

Die, respawn & try again:  
Temps i Mort en una vida episòdica virtual  
Aproximació etnogràfica als discursos i sistemes de  
regeneració en el món dels videojocs

Treball de final de grau en Antropologia Social i Cultural

Alumne: Martí Bosch Tobella

Tutor: Roger Sansi i Roca

Correu electrònic: [martibosch97@gmail.com](mailto:martibosch97@gmail.com)

Curs: 2020/2021

## Resum

Aquest treball tracta sobre els discursos i com funciona i s'explica el pas del temps i la mort dins del context dels videojocs. Es centra en quin són els sistemes a partir dels quals els personatges controlats pels jugadors moren i tornen a la vida en el món virtual dels videojocs i com això afecta l'estructura i característiques del temps. L'estudi explora la idea de vides fragmentades en episodis entre vida i mort, entre pausa i pausa, dins d'un entorn virtual on el temps passa a ser una construcció artificial perfectament mal·leable i a l'abast dels humans. Es busca donar resposta a la pregunta de qui és el creador d'aquests sistemes d'ordre temporal i de regeneració dels cossos i com els jugadors, en tant que comunitat, donen significat a aquest fenomen que passa al seu voltant. El treball s'ha basat en l'observació participant jugant a aquests videojocs així com també en entrevistes i converses amb jugadors per a recollir les seves experiències.

## Paraules clau

Videojoc, Gamers, Temps, Mort, Regeneració, Atemporalitat, Mons virtuals.

## Sumari

Introducció .....	3
Marc teòric i context.....	5
Videojocs: la comunió entre jugadors i personatges .....	9
Temps, pausa i atemporalitat .....	11
Die & respawn: Regeneració de la vida en el món virtual .....	13
Matar i morir (virtualment): relacions entre jugadors .....	16
Anàlisi i conclusions.....	20
Bibliografia.....	23

## Introducció

Aquest Treball de Final de Grau aborda els discursos al voltant de la mort i el pas del temps en el món virtual dels videojocs. Més concretament, explora com són els sistemes de mort i resurrecció en els videojocs, quines explicacions dona el món virtual per aquest fet i finalment quines són les conseqüències i reaccions del jugador quan experimenta la mort del seu personatge. Aquest treball es centrarà sobretot en els videojocs per a consola i ordinador que tinguin característiques de joc de rol ja que és on es veuen millor les dinàmiques de les que es parlarà. Aquestes característiques de joc de rol (el jugador controla personatges que poden morir però que també poden millorar els seus atributs i d'alguna manera *pujar de nivell*) es poden trobar a molts videojocs que no necessàriament són sempre considerats videojocs de rol però que fa que siguin d'alguna manera comparables. No s'entrarà molt en detall sobre aquest debat de classificacions, comparacions i gèneres dins dels videojocs perquè s'allunya del tema central i no és l'objectiu d'aquest document.

El desenvolupament d'aquest Treball de Final de Grau s'ha basat bàsicament en un parell d'eixos vertebradors de l'etnografia que han servit per a l'extracció de la informació: el primer d'ells són les entrevistes amb diferents graus de formalitat a jugadors (a vegades fetes mentre es jugava i eren més una conversa sense una estructura) que ha servit per a poder escoltar el seu punt de vista i com veuen i reaccionen davant la mort i la conseqüent resurrecció dels seus personatges i en quines condicions es pot donar aquest fet.

En aquest cas els informants que han col·laborat han sigut majoritàriament homes adults joves (18-30 anys). Aquests informants són o bé persones que jo conec personalment (amics, companys de l'escola, companys d'universitat...) o bé persones, jugadors, que he conegut a través d'internet, a través de la plataforma dels videojocs que moltes vegades dona l'oportunitat de mantenir en contacte. Tots ells tenen amplia experiència en videojocs i fa temps que habiten aquests espais virtuals. La tria dels informants respon sobretot a la necessitat d'escoltar de primera mà com funcionen diferents videojocs en contra de perdre representativitat i part de la

diversitat que sí que es pot trobar dins de l'ampli i variat col·lectiu de jugadors de videojocs.

L'altre eix que ha sigut bàsic per aquest treball ha sigut l'observació participant. Aquesta tècnica té un especial interès quan es tracta de videojocs ja que jugant, en la meua opinió, és la millor forma d'entendre com funciona la lògica d'un videojoc. L'observació participant ha estat una eina molt útil i molt utilitzada. En part perquè davant d'algunes preguntes sobre temes abstractes com el temps i la mort els informants tenen ja normalitzades i interioritzades el funcionament dels sistemes i no sempre tenen respostes clares. Valdria la pena destacar que en aquest cas dels videojocs es podria parlar més aviat d'una participació activa i plena difuminant els límits entre el temps d'etnografia i el simple fet de jugar a videojocs. En aquest sentit la participació activa en els videojocs permet acostar-se als relats i entendre el que està passant de primera mà. D'aquesta forma és molt més fàcil comprendre els mecanismes de funcionament del temps i la mort.

Si se'm permet fer un incís sobre la meua experiència personal he de dir que jugar a videojocs no és quelcom nou per a mi. Soc un jugador de videojocs experimentat i per tant la meua experiència, els meus records i els discursos viscuts també formen part de l'etnografia. Aquest document també té un cert toc personal i beu de l'autoetnografia de les meves experiències que he anat desenvolupant sobre mi mateix i sobre el que he anat percebent.

Les meves idees inicials partien precisament de la informació obtinguda a través d'aquest darrer mètode. La hipòtesi de la que es partia tenia una perspectiva oberta i es basava en la idea que els discursos sobre el pas del temps i la mort en els videojocs són en certa manera creats i definits pels mateixos creadors del videojoc. Ells mateixos decideixen si donar una explicació més o menys elaborada de la mort i la resurrecció (en el cas que n'hi hagi) dels personatges o de la forma com passa el temps dins del món del videojoc. Una altra part de la significació l'aportaven els mateixos jugadors al participar, al jugar, al videojoc. Un videojoc necessita uns jugadors que el juguin. Sense una persona, un jugador, que experimenti els canvis que té el personatge i com li afecta o no el pas del temps, no té sentit que es parli de

les repercussions de la mort i el temps. En altres termes, sense jugador no hi ha joc; i si no hi ha joc, no passa el temps.

