

Treball de Recerca

MAGARI

the game

part III

Abstract

Català

Partint d'un interès per entendre els nostres propis comportaments, vivències, reaccions i emocions, juntament amb el desig de comprendre la resta d'adolescents i joves i sentir-nos units entre tots a causa d'unes mateixes situacions, ens hem plantejat les següents preguntes: *Què és allò que ens uneix com a joves? Com poden unes causes determinades, unir-nos o distanciar-nos entre nosaltres? Què podem fer davant aquestes situacions per comprendre'ns i trobar refugi?*

Pretenem conèixer quins són els motius que més ens preocupen com a conjunt, i com aquestes situacions que vivim, si no són tractades i/o compreses correctament, causaran un impacte negatiu en aquests grup social. Volem demostrar que aquestes situacions poden ser comuns, però mai normals, i buscar, des de la nostra perspectiva de persones que també ho pateixen, alguna manera, per mínima que sigui, de poder portar millor aquests problemes.

Després de fer una pensament sobre quin mitjà volíem utilitzar per transmetre el missatge, vam fer una recerca exhaustiva de la història de la novel·la visual, algunes enquestes al públic sobre els seus enuigs, entrevistes a professionals de diversos àmbits que hem treballat, un llarg i variant procés creatiu, una creació des de 0 sobre coneixements musicals, artístics, audiovisuals... Hem pogut donar cos al nostre projecte: MAGARI.

A partir d'això, hem pogut enllaçar els nous coneixements amb la informació que hem rebut, per poder crear una història fictícia que té la finalitat de ser una situació més general, on tothom pugui sentir-se atret de certa manera, però sense ser massa específic en totes les situacions personals que se'ns han presentat.

Gràcies a tota aquesta informació podem comprovar que la hipòtesi de l'enquesta és certa, i que no hi ha prou mesures per evitar aquests tipus d'escenaris reals i preocupants.

English

Based on the interest to understand our own behaviors, experiences, reactions and emotions, along with the desire to comprehend other teens and young adults and feel united because of the same situations, we have asked ourselves the following questions: *What is it that unites us, as young people? How can certain causes unite us or distance us from each other? What can we do in these situations to understand each other and find refuge?*

We aim to find out what are the reasons that concern us the most as a whole, and how these situations we live though, if they are not treated and/or understood correctly, will cause a negative impact on these social groups. We want to show that these situations can be common, but never normal, and look, from our perspective of people who also suffer from it, to be able to deal with these problems better.

After thinking about what medium we wanted to use to convey the message, we did an extensive research about the history of the visual novel, some surveys about the public's issues, interviews with professionals from various fields that we have worked with, a long and varied creative process, a creation beginning from 0 on musical, artistic, audiovisual knowledge... We were able to give life to our project: MAGARI.

Because of this, we were able to link the new knowledge with the information we received, to create a fictional story that aims to be a more general situation, where everyone can feel attracted in a certain way, but without being too specific in all personal situations that have been presented to us.

Thanks to all this information we can verify that the hypothesis of the survey is true, and that there are not enough measures to avoid these types of real and worrying scenarios.

Índex

PART TEÒRICA

Història de la novel·la visual.....	04
Formulari.....	09
1. hipòtesi de l'enquesta.....	12
2. resultats.....	12
3. valoració i conclusió dels resultats.....	21
Entrevistes.....	24
4. a una persona de l'àmbit de creació de videojocs.....	24
5. a una persona de l'àmbit de creació de música.....	26
6. a una persona experta en addiccions.....	28
Noms.....	33

Història de la novel·la visual

Una novel·la visual és un gènere de videojoc dins de la categoria d'Aventura. És originari del Japó i consta d'una història narrada interactiva, on el mateix jugador és el que tria per quin camí evolucionarà aquesta.

Es pot comparar amb un llibre digital on la història es presenta de manera gràfica.

Tot i això, va aparèixer un nou gènere de videojoc similar abans que les novel·les visuals: les aventures gràfiques, originàries dels Estats Units. Els precedents d'aquestes són les videoaventures (exemples: "Atic Atac" i "Fred" de 1983, "Knight Lore", "Sabre Wulf" i "Underwurlde" de 1984 i "Alien 8" del 85) i les aventures conversacionals. Aquestes últimes són un gènere de videojoc on el jugador és el que ha de teclejar què succeirà, i el joc és el que interpreta el que ha escrit. La primera aventura conversacional de la que es té constància és "Adventure" (reanomenada "Colossal Cave"), de l'any 1975. Tot i això, els més fanàtics dels videojocs consideren "The Portopia Serial Murder Case" (un joc d'aventura del 1983), el joc que va inventar el gènere de novel·la visual com a sí. El dissenyador del joc, Yuji Horii, va dir a una entrevista amb Retro Gamer que, recorda que, els jocs d'aventura eren predominants sobre els altres jocs de narrativa durant aquella època, i que per això va crear Portopia, per introduir els jocs d'aventura americans al mercat japonès. Aquesta aventura gràfica va inspirar molts dissenyadors de videojocs com Eiji Aonuma (de "The Legend of Zelda").

A diferència de les novel·les gràfiques, els jocs d'aventura americans, presenten altres característiques que els diferencien uns d'altres, com per exemple, que els segons tenen puzzles que resoldre i no es centren única i exclusivament en la narrativa.

Parlant sobre el disseny, tant les novel·les gràfiques pioneres com els jocs d'aventura no utilitzaven gaires sprites (sprites com a definició de dissenys individuals, ja sigui de personatges, decorats, elements etc.) -no es basaven en l'atractiu artístic-, sinó en els panells (com ho és per exemple el manga, que cada panell està compost de manera unitària i no per elements individuals superposats). A diferència de la novel·la gràfica actual, no podien canviar els elements a gust, doncs cada panell tenia un angle i una transició pensada, i si es canviés algun element quedaria no concloent. És com agafar un

personatge d'un panell de còmic que està en un pla zenital, i posar-lo en un fons que està en pla americà, no hi hauria concordança.

Alhora, les novel·les visuals s'han comparat amb els llibres "Choose your Own Adventure" ('Escull la teva pròpia aventura' en català), publicats entre el 1979 i 1998 i que permeten que el lector decideixi sobre els personatges i la història.

Jorge López Pizarro diu: "Una de les diferències principals entre les novel·les visuals i els llibres, consisteix en que, al estar en suport digital, pot tenir eines i mètodes de transmetre informació que no es poden trobar al paper per limitacions físiques, com per exemple, l'àudio".

Les característiques principals de les novel·la visual és que es presenta en 2D, tot i que també n'hi ha en 3D. Els personatges no acostumen a tenir moviment, encara que recentment s'ha vist més casos de novel·les visuals amb petites animacions. En relació al text, normalment hi ha un quadre on apareixen els diàlegs, i en jocs concrets, algunes novel·les visuals, presenten veus de personatges, efectes sonors i música ambiental.

Els principals elements que posseeixen aquest gènere de videojoc són: backgrounds ("fons" en català), sprites (dissenys amb variacions dels personatges i objectes, que mostren diferents expressions o vestimentes) i CG (Computer Graphic, petites il·lustracions d'esdeveniments claus. Diguéssim que són les imatges que pots col·leccionar).

La seva estructura es basa en dies i no pas en capítols, però hi ha excepcions.

Tot i que la novel·la visual no necessàriament ha de constituir una narrativa en sí, sí que presenta personatges, estructures i esdeveniments com les d'una història virtual, però és feina del jugador narrar el joc per convertir aquests materials en una història. Per aconseguir que el jugador vulgui participar, la novel·la visual és la que s'encarrega d'atreure'l amb estratègies immersives (representacions comuns de personatges, nostàlgia amb els escenaris, etc.), però, alhora, amb aquestes, el que aconseguixen és que ressalti la "artificialitat" del joc, que el facin costumista o comercial.

