

El vocabulari de jocs i joguines



Tren. Payà, Ibi, País Valencià, 1930. Museu del Joguet de Catalunya/Figueres [MJC/F 113564]
Ànec, 1960. Museu del Joguet de Catalunya/Figueres [MJC/F 100652]

El joc és cultura. Les apostes ho són?

ORIOI COMAS I COMA
oriolcomasicoma@gmail.com



Oriol Comas i Coma és creador i director del festival de jocs de taula Dau Barcelona (2012-2021), autor d'*Un món de jocs* (Sugaar Editorial, 2023) i personatge principal en tres novel·les de Màrius Serra.

Resum

Aquest article tracta de la importància cultural dels jocs de taula i la contrasta amb la del joc d'atzar. Fa ressaltar la rellevància històrica i cultural dels jocs de taula, amb exemples de jocs que han esdevingut fites en la història de la humanitat, citant exemples com el Joc Reial d'Ur, els escacs o el go. El text també aborda la manca de reconeixement de les administracions i les institucions culturals, i l'estatus jurídic, social i cultural dels jocs de taula. L'autor en destaca les discrepàncies i les definicions legals que els exclouen d'àmbits com el finançament cultural. Finalment, fa un prec en relació amb l'autoritat lingüística de l'Institut d'Estudis Catalans i la terminologia del joc, i reivindicava el valor sociocultural dels jocs de taula.

PARAULES CLAU: jocs de taula, llengua, Catalunya, història, cultura

Abstract

Playing games is culture. What about betting?

This article discusses the cultural importance of board games and contrasts it with that of games of chance. It highlights the historical and cultural significance of board games and gives examples of games that have become milestones in human history, citing examples such as the Royal Game of Ur, Chess or Go. The text also addresses the lack of recognition by administrations and cultural institutions, as well as the legal, social and cultural status of board games. The author points out the discrepancies and legal definitions that exclude them from areas such as cultural funding. Finally, one demand is made regarding the linguistic authority of the Institut d'Estudis Catalans and the terminology of games, and the socio-cultural value of board games is defended.

KEYWORDS: board games, language, Catalonia, history, culture

1 El joc de taula és cultura

No hi ha, no hi pot haver cap dubte sobre la naturalesa cultural del joc. Cal afegir a aquesta afirmació que l'Administració (local, nacional, estatal, continental, tant se val) encara no ho sap o no ho sap prou, però a això hi tornem més avall. Els jocs de taula com a disciplina cultural tampoc no han arribat als mitjans de comunicació, situació que al nostre país millora dia a dia per un motiu ben prosaic: cada cop hi ha més periodistes que juguen. Pel que fa a les universitats, l'embranchida que ara tenen per raons de mercat i de poder econòmic els *games studies*, que estudien i tenen en compte exclusivament els videojocs, potser arribarà als jocs de taula, eixamplant la petita dedicació de què globalment gaudeixen ara a l'àmbit acadèmic.

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 de les coses sagrades i màgiques, després amb les representacions litúrgiques i teatrals, més tard 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.

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. El llibre de Huizinga *Homo ludens* (1938), revolucionari i pedagògic alhora, comença precisament amb aquesta contundent afirmació: «El joc és més antic que la cultura, perquè la cultura, fins i tot en les seves definicions menys rigoroses, pressuposa sempre una societat humana i els animals no van esperar que els homes els ensenyessin a jugar». La definició que dona del joc 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 a 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 algú diferent” que a la vida real». (Cal tenir en compte que cap dels dos llibres té edició en català, per tant la traducció de les citacions és meua.)

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 admirar al Museu Britànic. Una bella i suntuosa 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. Es tracta, doncs, d'un joc summament elaborat, emparentat molt llunyanament amb l'actual *backgammon*. Afegim-hi, per posar aquest joc en el context de la societat mesopotàmica i en el context de la història de la humanitat, que la data de la seva creació coincideix, uns centenars d'anys amunt o avall, amb les primeres mostres d'escriptura, també a Mesopotàmia. Ara com ara no n'hi ha cap certesa, però aquesta coincidència temporal no deu ser casual.