## Marc teòric i context

Per adreçar el meu objecte de recerca, hi ha dos àmbits generals que formen el marc teòric que faré servir: l'antropologia del temps i l'antropologia de la mort. Les idees del filòsof Henri Bergson sobre la *durée* (*Durée et simultanéité* [1922] 1998) han estat molt influents en l'Antropologia. El temps com a duració és un temps qualitatiu, experiencial i concret, no quantitatiu, matemàtic i abstracte. Un temps on no importa tant que comptem el pas de les hores i els dies, com el valor que té per a les persones. El temps viscut contra el temps del rellotge, que per a Bergson és un temps comptable i mecànic, el temps que compten els rellotges. Segons l'autor hi ha una relació entre els moments que vivim, i els fets que es produeixen en aquests moments viscuts. Tal com ho relata Carbonell (2004) aquesta idea de Bergson és usada pels autors Mauss i Hubert (1929) o Halbwachs (1950) per a crear una noció del temps que sigui diferent de la noció matemàtica, objectiva de temps comptable, per a referir-se a la religió i la màgia.

“[D]ado que los rituales y los acontecimientos místicos pasan dentro del espacio y el tiempo, debemos preguntarnos cómo conciliar el tiempo y el espacio, donde se sucede todo acto ritual, con la infinidad y la inmutabilidad que caracteriza lo sagrado, es decir, que el tiempo es una condición de los actos rituales y a la vez contribuye a definir su medio específico.” (Carbonell, 2004, 15-16)

Per aquests autors, els actes màgics i religiosos es produeixen en un espai i cal crear un sistema espai-temps per aquest temps sagrat. Hubert i Mauss però no obliden del tot el temps ordinari i continua tenint rellevància en els actes fora de l'àmbit religiós. Les persones no perden la consciència de la temporalitat progressiva i incessant, sinó que hi ha fenòmens i actes religiosos que no tenen perquè seguir aquesta lògica, sinó que es remeten a un temps cíclic.

En segon lloc, també m'agradaria tenir present el treball de Geertz, A *La interpretación de las culturas* (1990) exposa la seva tesi sobre el relativisme del coneixement i com el calendari de permutació (Geertz, 1990), un dels calendaris balinesos, és un exemple de temps no computacional. "Geertz llega a la conclusión de que los balineses tienen una concepción destemporizada del tiempo; es decir, que el calendario de permutación no es un sistema de cómputo del tiempo, en el sentido que no mide el paso del tiempo." (Carbonell, 2004, 70). Geertz destaca que l'ús d'aquest calendari no es limita a marcar festes religioses o aniversaris a commemorar sinó que fa de pal de paller de tota la vida balinesa i afecta a la majoria dels aspectes vitals.

"Además de determinar estas cuestiones religiosas de las festividades y celebraciones en los templos, el calendario de permutación invade también las esferas más seculares de la vida diaria. Hay días buenos y días malos para construir una casa, para emprender un negocio, para cambiar de domicilio, para hacer un viaje, para recoger una cosecha, para afilar los espolones del gallo, para dar una representación de títeres o (en los viejos días) para iniciar una guerra o para firmar una paz" (Geertz, 1990, 327)

Per a Geertz el temps s'entén d'una forma diferent a la vida balinesa, aquesta forma alternativa, aquesta forma destemporalitzada (Geertz, 1990) va ser utilitzada per a que Geertz expliqués la seva forma d'entendre el coneixement humà com a quelcom social i donar suport al seu punt de vista relativista (Carbonell, 2004). El temps, que pot ser percebut per a tots els humans i que actua sobre totes les cultures per igual, és entès diferent per cada cultura. Es veuen grans diferències entre les idees que cada una d'elles defensa i per tant el coneixement, per Geertz, és quelcom social.

Per altra banda, hi ha una amplia literatura antropològica sobre la mort, incloent clàssics com Hertz [1907] o Bloch i Parry (1982) . La mort és analitzada per tots aquests autors no només com un fet natural, sinó com un fet social, que s'ha de revestir de significat. En aquest sentit es parla també del concepte de la vida com un

bé escàs. La vida és un bé limitat que cal conservar dins del grup (Bloch i Parry, 1982). Això és present també en els treballs de Malinowski (1948) on els trobriandesos tenen establertes unes quantitats constants d'ànimes per a cada grup clànic.

Bloch descriu com a partir d'això hi ha comportaments per evitar que els enemics recuperin els cossos dels seus morts, i per tant la seva essència vital, a la vegada que s'intenta acumular aquesta essència matant-los. La mort dels enemics serveix per a potenciar la força de l'executor i les essències del grup. En efecte hi ha una clara relació entre la mort i la força de la vida.

Però la mort també té una forta vinculació amb el temps i el pas del temps. Segons Bloch (1982) la mort presenta un problema polític perquè posa en dubte l'autoritat, una autoritat fixa i immòbil. El poder, l'autoritat i l'ordre social són peces que per definició no s'haurien de moure en una societat, en canvi la mort d'un individu fa canviar la situació d'aquestes peces. La mort afecta a l'ordre social i demostra que no és etern, hi ha una mort, un final. Per tant calen sistemes per identificar el cos del mort com quelcom individual i brut i que l'autoritat passi a formar part dels ancestres. D'aquesta manera es pot salvaguardar l'ordre social a la vegada que es reforça la figura dels ancestres com a pares i guardians del grup.