La característica d'aquest tipus de videojoc és la sensació de control dins la trama, que es pot veure afectada depenent de les eleccions que el jugador trii. L'àmplia diferència entre unes eleccions i altres, fa que apareguin diferents finals per a la història, i normalment es diferencien en: good ending (final bo), normal ending (final neutre) i bad ending (final dolent); podent haver-hi més d'un si així ho trien els guionistes. Un exemple pot ser el joc "428: Shibuya Scramble", que té un total de 85 finals diferents. Una quantitat tan àmplia de contingut crea una experiència única en cada jugador, i cada cop que aquest jugui, podrà veure altres perspectives i conseqüències d'una mateixa història, com si fossin diferents jocs.

Les novel·les visuals no són fàcils d'escriure, doncs cal definir de la manera més precisa tots els personatges, tant principals com secundaris, i narrar com les seves històries personals i transfons privats s'intercalen amb el protagonista i l'ambient del joc. Dramatitza els diferents arcs que es narren (definint "arc" com a històries independents de cada personatge. Aquestes poden creuar-se entre sí o ser alternatives a la història principal), per tant, el final varia segons les eleccions que el jugador escolleix. Si el jugador vol conèixer totes les solucions disponibles que presenta el joc, implica tornar a jugar i triar altres opcions.

Dins de les novel·les visuals, hi trobem diferents sub-categories. Les més comuns acostumen a ser simuladors de cites i de gènere romàntic, però també trobem de terror, fantasia, misteri, ficció entre d'altres:

- **Dating Sim:** Joc de simulació de cites. També hi ha altres derivats com **Otome** (també anomenat Otomege), que s'utilitza per a qualsevol joc romàntic on la protagonista sigui una dona; **Harem**, on diferents dones estan atretes per un protagonista masculí (de vegades pot ser al revés, un grup d'homes atrets cap a la protagonista); o fins i tot, **Boy's Love game** (també conegut com Yaoi o BL), on la història d'amor succeeix entre dos homes. Tot i això, diversos fans d'aquest tipus de videojocs corroboren que la novel·la visual i els dating sim tenen prou diferències actualment com per ser dos gèneres diferents.

- **Eroge:** Als anys 80 es comença a fer famosa la novel·la visual gràcies a aquest sub-gènere, que es caracteritza per ser pornografia i derivats. Prové de l'abreviació de joc eròtic (erotic game). Alguns desenvolupadors amb més renom dins la indústria d'aquest tipus de novel·les visuals són: AliceSoft i Nitroplus.
Un nivell més enllà trobem els **Nukige**, que basa tot el contingut en escenes pornogràfiques, sense trama.
- **Higurashi:** Una novel·la visual on el soroll és més important que les imatges. Un bon exemple seria "When They Cry".
- **Nakige:** La traducció literal és: "joc per plorar", i és un estil de joc de tragèdia o tragicomèdia. L'estructura és simple: introducció còmica, petita història d'amor, separació tràgica i de vegades una reconciliació. La finalitat és emocionar i impactar el jugador.
- **Novel·la cinètica:** És una novel·la visual que s'apropa més a la definició de novel·la, doncs el jugador no pot elegir.
Igual que la **Novel·la visual lineal**, on el jugador no pot elegir el final de la història ja que només en té un.
- **Utsugue:** La traducció és "joc que et deprimeix", i tracta temes com la mort, problemes mentals, soledat etc, el que el fa un joc "trist" que té com a objectiu causar una commoció al jugador. La diferència amb el Nakige és que no té necessàriament un final bo. És un gènere que s'utilitza de vegades dins del gènere de Dating Sims, ja que la tragèdia dels personatges els fa més interessants i vulnerables davant del jugador, i no hi ha cap antagonista, sol ser una malaltia.

Entre els aficionats japonesos han sorgit diferents termes per a cada novel·la visual, depenen en les seves opinions al respecte. Alguns termes utilitzats freqüentment són: Kamige (s'utilitza per les novel·les visuals amb més bona reputació i popularitat) i Kusoge (quan el joc no és bo).

Aquest gènere de videojoc ha evolucionat a l'anime japonès: quan una novel·la visual guanya molt reconeixement entre el públic, alguns cops, passen la història a la gran pantalla, com ho és en forma de sèrie animada.

L'anime que es basa en novel·les visuals, agafa tots els detalls possibles del joc, però sempre quedaran molts conceptes pendents, ja que no hi ha una història narrada com a sí. El jugador ja no és essencial i passa a ser espectador. Depèn del director i l'equip d'animació crear els elements que no apareixen al joc.

Per norma general, els animes són una forma d'atreure l'atenció del públic perquè es familiaritzin amb la història i l'entorn i vulguin jugar a la novel·la visual, però quan es publiquen aquests animes, molts cops ja han passat anys que es va publicar el joc en sí, i el públic acaben sent els fanàtics i no un públic nou.

Normalment aquestes produccions es caracteritzen pel següent:

- Multiperspectivalisme narratiu: més d'un narrador, permet veure diferents punts de vista sobre un mateix tema.
- Fils ramificats i entrecreuats: les diferents històries s'enreden entre sí i apareixen diferents bifurcacions sobre la trama principal.
- Resolucions inconcluent: busquen un final ràpid i fàcil, sense tenir en compte que no acaba d'encaixar.
- Barreja del que és convencional i el sobrenatural (també barregen temes mitològics i comuns).
- Els arguments més utilitzats són: experiències oníriques i visionàries, relació individu-comunitat, comparació del passat bo i el present contingent i amnesia relacionada amb traumes reprimits, entre d'altres.

Exemples de novel·les visuals adaptades a l'anime: Kanon, Air, Clannad, Fate Stay Night, Tsukihime Lunar Legend, True Tears, Myself; Yourself, Da Capo, H2O Footprints in the Sand, Rumbling Hearts, Aria, Tsuyokiss, Shuffle!, Soul Link, School Days...

Formulari

Per crear la trama del joc, no podem basar-nos simplement en les nostres experiències o crear-ne aleatòries, així que vam fer un formulari i el vam passar a adolescents de 16-18 anys per conèixer quines situacions els preocupen més, o amb què se senten més identificats. El formulari que vam plantejar va ser el següent:

Enllaç pels alumnes del Bellera: <https://forms.gle/3CZYZGkgeYz7UxoV6>

Enllaç per a joves externs al centre: <https://forms.gle/oVPrPpERm7iUE4og6>

Què preocupa als joves avui dia?

1. De l'1 al 10, què et preocupa més? (10 el que més i 1 el que menys)

- Covid-19
- Resultats acadèmics
- Amistats
- Relacions amoroses
- Relacions familiars
- Salut mental
- Físic
- Canvi climàtic
- Orientació sexual
- Identitat sexual/gènere

2. T'agrades tal qual ets (100%)?

- Sí
- No

3. Si has contestat que no, què voldries canviar de tu mateix?

- Cabells
- Forma de la cara
- Faccions
- Proporcions (tant facials com corporals)
- Alçada
- Pes

- Forma de pensar
- Color dels ulls
- Mida del peu
- Gènere
- Forma de vestir
- Altres

4. Estàs content/a amb els teus resultats acadèmics i/o vida escolar?

- Sí
- No

5. Si has contestat que no, per què?

- Massa estrès
- Notes baixes
- Notes que no considero del tot bones
- Em costa concentrar-me a classe
- No sé estudiar
- Altres

6. Estàs satisfet/a amb la teva relació amorosa/vida social?

- No, no tinc parella
- No, no tinc amics
- Sí, tinc parella estable
- Sí, tinc algun “rollete” però res important
- Sí, tinc amics molt guais!!
- Altres