Si volguéssim explicar la història del lleure, d'una de les principals activitats de la humanitat, ens caldria donar notícia de tres jocs de taula. En mil·lennis diferents, en civilitzacions sense cap relació entre elles —la Xina, l'Índia i l'Àfrica subsahariana—, van ser ideats tres jocs que ens diuen qui som i com som. Aquests tres jocs són el go, els escacs i els mancala, els tres grans jocs de la humanitat. O, dit d'una altra manera, tres tractats sobre on actuar, quan actuar i amb qui i com. Això s'esdevingué fa tres mil anys, mil anys i potser milers d'anys (cap a mil cinc-cents de manera documentada), respectivament. Els jocs de taula potser no sempre són prou reconeguts com a tals, però segur que estem parlant de productes culturals.

El go és un joc aparentment molt simple que s'aprèn en pocs minuts. Els occidentals coneixem bé els escacs i en canvi a penes sabem 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 amb els escacs, el go («ese otro ajedrez de Oriente», com el va glossar Jorge Luis Borges) 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 territoris. Ara hi juguem pràcticament com en el moment de la seva creació. Es pot definir com a perfecció això? Si no, s'hi deu acostar.

El mateix podem dir dels escacs, que solem anomenar «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 reproduïen l'exèrcit medieval, i que tenen com a únic objectiu eliminar el



Font: arxíu personal

Oriol Comas a Sant Pere de Vilamajor, 1959

rei de l'adversari) ha estat polida i perfeccionada per moltes mans i molts cervells, com ho demostra la tardana incorporació de la dama i els milers de variants que en coneixem avui.

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

Un mancala es compon d'un tauler, normalment de fusta, que té de 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: no hi ha diferència entre les fitxes dels dos jugadors. Estrany? Molt; en la majoria dels jocs de taula de la història, un jugador porta les blanques i l'altre les negres, o tenen fitxes de colors si són més de dos, com al parxís. Haurem d'arribar als jocs de cartes i als dòminos, centenars (o 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 ni tampoc 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, trobem mancales a tota l'Àfrica subsahariana, a l'Àsia central, a les Filipines, al Carib. Tots amb la mateixa filiació, tots diferents, tots

re-creats tenint en compte cada poble i cada situació.

Si hi afegim el *backgammon*, les dames, els jocs com el tres en ratlla, el reial joc de l'oca, el parxís i els jocs de cartes i els dòminos (per esmentar només jocs als quals encara juguem), ja hem arribat al segle XIX, en concret, al 1837, quan el litògraf francès Godefroy Engelmann patenta la cromolitografia, és a dir, la impremta en color com l'hem conegut fins fa ben pocs anys. Ara, les cartes ja no s'il·luminen a mà, els taulers de joc no han de ser per força de fusta i creats per un artesà o gravats en una llosa. Com tants altres objectes culturals, els jocs de taula es democratitzen, poden arribar a més persones i en millors condicions. Així, no és estrany que el final del segle XIX visqui una revifada en la creació i la popularització de nous jocs, com l'halma, ara conegut amb el nom de *dames xineses*, o el *reversi*, ara sota la marca *Othello* que el japonès Goro Hasegawa va patentar el 1971 i que, a més de fer-li guanyar molts diners, va permetre que avui puguem jugar un gran joc ja desaparegut.

La primera meitat del segle XX, si l'estirem una mica més enllà del 1950, l'omplen cinc grans jocs: *Monopoly* (Charles Darrow, 1935, però afusellat del joc *The Landlord's Game* creat per Elizabeth Magie el 1904), *Stratego* (Jacques Johan Mogendorff, 1946), *Scrabble* (Alfred Butts, 1948), *Cluedo* (Anthony Pratt, 1949) i *Risk* (Albert Lamorisse, 1957). Tots molt diferents i tots molt presents en la quotidianitat de les llars, si més no, occidentals. Certament, el segle XX també és el segle del temps lliure i, per tant, el segle de fer coses en família, abans que la televisió i les noves tecnologies de què gaudim ara canviessin la nostra manera de viure, la nostra manera d'ocupar l'espai familiar.