Seguint a Bloch i Parry (1982) també es pot parlar de morts bones i morts dolentes. En general les morts bones són aquelles que es produeixen en un entorn controlat. Els autors o exposen de la següent forma:

"The 'good' death is thus the one which suggests some degree of mastery over the arbitrariness of the biological occurrence by replicating a prototype to which all such deaths conform, and which can therefore be seen as an instance of a general pattern necessary for the reproduction of life. By contrast, in all nearly all our examples, those deaths which most clearly demonstrate the absence of control are those which are represented as 'bad' deaths and which do not result in regeneration (Thomas, 1975: 192)" (Bloch i Parry, 1982; 15)



Cal per tant que es produeixi una recuperació dels cossos per tal de mantenir la fertilitat del grup però també per tal d'assegurar que les ànimes de les persones mortes puguin retornar amb el grup i que no es perdin per sempre.

Seguint el mateix text la mort pels Hindús ha de ser quelcom que arriba al final de la vida, quan ja s'han complert tots els objectius vitals i es renuncia al cos com un sacrifici total per als déus. Mor en el moment correcte i en el lloc correcte. En aquest cas una mort dolenta seria una persona jove i que encara té moltes coses per fer i objectius per complir, o una persona malalta, ja que el seu cos no seria un bon sacrifici pels deus. Si no es produeix aquesta bona mort hi ha el risc de que no es pugui produir la regeneració de la vida i no hi hagi la renovació. Una bona mort pot ser una garantia per a poder tenir una reencarnació positiva, en canvi una mala mort es considera una pèrdua de potencial de vida que pot afectar a la fertilitat del grup.

Una de les pitjors morts que contempen la majoria de cultures és, segons els autors, el suïcidi. La mort auto-infligida com a fet social (Durkheim, [1897]) també té una interpretació social per a la resta de la societat un cop s'ha produït aquesta mort. L'ànima d'aquells que han portat a terme la seva pròpia execució està condemnada per sempre i és rebutjada a la gran majoria de cultures. El seu cos tampoc se l'accepta a molts llocs i els rituals funeraris poden veure's severament alterats. Aquesta visió tan negativa davant del suïcidi pot xocar en cultures com la hindú on una bona mort ha de ser a través de la renúncia de la vida. El sacrifici altruista de la pròpia vida es considera com una molt bona mort, en canvi el suïcidi sense més és vist com una mort que no podrà generar vida mai més.

Com poden aquestes literatures antropològiques informar les nocions del temps i la mort en els videojocs, que en principi, es un àmbit molt diferent de la "vida real" que han estudiat tradicionalment els antropòlegs? En les següents seccions intentarem explicar-ho.

## Videojocs: la comunió entre jugadors i personatges

Parlar de mons virtuals resulta sempre complex. Ja sigui moltes vegades per desconeixement, per la mida inabastable del tema o senzillament perquè és tot un món, un univers amb tot tipus de relacions, en el millor dels casos, complicat d'ordenar, categoritzar i classificar (Corliss, 2011). Les normes que regulen aquests espais són moltes vegades molt diferents a les que podem trobar al nostre voltant tot i que hi ha evidents punts on es poden establir paral·lelismes.

En primer lloc cal situar els videojocs dins d'un espai social en el que vivim. Els videojocs van més enllà de la pantalla. Tal com diuen les autores Elisenda Ardèvol et al. "On one hand, we consider videogames as a cultural form that hybridises audiovisual media culture with game 9ògics. [...] On the other hand, we understand videogames as a set of practices related with consumption, leisure and peers sociability." (Ardèvol, 2006: 1).

En el mateix joc moltes vegades es creen noves normes i noves significacions més enllà de les ja programades pels seus creadors. Hi ha noves pràctiques i noves formes de fer. Hi ha fins i tot creació de contingut, fotografies d'escenaris del joc (captures), pel·lícules gravades íntegrament amb escenes d'un videojoc.... En aquest sentit es pot parlar de creació de contingut audiovisual, normalment molt limitat en funció de les característiques del món virtual però suficient per a trencar la relació d'espectador passiu amb allò consumit que tradicionalment ha tingut sempre l'usuari davant d'altres productes d'entreteniment audiovisual (per exemple una pel·lícula). Ja no hi ha espectadors, hi ha jugadors, creadors de contingut, jugadors que el mateix joc moltes vegades els permet (o els obliga) a interactuar entre ells per a assolir els objectius desitjats. Jugadors amb personatges personalitzats al seu gust i que es fan seves les accions que porten a terme al món virtual.

Es crea una nova relació entre el videojoc i el jugador. Per a Bukatman (1993:196) els videojocs d'alguna manera representen la unió entre el jugador i el videojoc. Es produeix una alineació d'objectius i accions. Allò que vol aconseguir el jugador es converteix en els objectius del seu personatge en el joc, el seu avatar, i les accions

d'un i de l'altre es coordinen per assolir aquesta meta. Es crea un vincle entre el jugador i el seu personatge. Aquest vincle crea també un sentiment d'identificació entre el jugador i el personatge, el jugador s'identifica amb el seu avatar dins del joc i és vist com un mateix.

En aquest sentit és habitual sentir a parlar coses semblants a: *aquell enemic m'ha matat com quinze vegades i no li he pogut baixar [treure] ni la meitat de la vida (Jugant al GTAOnline amb O. B. 05/2021)*. Es pot veure que els jugadors de videojocs s'identifiquen amb el seu personatge i fan de les accions del videojoc les seves accions. Perquè en el fons hi ha una vinculació personatge jugador que va molt més enllà de la relació clàssica d'un jugador que controla, guia, ordena el que ha de fer al *ninotet* de la pantalla.

El jugador no juga amb el personatge del videojoc, el jugador ja no controla el seu avatar del món virtual. El jugador, en aquest món, és el seu avatar. Aquesta és la seva identitat, el seu jo, en el videojoc.