7. Si has contestat que no, per què creus que és així?

- Perquè no surto molt
- Per com em comporto amb la gent
- Perquè no vull i prefereixo estar-me sol/a
- Perquè ho he deixat amb la meva parella
- Perquè soc arromàntic

- Perquè he tingut males experiències (tant d'amistats com relacions)
- Altres

8. Què fas en aquest tipus de situacions?

- Escoltar música
- Veure sèries
- Jugar videojocs
- Passar temps amb la meva mascota
- Estar amb la meva família
- Tocar algun instrument
- Cantar
- Sortir de festa
- Beure alcohol
- Prendre substàncies
- Llegir
- Fer fotografies
- Mirar botigues
- Caminar
- Anar al parc
- Agafar el tren (o qualsevol transport) i anar lluny
- Menjar alguna cosa que m'agrada
- Fer esport
- Ballar
- Altres

9. Quin gest o reacció t'agradaria rebre per part dels demés?

- Rebre una abraçada
- Que et donin consell
- Que t'escoltin al desfogar-te
- Que et facin preguntes per tal d'ajudar-te a sentir-te millor
- Que et facin costat, tot i no poder aconsellar-te
- Que es dirigeixen a tu amb el teu gènere (o com prefereixis)
- Altres

10. Moltes gràcies per contestar! T'agradaria parlar més a fons d'algun tema? Et deixem algunes idees (a més de les que hem proposat abans): salut mental, canvi climàtic, situacions familiars...

hipòtesi de l'enquesta

Si el contingut que consumim i el nivell d'exigència que ens inculca la societat no canvia, el tema que preocupa més als joves de manera greu serà, principalment el físic, les relacions amoroses i les d'amistat. Per altra part, segons l'exigència d'un mateix i de l'entorn, el següent tema més preocupant són els resultats acadèmics.

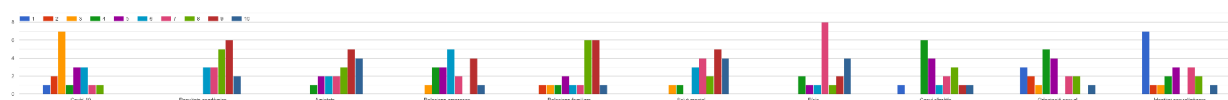
resultats

Hi ha certes persones que han aprofitat l'anonimat d'aquestes enquestes per contestar ximpleries, comentaris els quals hem volgut deixar presents als gràfics, però no al nostre treball.

En primer lloc, les respostes externes, a continuació, les dels alumnes Bellera.

De l'1 al 10, què et preocupa més? (10 el que més i 1 el que menys)

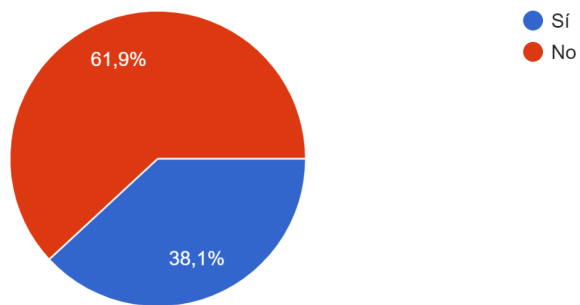
De l'1 al 10, què et preocupa més? (10 el que més i 1 el que menys)



T'agrades tal qual ets (100%)?

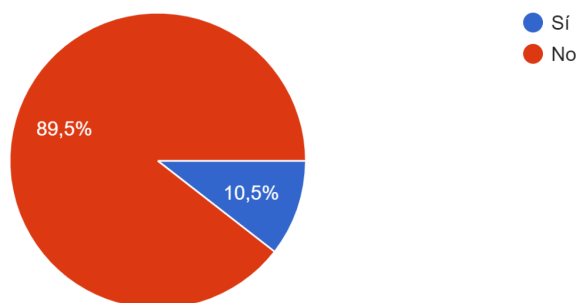
T'agrades tal qual ets (100%)?

42 respuestas



T'agrades tal qual ets (100%)?

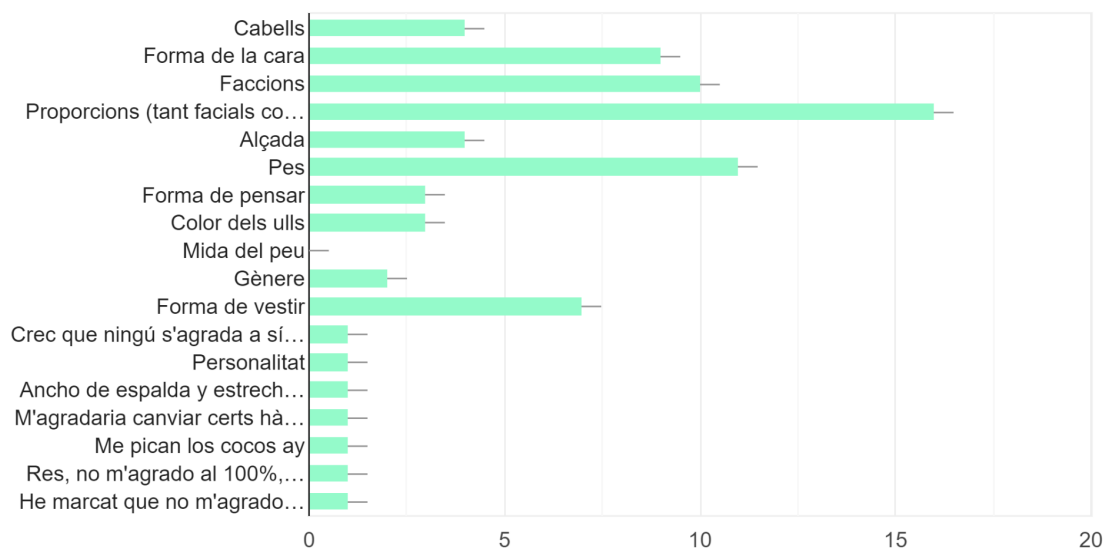
19 respostes



Si has contestat que no, què voldries canviar de tu mateix?

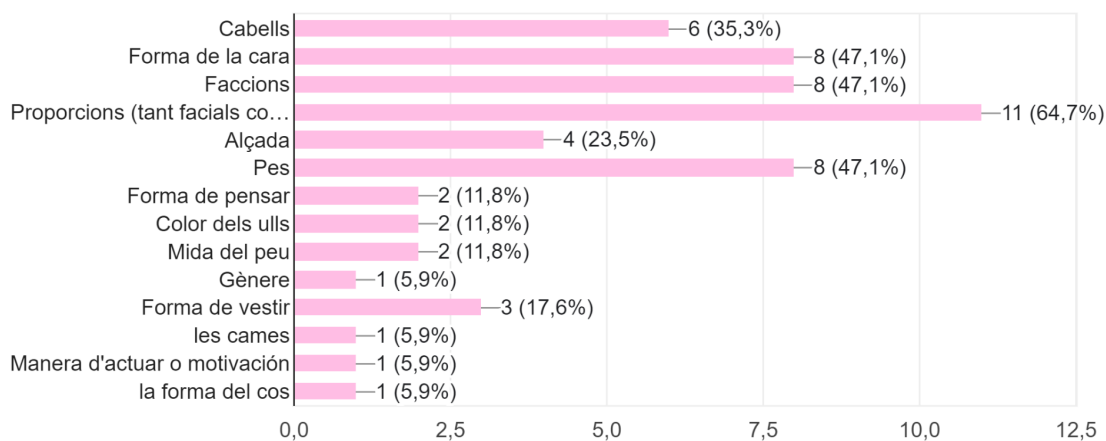
Si has contestat que no, què voldries canviar de tu mateix?

28 respuestas



Si has contestat que no, què voldries canviar de tu mateix?

