Aquest altre gran joc de la humanitat té cap a 3.000 anys d'antiguitat i ara hi juguem pràcticament com en el moment de la seva creació. Això es pot definir com a perfecció? Si no, segur que s'hi acosta.

Tornem al parxís, al “nostre vell i estimat parxís”. També en els jocs, pensem massa sovint que som el centre del món. Massa sovint

ens apropiem de creacions alienes a la nostra cultura. El parxís va néixer a l'Índia (país que, diguem-ho de passada, és el bressol de molts jocs) deu fer cap a quatre-cents anys. El primer parxís de què tenim coneixement és un tauler gravat a la pedra del jardí del palau del governant mogol Akbar, un tauler en què les fitxes eren unes formoses joves vestides amb túniques de colors llampants. No, el “nostre” parxís no és nostre.

El mateix podem dir dels escacs, “el gran joc d'Occident”. En els escacs podem trobar-hi alhora una excel·lent evolució i una efervescència d'innovació. Evolució perquè des de l'antic xaturanga, el joc indi ja conegut al segle VI de la nostra era, fins als escacs actuals, una mateixa idea (dos exèrcits iguals, formats per combatents amb diferents moviments i potencialitats que reproduïxen l'exèrcit medieval, i que tenen com a únic objectiu eliminar el rei de l'adversari) ha estat polida i perfeccionada per moltes mans, per molts cervells, com ho demostra la tardana incorporació de la dama i els milers de variants que coneixem avui.

Es podria pensar que aquesta voluntat inequívoca de la humanitat per crear jocs ha arribat al final. Fins ara, en aquests apunts han aparegut els mancala, el go, els escacs, el parxís, i, de passada, les cartes i el dòmino, el backgammon i l'Scrabble.

Cal afegir-hi les dames i el joc de l'oca i els jocs de tres en ratlla. Ara sí, hem arribat al final del recorregut? En absolut. Per fortuna, el segle passat va viure una explosió de creativitat en el terreny dels jocs de taula com mai abans havíem conegut, com ho palesen alguns dels millors jocs del segle XX: el Monopoly, el Cluedo, el Risk, l'Scrabble, l'Stratego. Cap d'aquests jocs no té res a veure, cap d'ells no té cap lligam directe, amb la llarga tradició dels jocs de taula. A més, l'explosió de creativitat del segle XX no acaba amb aquestes icones de la cultura popular contemporània. L'últim terç del segle XX i el principi del XXI encara és molt més fructífer; ens trobem en una autèntica renaixença dels jocs de societat, en què els valors que van al davant són unes regles accessibles, la interacció entre els jugadors, la diversitat de temes i mecàniques i l'equilibri entre l'atzar i l'estratègia.

Això ha estat així per la confluència de diversos factors: uns creadors d'altíssim nivell (Sid Sackson, Alex Randolph i Robert Abbott, seguits per molts d'altres), la creació d'un premi a Alemanya que va catapultar el joc als mitjans de comunicació i en va fer créixer les vendes exponencialment (Spiel des Jahres, des del 1979), la instauració de diverses fires i l'aparició de premsa especialitzada que va fer conèixer els jocs contemporanis a públics amplis, juntament amb una indústria cada cop més receptiva a la creativitat.

## 2. PER A QUÈ SERVEIXEN ELS JOCS?

És fàcil convenir, doncs, que els jocs formen part del patrimoni cultural de la humanitat, un patrimoni que cal preservar i estudiar, i que són creació.

Ara, els jocs serveixen per a alguna cosa? Els jocs són un pur entreteniment que no va més enllà de passar una estona? Els jocs són una font d'aprenentatge per als nens i prou?

Què podem trobar en el joc? En el joc hi ha relació social, hi ha comunicació, hi ha repte intel·lectual, hi ha voluntat de superació, hi ha entrenament i experimentació, hi ha competició, hi ha habilitat manual, hi ha interpretació, hi ha una porta oberta a la imaginació i a la il·lusió, hi ha coneixement, hi ha seducció i engany, hi ha negociació, hi ha treball en equip, hi ha creativitat, hi ha, sobretot, diversió. Hi ha totes aquestes coses i unes quantes més. És clar, no tots els jocs tenen les mateixes prestacions. Com en tantes altres disciplines del coneixement i de la cultura, també és qüestió de gustos personals.

De totes les característiques que trobem en el joc no n'hi ha cap de definitiva per ella mateixa. Potser jugar no és res més que trobar amb qui tu vols un espai de llibertat separat de la vida diària, un espai on tot val.