Moltes vegades la relació que es pot establir entre el jugador i el seu avatar es pot pensar que és arbitrària. Els avatars dels jugadors no acostumen a representar com són els jugadors a la vida real. És més, la indumentària, la vestimenta i l'aspecte en general dels avatars dels jugadors no coincideixen en absolut amb la roba i indumentària que porten aquests jugadors al seu dia a dia, a la vida real fora del videojoc. Deixant de banda els videojocs on la indumentària del personatge afecta a com es juga (per exemple: hi ha armadures millors que d'altres) en videojocs com GTA Online<sup>2</sup> és habitual que jugadors juguin amb un avatar de diferent gènere i color de pell que el seu. També passa sovint que es tria la roba que porta el personatge en funció de l'activitat que es va a fer, encara que el videojoc no requereixi portar aquest tipus de roba. Això no es fa per res relacionat amb el joc en sí, segons els jugadors *no*

---

<sup>2</sup> Grand Theft Auto Online va sortir al 2013 per a diverses plataformes (cada vegada més, encara avui dia se'n estan fent versions adaptades) com el mode online del popular videojoc Grand Theft Auto V i famós pel seu alt nivell de violència gratuïta. El mode individual jugues fins a 3 personatges que viuen un seguit d'aventures criminals a la fictícia ciutat de Los Santos (fortament inspirada en Los Angeles). El mode online és un videojoc d'acció en el que el personatge és un delinqüent a la ciutat de Los Santos on pots interactuar amb altres jugadors. Hi ha moltes possibilitats de personalització de l'avatar i de roba de tots els estils que, en la majoria de casos, no afecten a la jugabilitat del videojoc, només té una finalitat estètica. Alguns jugadors vesteixen el seu personatge seguint unes tendències molt bàsiques que en alguns casos poden anar evolucionant amb el temps.

*es pilota [un helicòpter] millor per portar un uniforme de pilot (Jugant al GTAOnline amb O. B. 06/2021), però té més sentit i li dona un nivell de coherència, de realisme al videojoc.*

## Temps, pausa i atemporalitat

La forma com passa el temps dins dels videojocs funciona a partir d'una lògica interna pròpia d'aquest tipus de contingut. Durkheim [1912] ja va establir que el temps i la noció que tenim d'aquest com una peça clau per a comprendre les societats. Es podria parlar per tant que aquestes formes de progrés temporal són úniques d'aquest tipus de mons<sup>3</sup> virtuals. Molts videojocs (sobretot aquells que relaten les aventures d'un personatge, moltes vegades les d'un heroi, o antiheroi, que pot ajustar-se més o menys a la figura convencional) tenen una línia del temps lineal (però que no avança de forma natural) molt lligada en el progrés que fa el jugador en el joc. El temps només progressa si el jugador progressa en el joc. Els esdeveniments esperen el jugador per a passar.

*Osea [el temps] no es lineal en el sentido en el que no avanza de una forma natural. Como si los acontecimientos esperasen al jugador. Es el mundo ideal para la gente despistada, donde puedes llevarle las pastillas a la abuelita 3 meses después [cumplir els objectius i completar la missió] y seguirá viva. (Conversant amb I. S. 05/2021)*

Només si el personatge, avança en la seva història, en el relat que està fent de la seva vida, es produirà el pas del temps. No importa el que hagi passat mentrestant. Només si el jugador juga les missions i compleix els objectius la història continuarà i el temps continuarà avançant.

En aquests casos hi ha una forta vinculació entre el desenvolupament de la història del personatge amb el desenvolupament del relat del que està passant en el seu món. Es pot dir que estan lligats per la narrativa i no poden escapar del seu destí. L'heroi

---

<sup>3</sup> L'únic espai on es podria trobar una forma semblant seria en algunes obres literàries que precisament estan inspirades o directament passen dins de videojocs.

mai arribarà tard al desafiament del malvat, la batalla final mai començarà sense l'heroi, encara que aquest es despisti fent altres coses considerades, dins del joc, menys urgents però potser més entretingudes pel jugador.

Si pel contrari el jugador no fa aquestes missions, les anomenades missions principals vinculades al desenvolupament de la història, el temps en un sentit històric no avançarà. Els esdeveniments programats en el joc mai passaran i els personatges del joc quedaran a l'espera. El temps està lligat al destí de l'heroi, i només quan aquest es compleixi el temps pot seguir el seu curs. D'alguna manera només el jugador pot fer avançar el rellotge artificial del temps del videojoc.

També es pot parlar d'una relació molt especial entre el temps i la mort dels personatges. En aquest cas només es veurà la mort dels personatges jugables pel jugador en el videojoc, ja que la mort dels NPC (Non Playable Characters, personatges sense un jugador al darrere jugant) funciona moltes vegades amb una lògica totalment diferent.

La mort en els videojocs és quelcom bastant habitual, molt més que en el nostre dia a dia. Però és una mort, en els casos que parlarem ara aquí, reversible i amb unes conseqüències limitades, quasi sense valor, almenys fins a un punt en funció del videojoc. Una mort que només marca una pausa en el joc, quelcom assumible pel jugador. Una pausa que no dura molt, de seguida es torna a la vida. Més endavant parlarem del procés de com i a partir del qual es produeix la mort i la resurrecció de la vida. El procés de la mort normalment està vinculat a un retorn al món virtual del personatge amb una forma més o menys similar a la que tenia abans de morir. El cas més habitual que podem trobar a la gran majoria de videojocs d'aventures, sobretot en modes d'un sol jugador, és que el personatge torna a aparèixer com si la mort mai s'hagués produït.