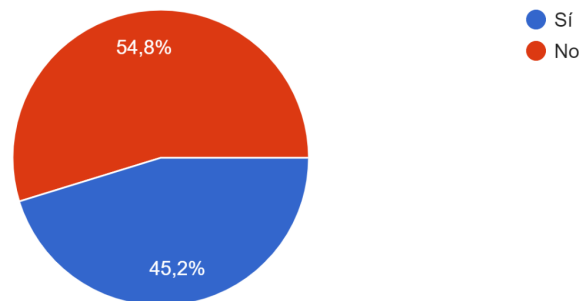
17 respostes



Estàs content/a amb els teus resultats acadèmics i/o vida escolar?

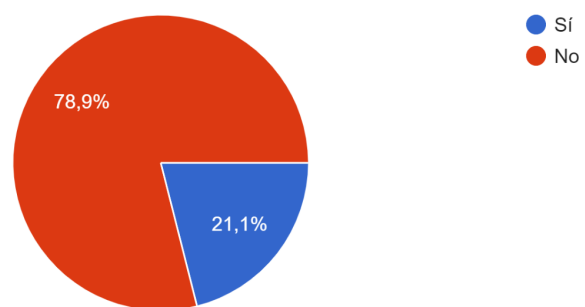
Estàs content/a amb els teus resultats acadèmics i/o vida escolar?

42 respuestas



Estàs content/a amb els teus resultats acadèmics i/o vida escolar?

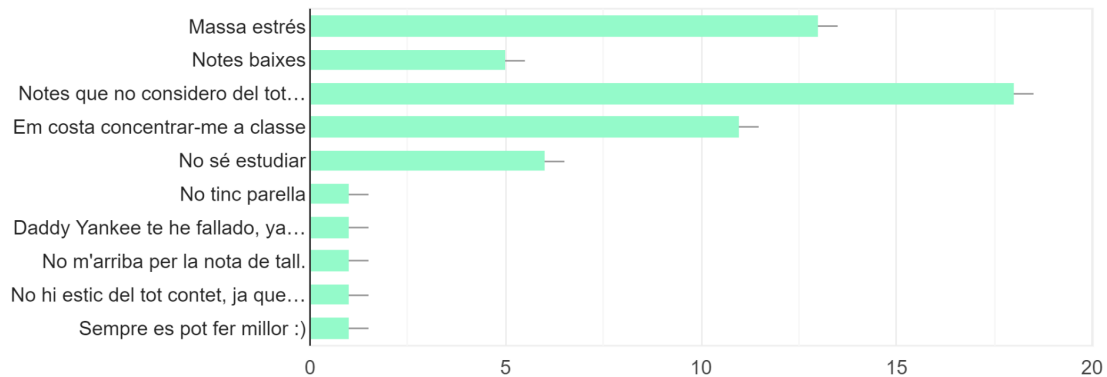
19 respostes



Si has contestat que no, per què?

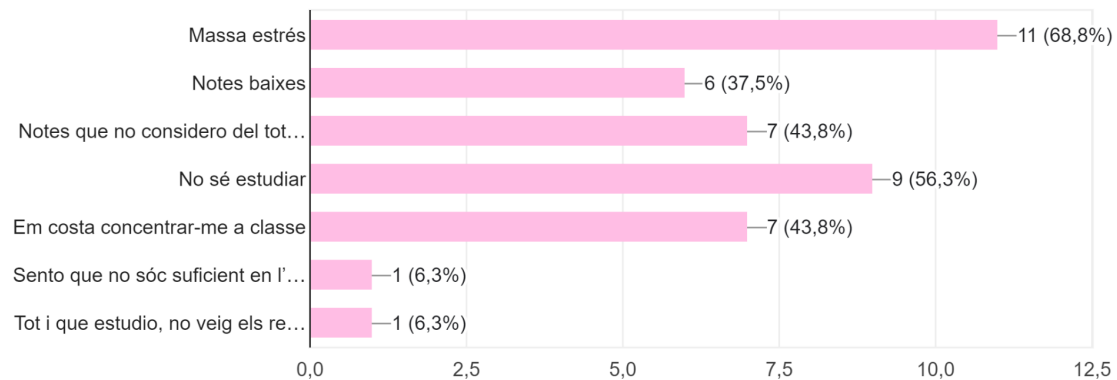
Si has contestat que no, per què?

25 respuestas



Si has contestat que no, per què?

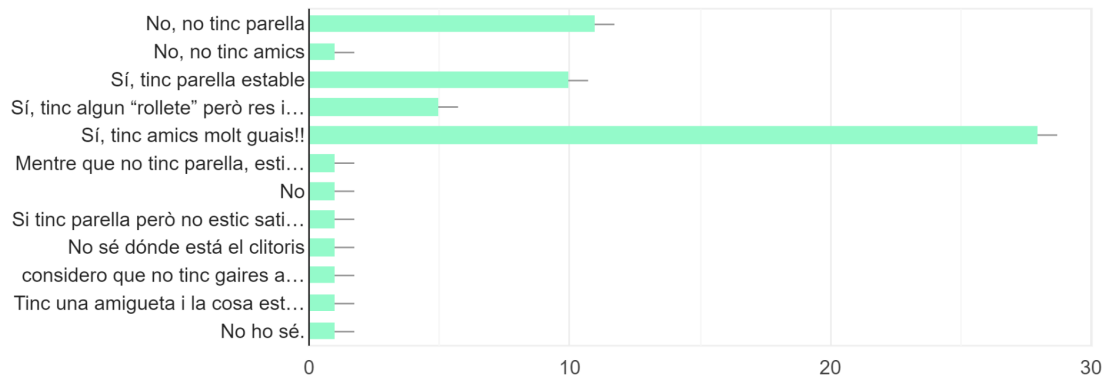
16 respostes



Estàs satisfet/a amb la teva relació amorosa/vida social?

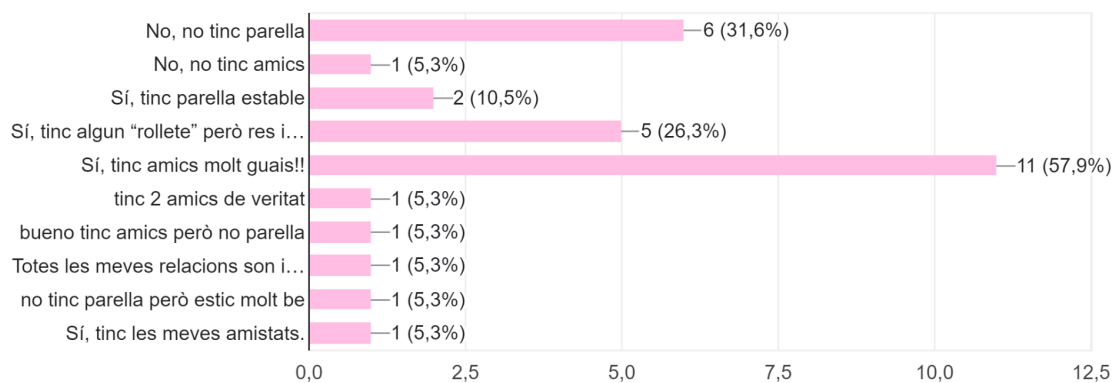
Estàs satisfet/a amb la teva relació amorosa/vida social?

42 respuestas



Estàs satisfet/a amb la teva relació amorosa/vida social?