Al voltant del 1960 tres grans creadors estatunidencs de jocs de taula, Sid Sackson (Acquire, 1964, i Can't Stop, 1980), Alex Randolph (Twixt, 1962, i Ricochet Robots, 1999) i Robert Abbott (Eleusis, 1956), no només van crear molts jocs que encara són a les taules de les sales d'estar de tot arreu, sinó que van obrir un camí, precisament el camí de la dignificació i la presència pública dels autors de jocs com a creadors de cultura. Sense ells no s'entén el que ha passat després, el moment tan dolç i fecund que vivim ara. Com no s'entendria sense altres grans autors, altres grans jocs i les grans editorials de jocs de taula dels setanta i els vuitanta. O sense l'èxit de grans festivals de jocs de taula com els d'Essen, Canes o el Dau Barcelona, i la bona acollida comercial de premis com l'alemany Spiel des Jahres.

Una ludografia bàsica dels últims cinquanta anys ha d'incloure, com a mínim, La Llebre i la Tortuga (David Parlett, 1973), Dungeons & Dragons (Gary Gygax i Dave Arneson, 1974), Cosmic Encounter (Peter Olotka et al., 1977), Civilization (Francis Tresham, 1980), Illuminati (Steve Jackson, 1982) i Scotland Yard (Manfred Burggraf et al., 1983). Diplomacy, d'Allan Calhamer, és una mica anterior (1954), però per la seva importància, pel seu caràcter innovador i perquè és diferent dels jocs de la seva època, s'ha d'emmarcar amb tots aquests.

Des de la dècada dels noranta vivim el millor moment, de llarg, de tota la història dels jocs de taula. Magic, de Richard Garfield, el 1993; El Grande, de Wolfgang Kramer, el 1995, i especialment Catan, de Klaus Teuber, el 1995, van representar l'inici del segle XXI pel que fa als jocs de taula: més variats, més interactius, més imaginatius, més bonics, més ben il·lustrats, més ben produïts. Des de llavors tenim grans obres amb una freqüència superior a la de qualsevol altra època de la història. Deixem constància d'alguns dels millors: Carcassonne (Klaus-Jürgen Wrede, 2000), Hombres Lobo de Castronegro (Philippe des Pallières i Hervé Marly, 2001), i Aventureros al Tren! (Alan R. Moon, 2004), Dixit (Jean-Louis Roubira, 2008), Pandemic (Matt Leacock, 2008) i Codi Secret (Vlaada Chvátil, 2015).

Si mirem dins de casa nostra, després de massa temps de dependre del talent exterior, és a dir, d'importar jocs, comencem a tenir autors i editors que estan treballant molt bé, com mostren els exemples següents, sorgits els últims anys. El primer és Lacrimosa, un joc que comença just després de la mort de Mozart. És una creació dels catalans Gerard Ascensi i Ferran Renalias, que l'editorial Devir, amb seu a Barcelona, va presentar internacionalment, amb les regles també en català, el 2022 a la fira d'Essen, la més important del sector a tot el món. El segon és la sèrie de jocs cooperatius de deducció Sherlock Holmes-Q (n'hi ha més d'una trentena de diferents), creats pels catalans Martí Lucas i Josep Izquierdo, dels quals l'editorial GDM Games, de Montcada i Reixac, n'ha venut



Fot: Foto de Jora Puig

Joc de l'oca. Borràs, Mataró, 1950. Museu del Joguet de Catalunya/Figueres [MJC/F 102658]

més d'un milió d'exemplars en vint-i-cinc llengües. El tercer és el joc La Fallera Calavera, creat i editat per Enric Aguilar a la seva editorial Zombi Paella, que n'ha venut cent mil exemplars amb les regles exclusivament en català. El quart és el joc Zoom in Barcelona, creat per Eloi Pujadas, Joaquim Vilalta i Núria Casellas i editat a Vic, per l'editorial Cucafera Games, de la mateixa Núria Casellas, i que disposa d'edicions localitzades en ciutats dels Estats Units i del Japó. L'últim és la petita editorial gironina de jocs de rol Maqui Edicions, dirigida per l'expert Quim Ball-llosera. En el món dels jocs de rol, a més d'editorials grans o petites, hi ha un gran i fructífer sector indie. En aquest panorama, Maqui Edicions és indie entre els indies, perquè edita exclusivament en català, de manera que hi ha moltes propostes innovadores que només es poden trobar en anglès i en català.