La reparició (en anglès *respawn*, el nom que se li dona en el món dels videojocs a la tornada a la vida) es produeix en un punt on s'estava anteriorment, abans de morir. Aquest punt anterior pot o bé ser l'últim punt on s'ha guardat la partida o bé a una distància segura del lloc on s'ha mort, més enrere en el progrés del joc. El més

destacable des del punt de vista del temps és que es torna també el temps enrere. De la mateixa forma que s'ha tornat a un estadi anterior abans de la mort, també el temps fa un retorn a aquell punt. D'aquesta manera el personatge torna a un punt anterior del temps i els fenòmens ocorreguts també pateixen un retrocés, l'entorn torna en el seu estat original. Altra vegada veiem com el personatge del jugador és qui d'alguna manera controla i determina el temps.

## Die & respawn: Regeneració de la vida en el món virtual

*—I ara he de tornar a començar des d'on era al principi?*

*—Clar, perquè t'has mort*

*(Jugant al Minecraft amb F. C. 04/2021)*

La mort i la regeneració són una conseqüència de l'altre, no hi ha regeneració sense mort i per cada mort hi ha la opció de tornar a la vida. La regeneració de la vida virtual en entorns virtuals es pot produir de les maneres més variades. Es pot justificar i explicar més o menys, i els meus informants admeten que són pocs els casos que es dona una explicació ben pensada i raonada de com és el procés de resurrecció del personatge. Per ells ja és quelcom normal que els personatges tornin a la vida un cop morts, no els hi cal una explicació detallada del procés pel qual passa això. En el món dels videojocs normalment es parla de reparicions (tot i que segurament regeneració seria una paraula més adient en relació al que passa la majoria de casos) perquè es produeix el retorn del personatge, torna a aparèixer el jugador dins del joc. Però hi ha una cosa que és comuna en totes les reparicions i és que sempre van precedides d'una mort del personatge del jugador. Per a que algú reaparegui, *respawnegi*, s'han de complir unes condicions molt simples: que aquest algú estigués mort, i que estigués viu abans d'estar mort, abans de morir. A partir d'aquest criteri els personatges NPC (que no són jugats per un jugador) també poden reaparèixer tot i que les condicions perquè això passi acostumen a ser diferents i no s'explicaran aquí.

Quan un jugador mor, la reparició és quelcom que passa de forma natural i no cal fer res per a que aquest procés es posi en marxa. S'accepta amb normalitat que passi. En la majoria de casos de jocs d'aventures d'un sol jugador el personatge reapareixerà en una ubicació propera a la de la seva mort (o bé a l'últim lloc on ha guardat si el joc està configurat així) en un punt per on havia passat anteriorment. Aquest punt se l'anomena *checkpoint* (punt de control) i és el lloc on es retornarà en cas de que el personatge mori. Si s'avança fins un altre *checkpoint* el personatge apareixerà en l'últim punt per on ha passat. Aquests punts poden ser visibles i pot ser que necessitin de la interacció amb el jugador (la bandereta del Mario Bros) o poden tenir un funcionament automàtic que s'activa només al passar a prop d'aquest lloc. Cada videojoc té les seves particularitats i aquestes reparicions poden ser limitades, si s'acaben cal tornar a començar des de més enrere.

Però més enllà de la mecànica del joc i com es juga, el més important és com s'articulen els discursos dels videojocs al voltant de la resurrecció. Segons el testimoni dels jugadors, videojocs com *Dark Souls*<sup>4</sup> expliquen que l'essència del personatge, del jugador, que acaba de morir al joc torna enrere fins a l'última foguera (*checkpoint*) visitada i allà reapareixerà. Matar enemics fa que es pugui recollir les seves ànimes i això potencia el personatge del jugador. Quan aquest es mor perd les ànimes que queden allà on ha mort en forma de bassal de sang al terra. El jugador ha de tornar fins el punt on ha mort, el lloc de repòs del seu cadàver, per a tornar-les a recuperar i amb això la seva força. Si no aconsegueix tornar a recuperar les ànimes o mor en l'intent les ànimes desapareixeran i caldrà tornar a matar tots els enemics per tornar-les a obtenir. El personatge morirà moltes vegades al llarg del joc, i si ho fa bé podrà recuperar les ànimes i anar fent-se cada vegada més fort. Només a través de fer correctament aquests cicles vida-mort -regeneració -vida el jugador podrà acabar superant aquests videojocs.

Altres videojocs han creat també sistemes semblants al presentat per *Dark Souls* per a donar un sentit cíclic al joc. D'aquesta forma la mort del personatge no marca el

---

<sup>4</sup> *Dark Souls* és una saga de videojocs (*Dark Souls I, II i III*) de rol d'acció on el personatge avança per un paratge d'estil medieval renaixentista fosc i tenebrós amb l'objectiu de salvar la *primera flama* i que l'*Era del Foc* continuï. És famós per la seva extrema dificultat i per portar al límit les habilitats tècniques però també psicològiques del jugador.

final de l'aventura sinó que només és un punt i seguit que es torna a reprendre amb la reparició del personatge que necessita recuperar allò perdut en la mort.

Segons el que diuen els jugadors del joc cada vegada que mor el personatge anirà perdent una mica d'humanitat, l'essència vital del jugador, fins que es quedarà sense. En F. S. va explicar-me que hi ha teoria (compartida per molts més) que precisament després de cada mort el joc va frustrant i desgastant més la paciència a qui juga fins que arribarà un dia que el jugador desistirà i abandonarà el joc definitivament. Això s'explica perquè ha mort tantes vegades que se li ha acabat la humanitat, que actua com a metàfora de la força i constància que el mantenia intentant superar el joc.

*Dark Souls? Sí, yo lo jugué una vez, 4 minutos, no es mi rollo*

*(Conversant sobre videojocs amb morts destacables amb en I. S. 04/2021)*

Les bases de sistemes semblants són coneguts per la majoria de jugadors perquè apareixen sovint tot i que no tothom comparteix que sigui bona idea haver de crear sistemes de mort i regeneració complicats per un videojoc.

