PRIMER PREMI HÈRACLES 2009-05-18

Autor:	Aleix Ribes Grimaldos
Títol del treball:	*Jugant amb els mites*
Tutora:	Teresa Quintillà Zanuy
Centre:	IES-SEP Guindàvols (Lleida)

ÍNDEX

I. INTRODUCCIÓ 3
I.1. Motivacions 3
I.2. Objectius 3
I.3. Metodologia 4
I.4. Estructura 4
I.5. Dificultats 4
I.6. Agraïments 5
II. BASES TEÒRIQUES 6
II.1 Mitologia 6
II.2 Videojocs 10
A. Història dels videojocs 10
B. Tipologia de videojocs 12
II.3 Els videojocs com a recurs didàctic 14
II.4 La mitologia als videojocs 17
III. ESTUDI DE LA PERVIVÈNCIA DELS MITES GRECS ALS VIDEOJOCS 20
III.1. Delimitació del camp d'estudi 20
III.2. Metodologia 42
III.3. Anàlisi de la mostra 42
A. Tipologia 42
B. Índex de concentració segons els videojocs 46
C. Gènere de videojoc 47
D. Referent mitològic més utilitzat 48
a. Divinitat 49
b. Monstre 50
c. Objecte 51
d. Invocació 52
e. Heroi 53
f. Indret 54
E. Característiques predominants 55
a. Característiques psicològiques funcionals 55
b. Distribució per sexes 56
F. Grau de fidelitat 57
IV. DIAGNOSI DELS USUARIS 59
IV.1. L'alumnat 59
A. Introducció 59
B. Descripció de la població enquestada 60

C. Resultats de l'enquesta 63
D. Conclusions parcials 73
IV. 2. El professorat 75
A. Introducció 75
B. Descripció de la població enquestada 75
C. Resultats de l'enquesta 76
D. Conclusions parcials 80
V. CONCLUSIONS 82
VI. BIBLIOGRAFIA 85
VII. ANNEXOS 86
VII. 1. Annex 1. Apèndix alfabètic amb els principals conceptes i personatges de la mitologia grega presents als videojocs analitzats 86
VII. 2. Annex 2. Enquesta alumnat 97
VII. 3. Annex 3. Enquesta professorat 98

I . INTRODUCCIÓ

I.1. Motivacions

Tot va començar "per culpa" del meu germà, 7 anys més gran que jo. Cap als 8 anys li van regalar la seva primera vídeo-consola, fet que va ocasionar que jo, a la tendra edat d'un o dos anys comencés a prémer botonets i, sense donar-me'n compte, a aquesta prematura edat ja comencés a jugar. D'aquesta manera vaig anar creixent amb la nova tecnologia: al principi, jugava amb el meu germà, però sempre perdia; així que, poc a poc, vaig convidar a jugar els meus amics per poder gaudir més amb la competició.

A mi m'agrada jugar perquè és divertit i serveix per desconnectar i, si el joc té un bon argument, és com si fos una pel·lícula interactiva de la millor qualitat. Aquest és el cas de *God of War*, un videojoc inspirat en mitologia grega, gràcies al qual em vaig interessar cada cop més pel tema dels mites antics i vaig començar a cercar informació pel meu compte sobre aquest tema per conèixer de primera mà el fantàstic món dels mites grecoromans, ja que jo no he fet ni havia fet mai classes de mitologia ni de cultura clàssica.

Amb aquests antecedents, va arribar el moment de triar el tema del meu treball de recerca i la qüestió va estar ben clara per a mi: volia fer una recerca sobre els mites que apareixen als videojocs. A la vora d'aquestes motivacions personals, la decisió d'escollir aquest tema també va estar determinada pel fet que es tractava d'investigar la relació entre un tema social i econòmicament tan important a nivell mundial, com és el dels videojocs, que produeix més guanys que la venda de pel·lícules i música "juntes", i els mites antics, un tema que, com ja he dit, coneixia superficialment gràcies a videojocs que utilitzo habitualment i que son els que m'han inspirat per fer aquest treball de recerca.

I.2. Objectius

Amb aquest treball es pretén assolir bàsicament dos objectius. En primer lloc, demostrar la pervivència dels mites antics de la mitologia grecoromana en els videojocs, la forma d'entreteniment per excel·lència del segle XXI i, en segon terme, valorar el potencial d'aquest tipus de producte de consum tan popular entre el jovent com a recurs didàctic per ensenyar i aprendre continguts de mitologia.