En català, en espanyol i en altres llengües romàniques, jugar vol dir jugar i prou. Bé, *joc* i *jugar* són paraules polisèmiques, que

s'utilitzen en moltes expressions amb significats diversos relacionats amb sèries d'elements o amb funcionaments de mecanismes, però *joc* vol dir 'joc' i *jugat* vol dir 'jugar'.

Com hem vist en el ràpid viatge d'aquestes ratlles per Mesopotàmia, Àfrica o l'Orient, tots els pobles del món juguen i juguen de manera molt semblant, estranyament semblant, però, per força, l'abstracció del concepte i per tant la paraula que el designa han arribat en moments diferents i amb significats diferents, de manera que per al concepte *jugat* cada llengua té una paraula o unes paraules que no són plenament iguals. Les llengües tenen una paraula comuna per designar un dit, una mà o un peu. Però això no passa amb els conceptes abstractes i passa encara menys amb el joc i el jugar. Que, a més, la paraula *joc* és tardana ho demostra el fet que no hi ha una arrel comuna indoeuropea i que en diverses llengües antigues, com el grec o el sànscrit, hi havia diferents paraules per a *joc*.

Al contrari del que passa en català o en espanyol, en francès, en anglès o en alemany, *jouer*, *to play*, *Spielen*, tant volen dir 'jugar' com 'tocar un instrument' o 'representar una obra de teatre'. Això agermana el joc i el teatre, el joc i la música. Tant en el teatre com en el joc, l'actor o el jugador, tant se val, surt de la realitat diària per submergir-se durant una estona en una altra realitat, real o fictícia, però mai la seva realitat. En el teatre, en el joc, hi té un paper a representar, un objectiu a aconseguir, que res tenen a veure amb la seva vida. Podem dir que el que val en el teatre i en el joc és l'engany, és ser qui no ets.

Dos estudiosos del segle XX, el filòsof i historiador holandès Johan Huizinga, i l'escriptor francès Roger Caillois, ofereixen una descripció i una definició de *joc* que el situa plenament dins de la cultura. Diu Huizinga, que, en no haver-hi la mateixa paraula per a joc en les diferents llengües del món, ens cal entendre'ns a partir del concepte de joc. En el llibre *Homo ludens*, del 1938, trobem la definició que ha esdevingut canònica, amb lleugeres modificacions posteriors de Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958). Per a Huizinga i Caillois, "el joc és una acció o ocupació lliure, practicada com

a ficció, que es desenvolupa dins d'uns límits temporals i espacials determinats, amb unes regles absolutament obligatòries i lliurement acceptades. Absorbeix completament qui la practica i té un final incert. No té cap interès material ni se'n treu cap profit, la seva única finalitat és el joc mateix. Va acompanyada d'un sentiment de tensió i alegria i de la consciència de «ser diferent» que a la vida corrent.”

Déu n'hi do! El joc és lliure. Si ens obliguen a jugar, deixa de tenir interès.

El joc està tancat en el temps i en l'espai. Per cert, què passaria si el que ocorre en un tauler d'escacs tingués la més mínima relació amb algun fet real?

El joc és incert. No és possible, no té sentit jugar a escacs amb una persona que en sap molt més. No és possible perquè els dos jugadors saben abans de començar qui guanyarà sempre.

Regles rígides i lliurement acceptades. És clar, el joc és ficció. Ens hi inventem una segona vida. Però perquè aquesta segona vida funcioni, en el curt espai de temps de què disposa per existir, cal que les regles siguin clares i acceptades sense discussió.

### 3. EL JOC DE TAULA A L'EUROPA DEL SEGLE XXI

El 25 de gener de 1974, un ajuntament francès, desitjós de millorar la imatge de la seva ciutat, decideix unir-se a una manifestació cultural encara poc coneguda: el còmic. Hi són convidats autors amb poc reconeixement institucional o del públic i des de l'inici rep el suport d'una quantitat creixent d'aficionats. A poc a poc, sobretot gràcies al suport incondicional d'una ciutat de 45.000 habitants, els carrers s'omplen durant una setmana d'un públic curiós i entusiasta. També atrau els mitjans de comunicació, primer locals i de seguida nacionals. Quaranta anys després, el festival internacional d'Angulema s'ha convertit en el referent mundial en el camp del còmic i rep anualment 200.000 visitants, cosa que fiança la seva posició com el tercer esdeveniment cultural francès després de Canes i Avinyó.