Altres exemples de videojocs poden ser el GTA<sup>5</sup> del que ja hem fet referència abans, tenen sistemes més simples d'explicar la 'mort'. En el GTAV mode individual el jugador reapareix sortint caminant de l'hospital més proper cada vegada que 'mor' d'alguna manera. L'hospital cobra el 10% dels diners que tingui el personatge en concepte de *despeses mèdiques*. Aquesta factura és totalment independent de com hagi sigut la mort i independentment de si el jugador diposa a 100\$ o 100.000\$.

*En GTA técnicamente nunca llegas a morir, reapareces en el hospital. [...] Y en GTASA la ambulancia resucitaba a todo el mundo*

*(Conversant sobre videojocs amb morts destacables amb en I. S. 04/2021)*

---

<sup>5</sup> Vegeu nota al peu de pàgina 1



D'aquesta forma per una banda es supera la mort, aquesta 'mort' ja no és quelcom que pugui acabar realment amb la vida del personatge a la vegada que es manté cert nivell de versemblança aparent. Només marcarà com a molt una petita pausa en el joc i la molèstia d'haver de tornar al lloc on era. La mort desapareix del joc i de les possibilitats que té el personatge. Faci el que faci el jugador aquest no pot morir i sempre acabarà reapareixent a l'hospital. Això es pot estendre cap a altres personatges, NPC, a través de l'ambulància. El personatge està protegit contra la mort i tot tipus de mal que pugui rebre, però el progrés de la història el podrà eliminar igualment. És l'única forma de matar-lo i que aquesta mort tingui conseqüències.

Amb aquest sistema el jugador també entén que no ha de morir, ja que morir no li surt gratis, literalment ha de pagar cada vegada que mor i com més diners tingui acumulats millor.

Això crea una certa tendència cap a consumir els diners, ja que el 10% s'aplica sobre els diners líquids que es disposa, no és un impost sobre la riquesa que compti totes les propietats. Els diners es poden 'invertir' en més i millors armes, munició, negocis, cases i altres tipus de propietats immobiliàries, cotxes més cars i nous vehicles sense problema, res d'això es perd quan el personatge mor. Tot aquest equipament que es pot comprar pot ajudar al jugador a morir menys (i també a generar més ingressos, més diners) i per tant a evitar noves reparacions. A mesura que es tenen més diners morir i tornar a aparèixer penalitza més el jugador perquè costa més esforç, més temps, recuperar la quantitat que et cobren en concepte de *despeses mèdiques*. Per tant els jugadors més avançats tendeixen a morir menys ja que estan més preparats: tenen més eines a la vegada que tenen més experiència en el videojoc.

### Matar i morir (virtualment): relacions entre jugadors

Hem parlat de GTAV en el seu mode individual però una de les parts més destacables i més interessants del joc és potser el mode online, abans ja se'n ha parlat una mica. En aquesta funcionalitat online (GTA Online) el funcionament del joc és molt similar i el mapa, la ciutat de Los Santos, és la mateixa però el fet que hi hagi altres jugadors canvia una mica les coses. En el món online cada jugador pot crear-se el seu propi

personatge com ell vulgui i es pot parlar de mort real tot i que té una particularitat. A la primera mort de l'avatar del jugador en el mode online apareix *Cris Fromage*, líder del *Epsilon Program* (un culte religiós basat en l'Església de la Cienciologia) flotant sobre els núvols com una divinitat explicant que és un ésser tot poderós amb la capacitat de fer tornar a tothom qui vol a la vida les vegades que faci falta. Al cap de pocs segons l'avatar torna a aparèixer al mapa a prop de la zona on acaba de morir. A partir de llavors totes les vegades que el personatge mori tornarà a aparèixer a un lloc proper a la seva mort sense perdre res.

*El GTA Online és com un pati d'escola: la majoria intenta passar-s'ho bé mentre que una sèrie d'assholes es creuen amb el dret d'anar contra qui els hi dona la gana*

*(Jugant al GTAOnline amb C. M. 06/2021)*

Al GTA Online la principal causa de mort dels jugadors són altres jugadors, després aniria la policia i altres enemics creats pel mateix joc. La mort en aquest joc és molt habitual i és relativament fàcil morir (en comparació al mode individual on el món no és tan hostil). Tothom amb qui he parlat està d'acord que és molt caòtic en aquest sentit.

Precisament el sistema de mort i reparició del mode online no penalitza el jugador que mor (ni tampoc el que mata) de cap forma especial més enllà de comunicar a la resta de jugadors de la sessió la mort.

Els jugadors es maten entre ells per una gran varietat de motius (a vegades pot ser que no hi hagi un motiu clar) com pot ser que li ha ratllat el cotxe nou, que li ha robat alguna mercaderia que ell volia, que estava al mig del pas i no ha pogut (volgut) esquivar-lo, que un tercer jugador ha ofert una recompensa pel seu cap o que senzillament estava buscant jugadors per matar i aquest era el que estava més a prop. Alguns informants diuen que han matat (dins del joc) amics seus només per diversió o perquè se'ls ha donat la possibilitat de fer-ho i que això és habitual i no és greu, ningú s'enfada per això. En canvi que un jugador desconegut els mati sense motiu

s'interpreta com un atac greu. El jugador atacat anirà a buscar venjança i, si pot, no es limitarà a matar-lo una vegada.

Que un jugador mati a un altre passa molt sovint i passa igualment sovint que el jugador mort s'hi torni i, si estan igualats s'aniran perseguint, disparant i matant fins que un dels dos (normalment el que mor més que mata) decideixi deixar-ho estar. Si hi ha una diferència notable entre l'habilitat d'un dels dos i l'altre el que passarà és que el que en sap menys es retirarà, s'intentarà amagar o marxarà de la sessió.