I.3. Metodologia

La metodologia emprada per a la realització del treball ha estat la següent.

Primer, he recopilat informació que m'ha permès elaborar les bases teòriques del treball, ja sigui informació sobre la mitologia grecoromana o sobre l'origen, la història i el paper social i educatiu dels videojocs.

A continuació, he realitzat una base de dades per analitzar els personatges i elements mitològics que apareixen als diferents jocs que he estudiat, que són aquests: "God of War 1", "God of War 2", "Final Fantasy VII", "Final Fantasy VIII", "Final Fantasy X", "Prince of Persia, el alma del guerrero", "Dragon Quest, el periplo del rey maldito", "Devil may cry 3" i "Devil may cry 4".

Després, he passat una enquesta a l'alumnat de l'XXX Xxxxxxxxxx dels cursos des de 1r d'ESO fins a 2n de Batxillerat. L'enquesta l'he passat personalment, anant classe per classe i esperant-me per a recollir-les, per garantir el màxim nombre d'alumnat participant a la mostra. A partir d'aquestes enquestes, he creat una base de dades, per poder conèixer els diferents resultats estadístics.

També he creat una base de dades amb els resultats obtinguts d'una enquesta passada al professorat de diferents localitats de la província de Lleida, que la meva tutora del treball de recerca, X. Xxxxxx Xxxxxxxx, ha fet arribar i enviat telemàticament a tot el professorat de l'àrea de clàssiques al qual ha tingut accés.

I.4. Estructura

Pel que fa a com s'estructura aquest treball, podem dir que aquest es pot dividir en les parts diferenciades següents.

En una primera part s'exposen els conceptes teòrics sobre la mitologia grecoromana i l'origen, la història i el possible valor didàctic dels videojocs, que ha servit de base per a l'estudi descriptiu posterior.

En un segon apartat, es duu a terme una anàlisi dels diferents personatges i elements de caràcter mític que apareixen en els jocs que posseeixo esmentats anteriorment.

La tercera part consisteix a analitzar el resultats de les enquestes que he passat a l'alumnat i al professorat.

Finalment, apareix l'apartat de les conclusions que he pogut extreure dels resultats de l'estudi dels videojocs i de l'enquesta, així com la bibliografia.

I.5. Dificultats

Durant la realització d'aquest treball m'he anat trobant amb diverses dificultats. En primer lloc, els jocs que he analitzat només existeixen en versió castellana i no estan

traduïts al català; és per això que he decidit mantenir la terminologia usada pel joc i no traduir-la al català.

En segon lloc, quan vaig passar les enquestes em vaig trobar amb alguns alumnes estrangers que tenien dificultats per entendre la llengua de l'enquesta, cosa que va fer que desestimés les seves enquestes i que em va dificultar l'anàlisi estadística de tot el centre escolar.

Un altre problema va ser el fet que, inicialment la idea era comptar amb l'opinió de tot el professorat de clàssiques de Catalunya, però per diverses circumstàncies això no va ser possible i vaig haver de contentar-me amb fer arribar l'enquesta per correu electrònic a uns 60 professors i professores de la província de Lleida, dels quals la tutora del meu treball tenia les adreces electròniques. Ara bé, d'aquests 60, només hem rebut resposta de 15 persones i és amb els resultats de les seves enquestes que hem hagut de treballar, tot i que hagués estat més interessant i significatiu comptar amb les dades de més professorat.

I.6. Agraïments

M'agradaria donar les gràcies a totes aquelles persones que m'han ajudat de manera desinteressada en la realització d'aquest treball.

En primer lloc, m'agradaria agrair la col·laboració de la meva tutora de recerca, ja que sense la seva ajuda no hagués pogut realitzar-lo.

També vull donar les gràcies a tot l'alumnat de l'XXX Xxxxxxxxxx (ESO i Batxillerat) ja que sense ells no hagués pogut realitzar una enquesta i, sobre tot, als professors i professores de clàssiques que han volgut col·laborar en la meva recerca i m'han fet arribar la seva opinió.

En segon lloc, m'agradaria donar les gràcies al personal de consergeria del centre (la Montse i la Paquita) que m'han ajudat a passar les enquestes.

Finalment, no puc oblidar-me del meu germà Josep Mª, ja que va ser ell qui em va donar la idea de realitzar aquest treball, i dels meus tiets, per proporcionar-me el seu ordinador, quan el meu estava espatllat.