Canes, precisament. El 1959, a França el cinema ja no depèn del Ministeri d'Indústria i Comerç, sinó del d'Afers Culturals. Amb aquest nou impuls, el Festival Internacional de Cinema —creat uns quants anys abans d'aquest reconeixement— s'enlairarà fins a convertir-se en el que és avui. Al seu redós, l'Ajuntament de Canes decideix defensar els valors culturals del joc, un objecte cultural llavors poc (o gens) considerat. El Festival Internacional de Jocs de Canes, que se celebra des del 1987, atrau jugadors de tot el món, 170.000 persones el 2011. Jugadors, però no tan sols jugadors. Els autors hi són tractats com a tals i estiren més i més seguidors, per una simple signatura o per fer-los participar en debats. L'aposta de la ciutat de Canes ha aconseguit amb escreix l'objectiu original: associar la seva imatge a valors populars, innovadors i culturals.

També s'ha de parlar d'Essen, una ciutat industrial del Ruhr alemany. El 1983, una fira especialitzada en jocs de taula contemporanis, creada per ser la seu del lliurament del nou premi Spiel des Jahres, atrau cap a 500 persones, la major part gent de la professió. Uns quants anys més tard, no són menys de 150.000 les persones que omplen cada any els 43.000 m<sup>2</sup> de la fira de jocs de taula oberta al públic més gran del món, on es presenten totes les novetats, on assisteixen la majoria d'editors i autors.

#### 4. DAU BARCELONA, LA INTERVENCIÓ DEL JOC EN UNA GRAN CIUTAT

El joc, des dels últims quaranta anys, doncs, s'afirma com un artefacte que reuneix i socialitza, i que sedueix joves i famílies i també els mitjans de comunicació, i com una indústria basada en la creativitat. Això sí, hi ha un element inqüestionable en els festivals esmentats: tots van trigar força anys a assolir els seus objectius. Ara la consideració social del joc no és la mateixa que en els anys vuitanta o noranta, de manera que el joc assolirà més aviat que tard el reconeixement cultural que encara pot mancar al nostre país.



El festival Dau Barcelona ([daubarcelona.bcn.cat](http://daubarcelona.bcn.cat)) va néixer per una felicitat iniciativa de la Direcció de Creativitat i Innovació de l'Institut de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona.

És un festival jove: la primera edició es va celebrar al desembre del 2012. Dau Barcelona va ser concebut com un festival de jocs de taula contemporanis, com una festa gratuïta a l'abast de les famílies de Barcelona al voltant dels millors jocs que es poden trobar avui mateix a les botigues. Una de les barreres dels jocs és que abans de jugar cal llegir, entendre i explicar i fer entendre les regles. Potser moltes vegades aquesta és la causa que no juguem. Per tant, deu ser tasca de l'Administració intentar trencar aquesta barrera en festivals de jocs i en els equipaments municipals, de la mateixa manera que promociona la lectura i els llibres mitjançant les biblioteques públiques. I aquest deu ser el millor suport que pot donar l'Administració a una indústria basada en la creativitat com ho és la dels jocs de taula.

Al mateix temps, Dau Barcelona també és una festa de la creativitat. Cal dir una vegada i una altra que si hi ha jocs és perquè hi ha autors, perquè hi ha persones que han volgut expressar-se en un joc. Per això l'Ajuntament de Barcelona els situa en el centre del festival, com a reconeixement i suport a la seva tasca creativa. Que el festival se celebri a la Fàbrica de Creació Fabra i Coats, al barri de Sant Andreu de Barcelona, no és una decisió atzarosa ni desprovista de significat.

El funcionament del festival a les edicions del 2012 i el 2013 és molt simple: un gran espai (més de 1.000 m<sup>2</sup>) ple de taules posat a disposició dels editors de jocs de taula que volen ser presents a Dau Barcelona.

La convocatòria és oberta a tots els editors de l'Estat espanyol, independentment de la seva mida o de la seva presència al mercat. Hi ha des de grans companyies fins a autors editors o jocs que han estat possibles gràcies al micromecenatge.

A més de l'espai específic per a l'aprenentatge i la pràctica de jocs de taula contemporanis, amb un subespai per als jocs per a nens i nenes, a Dau Barcelona hi ha una zona per als jocs de simulació

històrica i una altra per als jocs de rol, sense oblidar diversos jocs amb més tradició, com els escacs, l'Scrabble o els trencaclosques. I com a tots els festivals s'hi fan presentacions i campionats de diversos jocs. Els assistents a Dau Barcelona reben, en entrar, un catàleg amb els millors jocs de taula actuals.

En cada edició hi ha hagut un experiment de ciència ciutadana, és a dir, una activitat oberta en què els participants són els assistents a un acte concret, en el nostre cas, a un festival de jocs. Investigadors de la Universitat de Barcelona, juntament amb científics d'altres universitats, plantegen en cada edició un experiment científic basat en un joc, en què analitzen diversos aspectes del comportament humà davant de dilemes ètics o de com es prenen decisions en funció de la informació de què es disposa.