En jocs competitius (Call of Duty<sup>6</sup> en la seva versió més clàssica, League of Legends<sup>7</sup> i similars...) de jugadors contra altres jugadors *PvP (Player versus Player)* les morts i reaparicions acostumen a ser molt ràpides o si més no controlades i limitades d'alguna forma. En aquests casos normalment es posa un temps d'espera (uns segons) després de cada mort per a penalitzar al jugador que ha mort i que l'altre equip tingui una certa avantatge durant un temps. El temps d'espera va en augment a mesura que s'avança en la partida. Morir té conseqüències no únicament pel jugador sinó que deixa en desavantatge tot el teu equip, almenys durant un temps, un temps en el que ell no hi serà. Aquí és on es veu clar el que ja fa una estona que s'intueix i és que hi ha una relació molt important entre morir i perdre. Morir és, en el millor dels casos, un pas molt important cap a la derrota i per tant és quelcom que s'ha d'evitar.

—*Hi ha mort realment en els videojocs?*

—*No, el "problema" endèmic en la narrativa de molts videojocs és l'associació de mort amb fracàs. Podries dir que sí [que hi ha mort] en jocs amb mode hardcore [permadeath] on el jocs espera que posis moltes hores en aquell món. En aquest videojocs el fracàs realment té una gran pèrdua [és] lo més comparable a un mort [a l'estil de la del món real] que es pot trobar en el món dels videojocs*

---

<sup>6</sup> Call of Duty és una popular saga de videojocs, de guerra, shooter en primera persona. Se'ls ha alabat i criticat el fet d'apropar els conflictes armats als més joves, la cultura de les armes i la glorificació de la violència. També hi ha qui els relaciona amb atemptats terroristes i tirotejos a escoles.

<sup>7</sup> League of Legends és un popular videojoc en que equips de 5 jugadors s'enfronten entre ells. Qui aconsegueix destruir la base enemiga abans guanya.

—Bueno, quan ho diu el guió [el jugador] mor

(Entrevistant en F. S. 05/2021)

De fet morir pot voler dir perdre en aquells (pocs) videojocs on no hi ha un sistema de regeneració de la vida un cop mort (*permadeath*: mort permanent en anglès). Cada vegada que et mors s'ha de tornar a començar des de l'inici del joc. Això segons em va explicar en F. S. es pot trobar normalment com un mode de joc extra (no està activat per defecte) per als jugadors més experimentats que volen un repte superior un cop han superat el joc. Normalment són jocs que s'hi poden destinar moltes hores i perfeccionar molt bé les habilitats dels jugadors. O d'altra banda jocs oberts i creatius amb moltes possibilitats per desenvolupar. Un cop mort ja no es pot tornar a aquest món creat.

Tot i que últimament, els últims anys, també es pot veure en videojocs tipus Battle Royale<sup>8</sup> (Fortnite, Call of Duty Warzone, Apex Legends...) que d'alguna manera es pot dir que aprofiten aquest concepte de *permadeath* i l'adapten en un nou context. Tot i que no hi ha consens entre els informants sobre si un Battle Royale pot ser comparable o no a un sistema de *permadeath*. Un gran nombre de jugadors es llancen sobre el mapa des de l'aire i es van eliminant entre ells fins que només queda un de viu. No hi ha una reaparició dins de la mateixa partida tot i que hi ha formes especials que permeten tornar al combat com pot ser *el gulag* (al CoD Warzone dos jugadors que acaben de morir combaten per a que el vencedor pugui tornar a reaparèixer a la partida).

Una vegada més el jugador que aconsegueix que no el matin és el que es proclama vencedor de la partida en aquests videojocs tipus Battle Royale. Només els que no moren i aguanten fins el final poden guanyar.

En alguns jocs cooperatius o quan jugues en equips existeix la opció de reviure (moltes vegades se'n diu *reanimar*) el jugador que ha caigut mentre quedi algun

---

<sup>8</sup> Tots tres són videojocs de categoria Battle Royale free-to-play, o sigui que és gratuït jugar-hi tot i que poden contenir compres a l'interior del joc.

jugador aliat viu. Si els seus companys d'equip no van fins on és ell i el reanimen prou ràpid el jugador morirà definitivament. De la mateixa forma els adversaris poden aprofitar aquest fet i acabar de rematar el jugador per evitar que els seus companys puguin reanimar o poden esperar que la resta de l'equip vingui a buscar-lo i intentar acabar amb tots.

## Anàlisi i conclusions

*El lore pot ser molt complicat però a la pràctica és disparar als zombis*

*(Jugant al Call of Duty Black Ops III Zombies amb F. C. 07/2021)*

Aquesta és la lògica que molts jugadors i que alguns dels meus informants van agafar inicialment quan van començar a veure de què anava el treball. El *lore* (la història sobre el món creat en un videojoc) és moltes vegades un aspecte críptic per a molts que no genera el mateix interès a tothom. La normalització d'aquest temps artificial (i també una mort que no deixa de ser mai el final de res) sobre el que es juga moltes vegades és acceptat sense més, perquè no es pot anar contra l'ordre vital i temporal, ni en un videojoc.

En aquest treball s'ha pogut observar com en el món dels videojocs hi ha varies maneres d'entendre i comprendre el temps i que aquest no sempre es comporta de la mateixa forma. Bergson (1998) ens dona la possibilitat d'entendre el temps dins dels videojocs d'una nova forma, el temps fruit d'una creació humana ha perdut el seu component duracional i imparabile i és només un temps mecànic. Només el rellotge artificial del joc controla el temps del joc. Això crea la possibilitat de jugar amb un temps modelable i que es pot estirar o arronsar al gust i necessitat del creador del món, del creador de videojocs.

Antropòlegs com Geertz (1990) expliquen que dins de la varietat de cultures humanes hi ha lloc també per a la varietat en com és la noció del temps, com s'ha d'entendre el que és el temps i com s'ordena. Aquesta noció de temps es pot combinar en diferents espais socials i de la vida. No sempre s'aplica la mateixa idea ni de la mateixa

forma. El temps no té perquè ser sempre entès de la mateixa forma. Dins d'un videojoc aquesta concepció del temps episòdic, seguint les morts i reaparicions del personatge cobra ple sentit i és acceptat amb naturalitat. És més, quan surt algun videojoc que posa en dubte aquestes normes i aquestes nocions temporals és tractat com un estrany, com quelcom fora de la norma.