2 El joc de taula a l'Administració

De les moltes maneres de definir la cultura, una de prou pragmàtica podria ser: «Activitats i programes als quals una administració amb autoritat sobre la cultura destina recursos». Segur que és poc científica, però totalment entenedora i aclaridora. Per dir-ho amb exemples i si analitzem només el nostre entorn territorial, per al Govern espanyol, el joc de taula no deu ser cultura perquè, en la llarga llista de beques, ajudes i subvencions del Ministeri de Cultura (www.cultura.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-subvenciones.html),

el sintagma *joc de taula* no hi apareix. Més específicament, perquè a la «Ley 8/2022, de 4 de mayo, por la que se modifica la Ley 23/2011, de 29 de julio, de depósito legal» (ho voldria escriure en català, però no puc: l'única menció en català que hi ha a la pàgina web que mostra la llei és precisament «Contingut no disponible en català») no s'esmenten els jocs de taula com a objectes que han de ser registrats al dipòsit legal i fins i tot es poden considerar exclosos d'aquest grup, perquè són «Objetos tridimensionales, aunque acompañen a un documento principal» i perquè es poden assimilar a «Pasatiempos, crucigramas, sudokus, sopas de letras», ambdós tipus de documents expressament exclosos. Ho vaig poder comprovar en una visita recent a la Biblioteca Nacional de España, on s'arxivien tots els documents subjectes a dipòsit legal: el que més pot assemblar-se a un joc són teatrins, cromos de picar i naips, però ni un joc de taula. I videojocs, que sí que hi entren, amb els objectes tridimensionals exclosos una altra vegada, en l'articulat de la llei.

Encara més específicament, el famós «Real decreto 191/2023, de 21 de marzo, por el que se establecen las normas reguladoras del Bono Cultural Joven» ofereix ajudes monetàries que «irán destinadas al público joven para su utilización en la adquisición de productos y servicios culturales ofrecidos por las entidades que se adhieran al programa». Aquests productes i serveis culturals es descriuen en una exhaustiva llista que no inclou els jocs de taula, i això que arriba fins a les partitures musicals, les descàrregues de pòdcasts i els espectacles taurins. Deu ser tan simple com que al Ministeri de Cultura no saben què són els jocs de taula.

Aquesta situació s'entén millor si parlem de l'IVA. Els jocs de taula suporten el general, del 21 %, i no l'IVA anomenat «cultural», aplicat als llibres i a la premsa (4 %) o als establiments i esdeveniments culturals com museus i obres teatrals (10 %).

No tot està perdut, però, ni de bon tros. Si més no, a casa nostra, on gaudim d'intervencions de l'Administració pioneres a l'Estat i segurament a tot Europa. A més de festivals de jocs finançats completament o parcialment per diversos ajuntaments (entre molts d'altres, Dau Barcelona, des del 2012; Fira Joc Joc de Tona, des del 2000; Fira JugarxJugar de Granollers, des del 2007, o Festival del Joc del Pirineu de la Seu d'Urgell, des del 2016), el Departament de Cultura de la Generalitat ha decidit, aquests darrers anys, tractar *de facto* el joc de taula com un sector cultural més.

No ho és encara formalment; no ha entrat al club que formen les arts escèniques, les arts visuals, l'audiovisual, la cultura digital, el llibre i la música, ni disposa d'organismes que en tinguin cura especialment, com passa amb el videojoc (amb la Direcció General d'Innovació i Cultura Digital) i el joc tradicional (amb la Direcció General de Cultura Popular i Associacionisme Cultural).