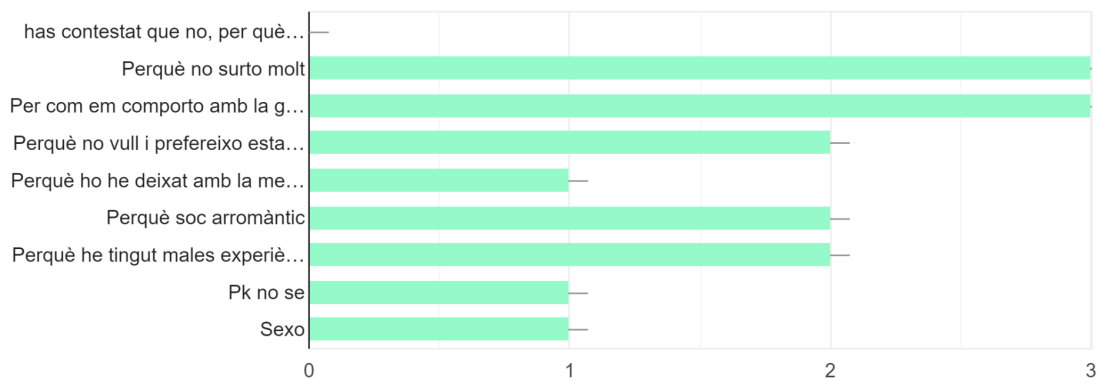
19 respostes



Si has contestat que no, per què creus que és així?

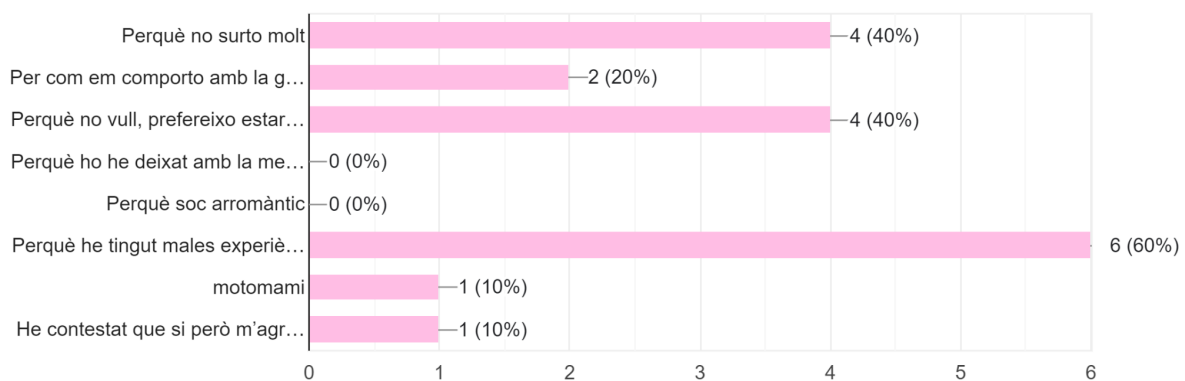
Si has contestat que no, per què creus que és així?

11 respuestas



Si has contestat que no, per què creus que és així?

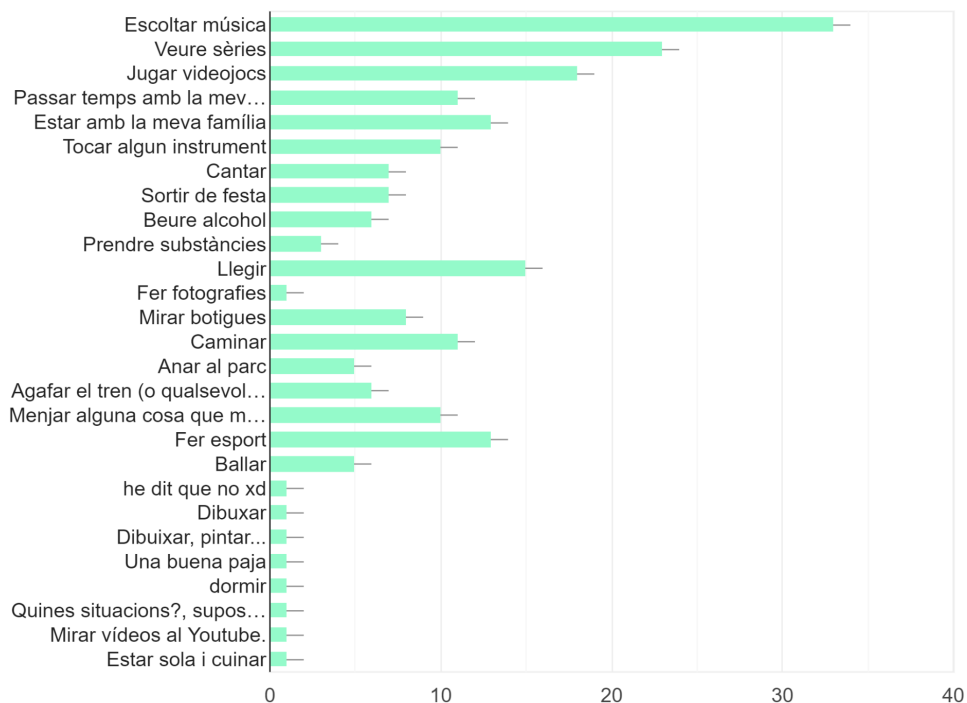
10 respostes



Què fas en aquest tipus de situacions?

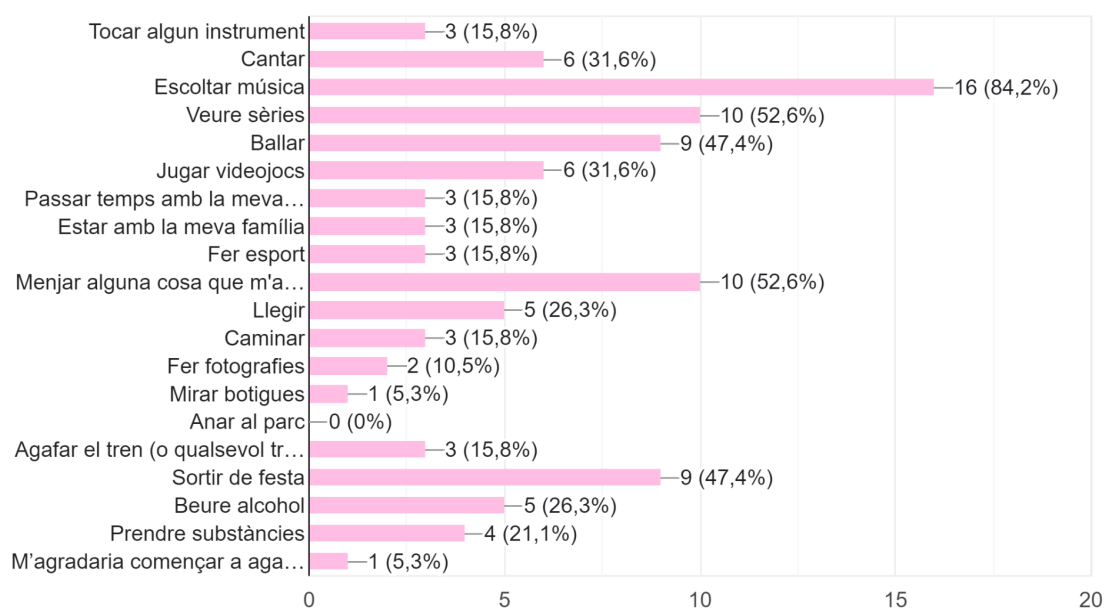
Què fas en aquest tipus de situacions? (quan ets sents trist/a, desmotivats/da... pels factors que hem mencionat abans)

42 respuestas



Què fas quan et trobes en aquest tipus de situacions?