A Catalunya, per raons d'inèrcia de mercat, la majoria de jocs de taula encara es venen amb les regles exclusivament en castellà. Per fortuna, els consumidors demanen cada cop més jocs amb les regles en català, ja que els entenen com el que són, un producte cultural, i, per tant, la llengua d'ús és important. Per això, en cada edició del festival hi intervé l'organisme públic Consorci per a la Normalització Lingüística amb la campanya de conscienciació "I tu, jugues en català?" i també la Plataforma per la Llengua, l'ONG del català, especialment activa pel que fa a la promoció de l'ús del català en els jocs i les juguines.

Sobretot, els autors de jocs són els grans protagonistes del festival. Cada any alguns dels més reconeguts autors de jocs són convidats per explicar la seva manera de treballar, fer taules rodones i jugar amb els assistents. Per exemple, el 2013 van ser convidats sis autors de primer nivell a l'escena lúdica europea. Per al festival d'aquest 2014 ja han estat convidats el nord-americà Jason Matthews i els francesos Philippe des Pallières i Bruno Faidutti.

I també hi són convidades personalitats com l'alemany Tom Werneck, fundador del premi alemany Spiel des Jahres, que va fer la conferència inaugural de Dau Barcelona el 2012, o Nadine Seul, directora del Festival Internacional de Jocs de Canes, que farà la del 2014.

Per mostrar i fer més evident el suport del festival als autors, el 2013 es van establir els premis Dau Barcelona, en tres categories, una per a una vida sencera dedicada al joc i dues més per als millors autors de l'any (absolut i novell). El primer premi, atorgat per un jurat, fou per a l'alemany Erwin Glonnegger, el primer editor de jocs de taula que va treballar amb autors, tot reconeixent-los l'autoria de les seves creacions. Els altres dos, que el 2013 van recaure en el francès Antoine Bauza i el belga Etienne Espremann, van ser votats i escollits a través d'internet per autors de jocs de tot el món.

El festival té la voluntat d'escampar la cultura del joc a tota la ciutat. Per això, cada any proposa una intervenció en un àmbit ciutadà diferent. El 2013 vam oferir un cicle de conferències sobre joc i literatura a quatre biblioteques de Barcelona, on també es van dur a terme sessions de joc obertes als seus usuaris.

Per a aquesta edició, el joc anirà, abans de la celebració del festival els dies 13 i 14 de desembre, a les escoles del districte on se celebra Dau Barcelona, Sant Andreu. Uns especialistes visitaran les escoles del districte per explicar a nens i nenes d'onze i dotze anys la història del joc, els vessants del joc, per reflexionar amb ells sobre la importància del joc i per proposar-los jugar a jocs de diferents tipus.

Per a l'edició del 2014, a més de triplicar l'espai que tenia fa dos anys, de mantenir i ampliar totes les seccions del festival, Dau Barcelona fa un gran pas endavant. Ja no és el festival "dels jocs de taula", sinó el festival "del joc", és a dir, s'ha obert a totes les formes del joc com a activitat cultural i social, des del joc tradicional fins al joc de rol i el joc amb miniatures, per esmentar vessants del joc que normalment estan totalment separades. I això és així pel convenciment de l'Ajuntament de Barcelona i de la direcció del festival que si jugar és un fenomen a tenir en compte i a prestigiar i del qual cal afavorir-ne la pràctica quotidiana, l'important és el joc com a idea innovadora, independentment de la forma en què es manifesta.

A redós del festival, més de cinquanta persones de Barcelona vinculades professionalment o no (editors, clubs, autors, il·lustradors, en-

senyants, professors d'universitat, historiadors, associacions populars...) a moltes formes i molts aspectes del joc (joc de taula, joc tradicional, joc infantil, joc i educació, joc i patrimoni cultural, joc i història...) s'han agrupat i han creat el grup de reflexió i d'intervenció Barcelona Juga. Barcelona Juga treballa dins de BarcelonaLab ([barcelonalab.cat](http://barcelonalab.cat)), una plataforma creada sota els auspicis de l'Ajuntament de Barcelona per fomentar, connectar i donar a conèixer l'activitat innovadora i creativa que es duu a terme a la ciutat.

Barcelona Juga és a l'inici del camí, però estem convençuts que tenim al davant un futur gens llunyà en què podrem dir que Barcelona és una ciutat una mica més feliç perquè ha incorporat el joc a la seva vida quotidiana.