No ho és encara, però sí que és en el bon camí: dues convocatòries d'ajuts del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya del mes d'abril de 2024 donen fe d'aquest canvi en l'Administració del país. Una ofereix beques per a la recerca i la innovació en els àmbits de les arts visuals, de l'arquitectura i el disseny, de les arts escèniques, de la música, del pensament i dels jocs de taula, en què els autors i estudiosos del joc de taula s'equiparen als creadors i investigadors d'altres disciplines culturals. Mitjançant l'altra es concedeixen subvencions per a la incorporació de la llengua catalana en jocs de taula, en uns terminis semblants als ajuts per a l'edició de llibres en català.

A més, la Direcció General de Promoció Cultural i Biblioteques va posar en marxa el 2022 un programa per afavorir la creació i el manteniment de seccions de jocs de taula a les biblioteques del país, mitjançant l'edició de guies de jocs de taula específiques per a les biblioteques i una dotació econòmica per tal que les biblioteques que ho desitgen adquireixin jocs per al seu catàleg. El que dèiem, a Catalunya som en el bon camí.

3 Les apostes són cultura?

El *Diccionari de la llengua catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans (DIEC2) és concís en la definició de *cultura*. Entre altres significats, ens interessen l'accepció 1.2, que ens diu que és el «Conjunt de les coneixences literàries, històriques, científiques o de qualsevol altra mena que hom posseeix com a fruit de l'estudi, de les lectures, de viatges, d'experiència, etc.», i la 2.1, segons la qual és el «Conjunt dels símbols, valors, normes, models d'organització, coneixements, objectes, etc., que constitueixen la tradició, el patrimoni, la forma de vida, d'una societat o d'un poble». Són les mateixes definicions que, amb matisos, trobem al *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española i al Larousse. El diccionari francès hi afegeix —i com a primera accepció— que la cultura és l'«Enrichissement de l'esprit par des exercices intellectuels». Si anem al diccionari de Cambridge trobarem, a més, que la cultura és, ras i curt, i també entre altres significats, «Music, art, theatre, literature, etc.».

No, les apostes no són de cap manera res que tingui relació amb el coneixement ni amb la literatura, però sí que formen part del conjunt de coses que configuren la vida d'una societat.

4 Ep!, jugar = apostar

És evident que el joc forma part de la primera definició, i les apostes, de la segona, perquè *joc* i *jugar* són paraules polisèmiques, com tantes altres en qualsevol llengua. Més enllà de molts altres significats



Font: Foto de Jordi Puig

Dòmino. Borràs, Mataró, 1950. Museu del Joguet de Catalunya/Figueres [MJC/F 102657]

d'aquestes dues paraules, en concret, i pel que fa al reconeixement del joc com a pràctica social i disciplina cultural, això representa un problema a l'hora de definir què és un joc, com sigui que la segona accepció, per la seva dimensió econòmica i pels perills socials que comporta, es menja la primera. Abans hem vist com els videojocs es mengen l'espai natural d'investigació a les universitats d'arreu, de manera que jugar, especialment a jocs de taula, acaba ocupant un espai més petit del que li tocava en la cultura i en la societat.

Anem una mica més enllà. En francès, en anglès o en alemany, al contrari del que passa en català o en espanyol, *jouer*, *to play*, *Spielen* volen dir 'jugar', '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.

On el català només disposa de *joc* i *jugar* (si busquem apostar únicament tenim que vol dir «jugar-se diners o una altra cosa») (DIEC2), en francès es pot *jouer* (que també vol dir «engager de l'argent dans un jeu de hasard») i *miser i parier* («déposer un enjeu», «mettre un

enjeu sur un gagnant présumé») (Larousse). En anglès, tot és més clar: *to play*, entre altres accepcions, és «to take part in a game» i «to compete against a person or team in a game». També vol dir «to risk money, especially on the results of races or business deals, hoping to win more money», sinònim per tant del verb més utilitzat en anglès per a apostar, *to gamble*: «to do something that involves risks that might result in loss of money or failure, hoping to get money or achieve success» (Cambridge). Ja som al cap del carrer, les paraules diuen el que volen dir, i no perquè així ho mani un diccionari, sinó per la utilització que en fan els parlants.