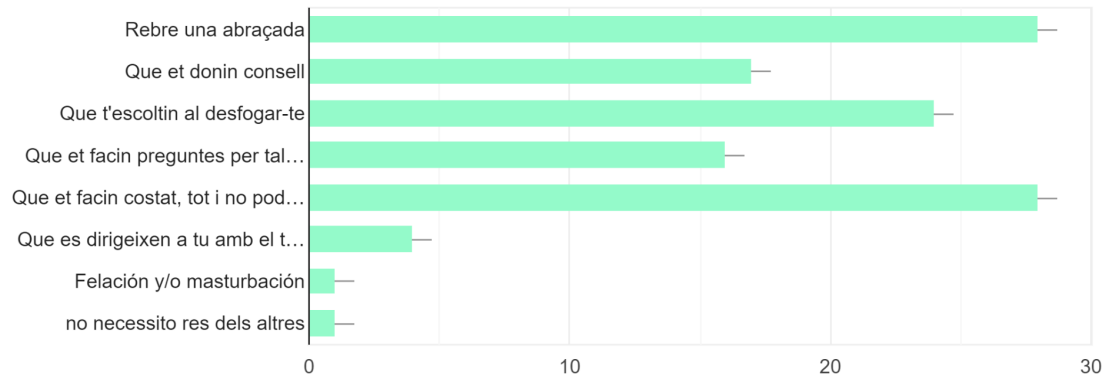
19 respostes



Quin gest o reacció t'agradaria rebre per part dels demás?

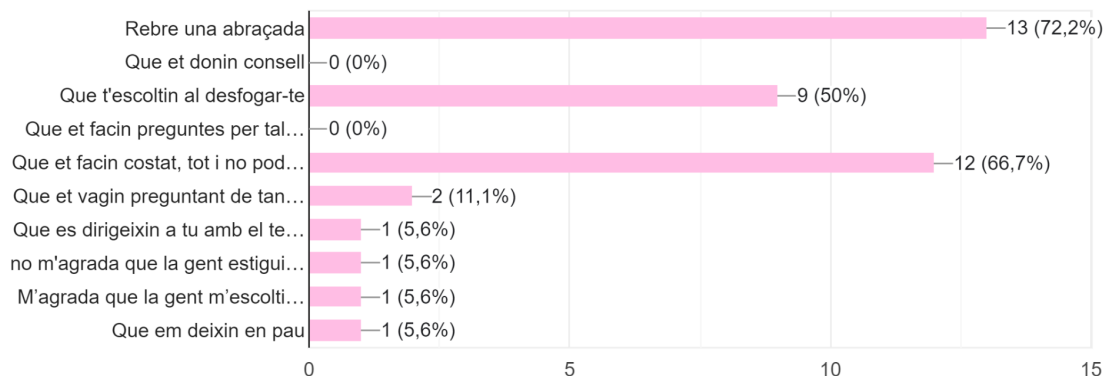
Quin gest o reacció t'agradaria rebre per part dels demás?

42 respuestas



Quin gest o reacció t'agradaria rebre per part dels demás quan et trobes així?

18 respostes



valoració i conclusió dels resultats

61 persones han contestat en total.

→ Sobre la pregunta 1 (**De l'1 al 10, què et preocupa més? (10 el que més i 1 el que menys)**):

El que menys preocupa és: la identitat de gènere i la sexualitat.

El que més preocupa són: les amistats i la salut mental.

→ Sobre la pregunta 2 (**T'agrades tal qual ets (100%)?**):

SÍ = 21

NO = 40

Dos tercers parts dels participants no s'agraden al 100%.

→ Sobre la pregunta 3 (**Si has contestat que no, què voldries canviar de tu mateix?**):

El que més preocupa són: les proporcions facials i corporals (27 vots), el pes (19 vots), les faccions (18 vots), la forma de la cara (17 vots) i la forma de vestir /cabells (empatats amb 10 vots). És a dir, el físic.

→ Sobre la pregunta 4 (**Estàs content/a amb els teus resultats acadèmics i/o vida escolar?**):

SÍ = 23

NO = 38

Més de la meitat de respostes afirmen que no estan contents.

→ Sobre la pregunta 5 (**Si has contestat que no, per què?**):

El que més ha sortit és: no consideren les notes prou bones (25 vots), que estan massa estressats (24 vots), els costa concentrar-se a classe (18 vots), no saben estudiar (15 vots),

notes baixes (11 vots) i 4 persones han afegit que se senten insuficients per algunes raons relacionades a l'estudi.

→ Sobre la pregunta 6 (**Estàs satisfet/a amb la teva relació amorosa/vida social?**):

SÍ = 61 (Tinc amics molt guais: 39 ; Tinc parella estable: 12 ; Tinc algun "rollete" però res important: 10)

No, no tinc parella = 17

Arribem a la conclusió que tothom està satisfet amb les seves relacions, ja siguin d'amistat o amoroses, per la simple raó de que les 61 persones han marcat que sí, però 17 d'aquestes potser només han marcat que sí pels amics, no per la parella. A més, hem rebut respostes de que molts estan satisfets tot i no tenir parella.

→ Sobre la pregunta 7 (**Si has contestat que no, per què creus que és així?**):

Per males experiències (8 vots), perquè la persona no surt molt (7 vots), perquè prefereixen estar sols (6 vots) i per com es comporten amb la gent (5 vots).

→ Sobre la pregunta 8 (**Què fas en aquest tipus de situacions?**):

Quasi tothom escolta música (49 vots) o mira sèries (33 vots). Un terç de les respostes prefereix jugar a videojocs (24 vots), llegir /menjar alguna cosa (empatats amb 20 vots), fer esport /sortir de festa (empatats amb 16 vots), ballar /caminar (empatats amb 14 vots), i amb menys vots, beure alcohol (11 vots) i prendre substàncies (7 vots).

→ Sobre la pregunta 9 (**Quin gest o reacció t'agradaria rebre per part dels demés?**):

Prefereixen rebre una abraçada (41 vots), o que els facin costat tot i no poder aconsellar-los (40 vots), que els escoltin desfogar-se (33 vots) i que els aconsellin (17 vots).

→ Altres respostes

“Trobo que molts adolescents patim situacions molt desagradables sobretot a la vida privada i és molt complicat ensortir-se un mateix mentre intenta ajudar als altres. A mi en concret sempre em passa que trobo que la gent no em compren per això sóc tant tancada i prefereixo no demanar ajuda.”

“Situacions familiars”.

“Sí, de les situacions familiars estaria bé parlar més a fons.”

“Trastorn d'ansietat per l'insti i la meva vida en general, encara que no tingui raons per a estar així...”

“Salut mental.”

“Sí, m'acostumo a preocupar sobre el meu futur, ja que actualment no sé massa bé que vull. A part també em preocupa el pas del temps, si et pares a pensar-ho, te n'adones que el temps passa molt ràpid.”

“Em sembla que podríeu haver posat algunes opcions també de tema polític, econòmic, bèlic, com ara la guerra a Ucraïna, la vaga dels transportistes, la pujada dels preus de la llum, el gas...”

No podem afirmar al 100% que aquests problemes siguin causats per les xarxes socials, però sense dubte són els impulsors de molts complexos i problemes amb el físic. Amb aquestes respostes que hem obtingut, farem diferents capítols mencionant els diferents temes: **problemes d'imatge** (complexes); **problemes d'addiccions** (alcohol, substàncies) i resultats acadèmics; **problemes familiars**; i **relació abusiva** i preocupació pel futur.

Altres problemes que ens agradaria també mencionar serien: problemes d'identitat (sexualitat/gènere), ansietat i problemes religiosos/polítics/socials.

Entrevistes

No només hem volgut saber sobre els conflictes dels adolescents, sinó que hem volgut anar una mica més enllà amb la part teòrica de creació i emocions. Hem creat unes preguntes dirigides a professionals de l'àmbit psicològic per comprendre millor perquè aquestes situacions afecten als joves. També, ens hem posat en contacte amb dos persones relacionades a l'estudi de la creació de videojocs i de composició i creació de música, per la part més tècnica del procés de MAGARI.

entrevista a una persona de l'àmbit de creació de videojocs

1. Què estàs fent actualment? En què consisteix?

- Estic estudiant un grau de disseny i creació de videojocs, que consisteix en veure tots els àmbits dels videojocs: programació, art, empresa i disseny.