Des dels videojocs es creen discursos i s'interpreten els fets que passen a la pantalla per tal de crear relats i explicacions de per què el món descrit en un videojoc funciona de la forma que funciona. La mort entesa pels antropòlegs és un fet social al que cal donar un significat, en aquest cas la cerca d'un significat de la mort porta a negar i a desfer totes aquelles morts que no segueixen estrictament el que els creadors del món havien pensat que havia de ser. Només aquella mort que està pensada i descrita en el guió de com ha d'avançar el joc acaba tenint conseqüències, acaba tenint un significat.

No únicament els creadors de videojocs creen els discursos al voltant de la vida i la mort als seus videojocs, sinó també els mateixos jugadors elaboren i teixeixen el que la vida i la mort acaben significants. Són els jugadors mateixos els que interpreten i donen significat a accions com abandonar una partida que s'està perdent o utilitzar segons quines estratègies considerades com poc legítimes i menyspreables. Les accions, també dins d'un món tancat i controlat com pot ser un videojoc agafen i construeixen significats.

Les morts poden ser molt diferents. Les morts poden ser interpretades com quelcom que no ha de passar, quelcom que força el temps a tornar enrere per a canviar les coses. Aquesta mort es podria identificar amb les morts dolentes, les morts que no s'han dut a terme seguint el que marquen els preceptes (Bloch i Parry, 1982). En contraposició a aquestes morts hi hauria les morts que tenen un lloc en el guió del joc, creades pels creadors del joc i escrites com a destí. Aquestes morts es podrien comparar amb el concepte de bona mort que hem vist a Bloch i Parry (1982). Cada una de les morts serà diferent, les sensacions produïdes seran diferents, i també com reacciona el jugador. En el primer cas es produirà una nova reaparició a la partida i

un retorn enrere, en el segon marcarà el final de la vida episòdica d'aquest personatge, i possiblement el final del joc. Aquí el rol que fa cada mort s'inverteix, la mort bona és seguir el destí i per tant la següent reparició serà tornar a començar el joc, completant així el cicle. En canvi la mort la retirada del temps enrere i reparició immediata en el joc seria la mort dolenta.

La visió que es té de la vida i la mort als videojocs hi té molt a veure. Com s'ha pogut comprovar en el treball es destinen certs esforços a donar sentit (Hertz, [1907]) a aquesta vida (i mort) episòdica que es genera amb l'enllaç de varies vides lligades amb punts, pauses de mort, que després retornen altra vegada a la vida. Tal com expliquen Bloch i Parry (1982) seguint a Edmund Leach hi ha una clara vinculació entre el temps, mort, fertilitat i vida:

“Leach (1961) [...] suggests that our inherently ambiguous concept of time facilitates the assertion that birth comes after death as day comes after night. The category ‘time’ covers two quite different kinds of experience: time as repetitive and time as irreversible duration. [...] As a result birth appears to follow death, just as death follows birth” (Bloch i Parry, 1982: 10)

La flexibilitat del temps en els videojocs i la seva capacitat de poder moure's a través fa possible crear l'aventura, la vida, de l'heroi a través de salts entre la vida i la mort. Cada vegada que s'arriba a la mort es fa un salt temporal altra vegada cap a la vida. Cada vegada que hi ha una mort es busca la forma de superar immediatament aquesta mort, i amb el temps artificial comptable (Bergson [1922]) dels videojocs això és possible.

En aquest univers virtual que representa que són els videojocs les possibilitats són pràcticament infinites, el límit el marquen les unitats de processament dels aparells. Però les idees i les nocions de com són i com haurien de ser les coses les fan les persones, en aquest cas els jugadors. Seran aquests que a través de les xarxes, fòrums i espais especialitzats que escriuran com han de ser les relacions entre els jugadors i com volen que siguin també el coneixement i les formes d'entendre els mons virtuals.

## Bibliografia

ARDÈVOL, E. et al. (2006) "Game pleasures and media practices" A 9th Bi-Annual Conference: 18th-21st September 2006. EUROPE AND THE WORLD W013 Understanding media practices.

BERGSON, H. (1998) [1922] *Durée et simultanéité*. París: Presses Universitaires de France.

BLOCH, M. (ed.); PARRY, J. (ed.) (1982) *Death & the regeneration of life*. Cambridge: Cambridge University Press.

BUKATMAN, S. (1993) *Terminal Identity: The virtual Subject in Post-modern Science Fiction*. Durham, NC, and London: Duke University Press.

CARBONELL, E. (2004) *Debates acerca la Antropología del Tiempo*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Departament d'Antropologia Cultural i Història d'Amèrica i d'Àfrica.

CORLISS, J. (2011) "Introduction: The Social Science Study of Video Games" *Games and Culture* 6 (1) 3-16.

DURKHEIM, É. (1989) [1897] *El suicidio*. Madrid: Akal.

DURKHEIM, É. (1987) [1912] *Les formes elementals de la vida religiosa*. Barcelona: Edicions 62.

GEERTZ, C. (1990) *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

HALBWACHS, M. (1950) *La memoire collective*. París: Presses Universitaires de France.

HERTZ, R. (1990) [1907] *La muerte y la mano derecha*. Madrid: Alianza Editorial.

HUBERT, H.; MAUSS, M. (1929) *Mélanges d'histoire des religions*. París, Félix Alcan.

LEACH, E. R. (1961) "Two essays concerning the symbolic representation of time" A *Rethinking Anthropology*. London: Athlone Press.



MALINOWSKI, B. (1948) "Baloma; the spirits of dead", *A Magic, science and religion*.  
London: Faber and West.

THOMAS, L-V. (1975) *Anthropologie de la mort*. Paris: Payot.