Aquesta és la realitat: a diferència del que passa en altres llengües, en català i en altres llengües romàniques, *joc* i *jugar* també volen dir 'aposta' i 'apostar', és a dir, l'accepció 1.3 de *jugar* del DIEC2 és «jugar a jocs en què s'arrisquen diners», fins i tot «especular a la borsa», la qual cosa exigeix que moltes vegades, quan es parla del joc com a objecte cultural o dels beneficis individuals i socials del joc, s'ha d'afegir que estem parlant del joc de jugar, no del joc d'apostar.

Per exemple, la Generalitat de Catalunya té una Direcció General de Tributs i Joc que, entre les seves funcions, té la d'actuar en els àmbits de «jocs i apostes», com si fossin diferents, tot i que sempre es refereix a les apostes. A l'organigrama del Departament d'Economia i Finances també trobem la societat anònima Loteries

de Catalunya, que comercialitza loteries amb aquest anunci: «Loteries et recorda que juguis amb responsabilitat i només si ets major d'edat».

També l'ONCE va fer una campanya amb el títol «Amb el joc, no s'hi juga», fent servir l'accepció de *joc* com a 'aposta', però fent veure que no. Així, quan amb els responsables de la Fira de l'Ascensió de Grànollers vam decidir de crear la Fira JugaxJugar el 2007, un dels responsables municipals va proposar que la comunicació de la fira anés al voltant del concepte *joc educatiu*, perquè ningú pogués pensar que es tractava d'alguna activitat relacionada amb les apostes. Sort que ho vam redreçar i disset anys després JugaxJugar continua sent una gran fira de jocs de taula.

5 Prec a l'Institut d'Estudis Catalans

Sí, és veritat que els parlants catalans fem servir *jugar* com a sinònim de *apostar*, però això no obliga a les pràctiques, al meu entendre deslleials, que esmentàvem més amunt. No, al contrari del que pensa la comunitat jugaire (sí, *jugaire*, de seguida parlem d'aquest neologisme), la Secció Filològica de l'IEC no pot decretar que no s'usi *jugar* amb el significat d'apostar diners, però sí que podem demanar a empreses públiques i privades que no intercanviïn les dues paraules amb finalitats purament econòmiques: cada dia és més urgent que la Generalitat de Catalunya canviï el nom de la Direcció General de Tributs i Joc del Departament d'Economia i Hisenda pel que realment és, la Direcció General de Tributs i Apostes.

Val la pena aprofitar aquestes ratlles per posar de manifest un encert de l'IEC en relació amb els jocs de taula. Des de fa més de trenta anys, el diccionari oficial de la llengua catalana en dona una definició precisa: «Joc que se sol jugar al voltant d'una taula amb daus, fitxes, naips o altres elements, i en què intervenen generalment l'atzar, l'estratègia o una combinació de totes dues coses». Remarquem que és una definició més escaient que la del diccionari de Cambridge («Any of many games, for example chess, in which small pieces are moved around on a board with a pattern on it») o la del diccionari Larousse, que no passa de dir que els *jeux de société* (el més proper a *joc de taula* que hi trobem) són «Jeux propres à distraire dans des réunions amicales, familiales ou mondaines». Fins i tot el nostre diccionari defineix el *joc de rol*, una de les més especials i importants famílies dels jocs de taula: «Joc en el qual les persones que hi participen representen els diversos personatges d'una aventura o acció».

Sí que sembla raonable advocar per la introducció al diccionari nomatiu de *jugaire* per definir la persona que juga, a qui agrada jugar a jocs de taula o d'altres tipus. Ara tenim *juganer* i *jogasser* («Que és afectat a jugar, entremaliejar, saltironar, etc. Tant la nena com el gos són molt juganers») i *jugador* («Afectat a jugar jocs en què s'arrisquen diners, que té el vici de jugar. És un jugador»). Cap de les tres paraules no serveix. A més, aquesta nova paraula podria evitar el neologisme horripilant que s'utilitza en castellà per descriure les persones que juguen sovint a jocs de taula: *jugón*. ✿