2. Què saps sobre les novel·les visuals?

- El que sé sobre les novel·les visuals és que són jocs molt enfocats en la història de dins del joc, i que es centren més en la interacció amb els personatges que altres gèneres de videojocs.

3. Què és el primer que hauríem de tenir en compte a l'hora de voler crear un videojoc?

- El primer que s'hauria de tenir en compte és el scope, és a dir, quins recursos tenim per la creació del videojoc que farem, el pressupost i el temps.

4. Normalment es comença amb una idea general de la trama o el disseny dels personatges?

- Normalment es comença definint una idea general del joc, després ja es defineixen conceptes més específics.

5. Com sorgeix la trama del videojoc?

- La trama d'un videojoc pot sorgir de diverses maneres, no n'hi ha una específica. En el meu grup de projectes de la universitat, primer decidim l'estètica i mecàniques que tindrà el joc segons el scope que tenim, després ja li donarem un sentit a la història.

6. Quins són els primers passos per crear la història?

- Els passos per crear la història, seguint la meua explicació del punt anterior, és enllaçant idees ja definides.

7. Un cop es té la idea principal, com s'ha de desenvolupar (fer un guió, escriure les idees per punts...)?

- Un cop es té la idea, s'ha de escriure en un document. En els videojocs, sempre hi haurà un document final que s'anomena GDD (Game Design Document), on es recolliran tots els aspectes del videojoc creat. Al llarg del procés de creació, es poden tenir varis documents, però al final la majoria acabaran recollits en el GDD.

8. Com sorgeixen els personatges?

- Els personatges sorgeixen segons l'estètica que s'hagi decidit o mecàniques de personatges. Per exemple: si s'ha definit que hi haurà una classe de personatge veloç, aquest haurà de tenir un aspecte àgil, per permetre als jugadors identificar la seva jugabilitat més ràpidament.

9. D'on sorgeix la inspiració pels dissenys?

- La inspiració pot sorgir de molts llocs diferents, ja sigui de llibres, altres videojocs o informant-se en internet segons l'època que s'ambienti el joc.

10. És molt complicat crear personatges?

- Depèn de l'artista. Normalment, als artistes els hi fan arribar un briefing (descripció del personatge i especificacions) i aquests creen a partir d'aquesta.

11. Els esbossos inicials canvien molt amb la versió final?

- Hi ha casos en que el disseny canvia completament, i altres en que la idea inicial és bona i serveix pel joc. En el meu cas, hi ha hagut dissenys descartats, o dissenys que no servien pel protagonista i han acabat sent personatges secundaris.

12. Sobre els paisatges, com és el procés de creació?

- S'agafen moltes referències, ja siguin reals o no. L'ambientació dependrà de la idea general del joc.

13. Al moment de crear una banda sonora pel videojoc, què s'ha de tenir en compte? (segons el moment de l'escena, els personatges o una altra cosa..)

- És important conèixer en quin context s'utilitzarà la música abans de crear-la. També cal tenir un coneixement sobre quin tipus d'instruments principalment cal utilitzar, com per exemple, en un joc relaxant s'utilitzaria el piano, i en un joc d'acció i violència s'utilitzaria la guitarra elèctrica.

entrevista a una persona de l'àmbit de creació de música

1. Què estàs fent actualment? En què consisteix?

- Soc baixista i cantant a un duo de rock, també em faig càrrec de la composició de les pròpies cançons.

2. Què és el primer que hauríem de tenir en compte a l'hora de compondre/produir?
 - Sobretot tenir molt clar el concepte o l'ambientació des de primer moment.
3. Com arriba la inspiració?
 - No cal forçar-la. Quan es tracta de crear una obra artística de qualsevol mena, cal saber fer aturades de tant en tant per tal de no acabar capgirat en el mateix problema. Sempre arriba en moments inesperats.
4. Hi ha cap cas on primer es comenci fent la música, o es fa tot alhora? (tipus, mentre el joc està en desenvolupament es crea la música o es fa posterior quan ja està acabat).
 - Depèn del tipus de joc, si és de ritme, música o dansa crec que és important donar-li prioritat a les cançons, ja que són el pilar fonamental. En altres jocs sempre pot sorgir alhora que es va fent o és ben normal postproduir com es fa al cinema.
5. Quins són els primers passos per produir?
 - És crucial abans fer un organigrama tenint clar tot el que es farà necessari (mètode de gravació, l'equip de gravació que caldria, els instruments...) per produir tal com diu la pròpia paraula.
6. Quins programes ens recomanaries per fer la música?
 - ProTools o Logic Pro (Apple).
7. Quins instruments s'utilitzen majoritàriament (o quins ens recomanes per una novel·la visual)?
 - Un instrument com a tal sempre produeix un so més natural i orgànic a l'hora de la gravació, sempre s'ha de tenir en compte, ja que així és com es grava a les

grans produccions orquestrals, però avui dia els sintetitzadors són una eina més fàcil i accessible amb bons resultats a l'hora de trobar so per ambientar qualsevol escenari.

8. Al fer la música nosaltres però no formar part d'una empresa, la nostra banda sonora pot tenir drets d'autor en cas de que algú la faci servir a un altre lloc?

- Qualsevol música original pot ser registrada a títol individual, a la SGAE per exemple.

9. Algunes bso de jocs que ens recomanis per inspiració (que hagi fet tu o altra gent)?

- X-Ray Dog, una molt bona empresa que fa BSO de diverses temàtiques.

10. Al moment de crear una banda sonora pel videojoc, què s'ha de tenir en compte? (segons el moment de l'escena, els personatges o una altra cosa..)

- Tota bona obra de ficció (com Star Wars o Zelda) treballen sobretot el tema de tenir un motiu a la BSO, una seqüència curta de notes sobre la qual van adherint notes o traient, o canvien d'escala, i van desenvolupant els personatges, o els escenaris, o els moments de tensió o emoció dramàtica en el seu voltant.

entrevista a una persona experta en l'àmbit d'addiccions

Per començar, havíem plantejat un seguit de preguntes, amb la intenció de preguntar a un psicòleg, però és degut a la incapacitat de trobar cap que ens pogués contestar, ens hem posat en contacte amb la Laura Garcia de l'Ajuntament de Granollers, experta en temes d'addiccions, que ens ha pogut contestar algunes de les més importants, però enfocades en addiccions com drogues o pantalles.

1. Quines són les principals emocions que hi ha?

2. Quines són les emocions més importants durant l'adolescència?

3. Hi ha alguna diferència entre homes i dones a l'hora de gestionar aquestes emocions?

4. Quines són les dificultats, problemes o preocupacions més comuns que afecten els adolescents? Per quins motius acostumen a donar-se?

- [Amb els joves que treballo] bàsicament, tenen un consum problemàtic de drogues o pantalles de forma no segura; de vegades per un tema d'autoestima (de baixa autoestima), per un tema de problemes familiars que tenen, i que acaben desencadenant aquestes conductes preocupants, per un tema de necessitat de formar part d'un grup, i de vegades també per la curiositat aquesta de "per provar".

5. Com pot una persona exterior identificar que algú pateix símptomes d'ansietat, depressió...? I com ho pot identificar el mateix afectat?

6. Entre els problemes mentals esmentats anteriorment, quins són (biològicament) més comuns en les dones i quins en els homes?

7. A més de demanar ajut a un professional, de quines maneres poden els familiars i amics propers ajudar a l'afectat/da?

- En temes més genèrics de malestar, els familiars i amics, el que poden fer és preguntar a la persona què li passa, perquè molts cops, els familiars i amics volen ajudar sense saber realment què li passa a la persona.

També, buscar suport des dels centres educatius o xarxes de suport que tingui el jove. És a dir, si va a un esplai, o juga en un equip de futbol, o fa extraescolars... [aquí] buscar una mica de suport.

Però es podrà ajudar a la persona quan aquesta es vulgui deixar ajudar. El que s'ha de fer és estar allà al costat, ensenyar-li que la vols ajudar, i quan digui: "Ei, que necessito ajuda", després ajudar-la.

8. Quan dues persones es barallen, poden quedar seqüeles psicològiques que afectin de manera negativa la salut mental dels afectats?

9. Quines són les “bases” d’un trauma? Quan ocorre i durant quant temps afectarà a una persona?

10. Com poden els adolescents gestionar les seves emocions sense perjudicar la seva salut?

- Jo crec que ho poden fer amb una bona educació emocional de base. És a dir, que algú els hagi explicat com gestionar-les.

L’emoció es gestiona de manera diferent, de vegades s’acaba gestionant d’una manera que perjudica la salut, perquè no tenen eines. O perquè els hi està passant alguna cosa que no entenen, o perquè ningú no s’ha parat a explicar quins significats té ser adolescent i els canvis que es produeixen.

Llavors, falta una bona base d’educació emocional, que s’hauria de començar des de l’escola bressol.

11. Molt sovint els adolescents es senten desplaçats o que no encaixen. Per què passa això? I quina és la millor solució per evitar-ho?

12. Per què els adolescents es refugien en videojocs, sèries, llibres etc? Per què necessiten aïllar-se de la realitat?

- Perquè moltes vegades, aquest món online, o aquest espai que no requereix relació amb els altres, és com un espai segur: un espai que jo controlo, un espai on no m’haig de mostrar tal com soc, sinó que em puc crear un avatar de com soc; que puc parlar d’una manera, que puc estar en una altra banda, que no haig d’estar cara a cara, que no haig de fer front a certes situacions que no sé gestionar... I també, perquè en el cas dels videojocs o les sèries, em generen un plaer a nivell mental, que pot fer que em faci sentir millor, perquè estan creats per fer-me sentir bé, no?

A vegades, l'adolescent necessita aïllar-se, perquè s'està trobant que necessita el seu espai. El problema ve quan, aquest aïllament, és molt llarg, o dura molt, o comença a no ser sa.

13. De quina manera un abús constant podria afectar un adolescent? (una situació difícil a casa, o bullying, maltracte psicològic per part de la parella...) Com pot l'adolescent portar la situació si no pot escapar d'aquests maltractaments?

14. Les xarxes socials causen problemes d'autoestima tant com es pinta?

- Les xarxes social sí que afecten l'autoestima, perquè la quantitat d'informació que rebem és brutal: arriba molta informació, segueixo a molta gent que està creant contingut, o sigui, que estic veient moltes coses que m'estan influenciant. Els *influencers*, influencien, la mateixa paraula ho diu.

Doncs clar, si jo veig constantment el mateix patró, la mateixa manera de fer i el mateix físic, segurament no em sentiré tan bé, perquè no compleixo aquests patrons. Si a més, és una persona que a base d'autoestima té mancances (perquè no se sent bé amb ella mateixa), això encara es fa més gran. Però sí, afecta molt a l'autoestima.

15. Per què els adolescents no se senten bé com són?

16. Està creixent el nombre d'afectats (cada cop més joves) en casos de malalties mentals? Quines són les més comuns?

[Enlloc de malalties mentals, ens contesta sobre les addiccions]

- En temes d'addiccions, sí que cada vegada l'edat d'utilitzar pantalles és cada cop més baix. Amb drogues es manté estable.

17. Quins hàbits milloren la salut mental? I quins la perjudiquen?

- En el cas d'addiccions, comptar amb una bona xarxa de suport. També, que des de casa donin suport, ajudant a tenir uns hàbits saludables: fer esport per exemple, és un factor de protecció, sentir-me realitzat amb el que faig també ho

és, poder tenir uns bons hàbits alimentaris, tenir una bona qualitat del son, tenir motivacions... Tot això ajuda a que hi hagi una millor salut mental.

Pel contrari: que no em senti bé amb mi mateixa, que no senti que formo part d'un grup, que no tingui motivacions per res, que tingui limitacions a l'hora de relacionar-me... fa que aquesta salut mental sigui pitjor.

18. Els resultats acadèmics influeixen a la salut mental d'un adolescent?

19. Per què cada cop els adolescents es tanquen més a les relacions socials i estimen més quedar-se a casa?

20. Finalment, per què la sortida que molts troben als problemes sempre va lligada amb alguna addicció? (substàncies, alcoholisme, autolesions, videojocs...)

- No sempre va lligada, però sí que és la via fàcil, és a dir, jo sé que en el cas de les drogues, si em fumo un porro o bec alcohol, momentàniament tindrè la sensació de que em sento millor, però en realitat no m'està ajudant. [Les drogues] activen uns circuits cerebrals que fa que et sentis millor momentàniament.
- En tema de videojocs, també, perquè és molt accessible. Jo tinc un mòbil amb que accedir-hi fàcilment, i és molt més senzill això que, per exemple, anar a ballar a una discoteca, on haig d'agafar un cotxe, haig d'anar fins al lloc, pagar uns diners... També és per un tema d'accessibilitat, i de modes.

Noms

Volem que el nostre joc, a més de tenir una importància i sentit com a tal, es caracteritzi per la seva originalitat i cura amb els detalls. Per això, hem cercat diferents paraules en diversos idiomes per donar-li aquest toc diferent i especial, però sempre guardant una relació amb el propòsit del joc. Busquem que cada capítol, cada història que s'explica, i cada persona tingui el seu moment d'importància, amb un títol distingit, no pas amb un nom qualsevol sense explicació.

- **magari [italià]**
 - potser, qui sap, tal vegada, tal volta, **tant de bo**

Quan vam trobar aquesta paraula italiana ho vam veure molt clar, i és que, el significat s'adheria quasi perfectament a la idea del joc, així que vam decidir batejar-lo així.

MAGARI permet el dubte, la decisió pròpia del jugador: **potser** tries una opció, **potser** una altra, però triis la que triis, cap és una decisió dolenta, només són decisions: fàcils, difícils...

Es tendeix a pensar que els humans hem d'actuar correctament sempre o se'ns titllarà de males persones. La pregunta és: *què és una bona decisió?* A la vida quotidiana no acostumen a presentar-se situacions fàcils, on hi ha una resposta "bona" i una "dolenta".

El que volem presentar amb aquesta paraula, magari, és que no sempre podràs actuar "bé" davant de certes situacions, ja que no hi ha una opció correcta o bona.

Deixem aquesta petita reflexió perquè el lector hi pensi, si vol, és clar, **qui sap**.

finals de joc

Per altra banda, desitjem donar un cert pes al final de la història, i perquè el jugador pugui adonar-se'n i pensar sobre les conseqüències de les seves tries, ja sigui del joc o a nivell personal, hem seleccionat algunes paraules que s'adhereixen als diferents finals que hem proporcionat al joc, depenent de les eleccions que faci el jugador.

- **oblivion [anglès]**

Oblit. És l'estat de desconèixer el que succeeix al teu voltant.

Nom escollit pel final dolent.

- **sonder [anglès]**

Realització de que cada persona té una vida igual de vívida i complexa que la teva.

Nom escollit pel final bo.

Altres opcions:

- **limerence [anglès]**

Estar enamorat (sense desig sexual) d'una persona de forma involuntaria i tenir la necessitat de tenir una resposta recíproca.

- **shoganai (しょうがない) [japonès]**

No es pot evitar el destí, ja que els successos derivats d'aquest escapen del teu control, no et culpabilitzis per ells.