II. BASES TEÒRIQUES

II.1. Mitologia

Una mitologia és un sistema relativament coherent de mites que fonamenten una religió o un sistema de creences, o bé un conjunt de relats i personatges que es mantenen a la cultura popular. Un mite té com a característiques principals el ser una narració on no es pot destriar fàcilment la ficció de la història. Els temes es basen en explicar l'origen de l'univers o de la societat humana, dels costums o fets nacionals importants.

La mitologia és la base de la majoria de religions. Tot i això, el terme *mitologia* s'aplica més sovint a llegendes o històries de religions antigues, com la grega o la romana.

Si es considera la procedència geogràfica es poden distingir molts tipus de mitologia:

- Mitologia aborigen
- Mitologia àrab
- Mitologia asteca
- Mitologia basca
- Mitologia britànica
- Mitologia bushongo
- Mitologia catalana
- Mitologia celta
- Mitologia dinka
- Mitologia efik
- Mitologia egípcia
- Mitologia escandinava
- Mitologia grecoromana
- Mitologia guaraní
- Mitologia inca
- Mitologia hindú
- Mitologia ibo
- Mitologia inuit
- Mitologia isoko
- Mitologia japonesa
- Mitologia lotuko
- Mitologia lugbara
- Mitologia maia
- Mitologia persa
- Mitologia siberiana
- Mitologia sumèria
- Mitologia xinesa

La mitologia en què m’he basat per a realitzar aquest treball és la grega.

La mitologia grega

La mitologia grega és un conjunt de llegendes que provenen de la religió d'aquesta antiga civilització de la Mediterrània oriental. Els grecs, encara que no practiquessin la

religió de la manera que avui es coneix oficialment, coneixien aquestes històries, les quals feien part del seu patrimoni cultural.

La mitologia grega és radicalment complexa, farcida de déus, herois o semidéus i monstres que passen infinitat d'aventures de tota mena.

Els déus del Panteó grec adoptaven figures humanes i personificaven les forces de l'Univers; igual que els homes, els déus hel·lènics eren impredictibles; per això, unes vegades tenien un estricte sentit de la justícia i unes altres eren cruels i venjatius. S'arribava a obtenir llur favor per mitjà de sacrificis i de pietat, però aquests procediments no eren pas sempre efectius, ja que els déus eren molt volubles.

Heròdot afirma que Homer i Hesíode van donar nom als déus i van assignar a cada un la seua tasca o comesa, alhora que els donaven la forma i els atributs. Si bé s'ha de reconéixer la importància de la font, no podem oblidar que Homer recull en els seus escrits una tradició oral que es remunta a diverses generacions, que aquests autors es limiten a fixar entre els anys 850 a 750 aC.

Els citats autors (Homer i Hesíode) van descriure els déus com a arquetips de la Humanitat. L'escultura grega i, en general el seu art, s'encarregarien de retratar els déus Olimpics amb una perfecció i bellesa que ha arribat als nostres dies com a models artístics; ara bé, aquells déus també eren arquetips de la realitat humana en totes les seves accepcions i, doncs, també la realitat religiosa del poble[1].

Els déus olímpics eren els déus principals de la mitologia grega. A més de Zeus, que era el més important de tots, hi havia Afrodita (amb Eros), Apol·lo, Ares, Àrtemis, Atena, Demèter (i Persèfone), Dionís, Hades, Hefest, Hera, Hermes, Hestia i Posidó.

Però aquests déus no sempre havien dominat els altres, sinó que es van imposar per la força sobre uns déus més antics, els Titans, que eren sota el control de Cronos. Entre aquests déus hi havia: Ceo, Clímene, Crio, Euríbia, Febe, Hiperió, Jàpet, Mnemòsine, Oceà, Rea, Tetis i Tia.

Al seu torn, els Titans havien ocupat el poder desplaçant els primers déus, que encapçalava Urà. Aquests déus representaven les forces més fonamentals de la natura: el cel (Urà), la terra (Gea), la mort (Tànatos), etc.

---

[1] Per a més informació sobre la mitologia grega, em remeto a http://www.xtec.es/~sgiralt/labyrinthus/index1.htm.

Molts personatges de la mitologia grega continuen actualment formant part de la nostra cultura: sovint han inspirat i encara inspiren obres d'art o literàries, donen nom a planetes i constel·lacions, i fins i tot serveixen per anomenar certs fenòmens psíquics -cf. complex d'Èdip, narcissisme-, apareixen en pel·lícules d'acció o donen nom a alguns equips esportius, com l'Hèrcules d'Alacant o l'Aris de Tessalònica.

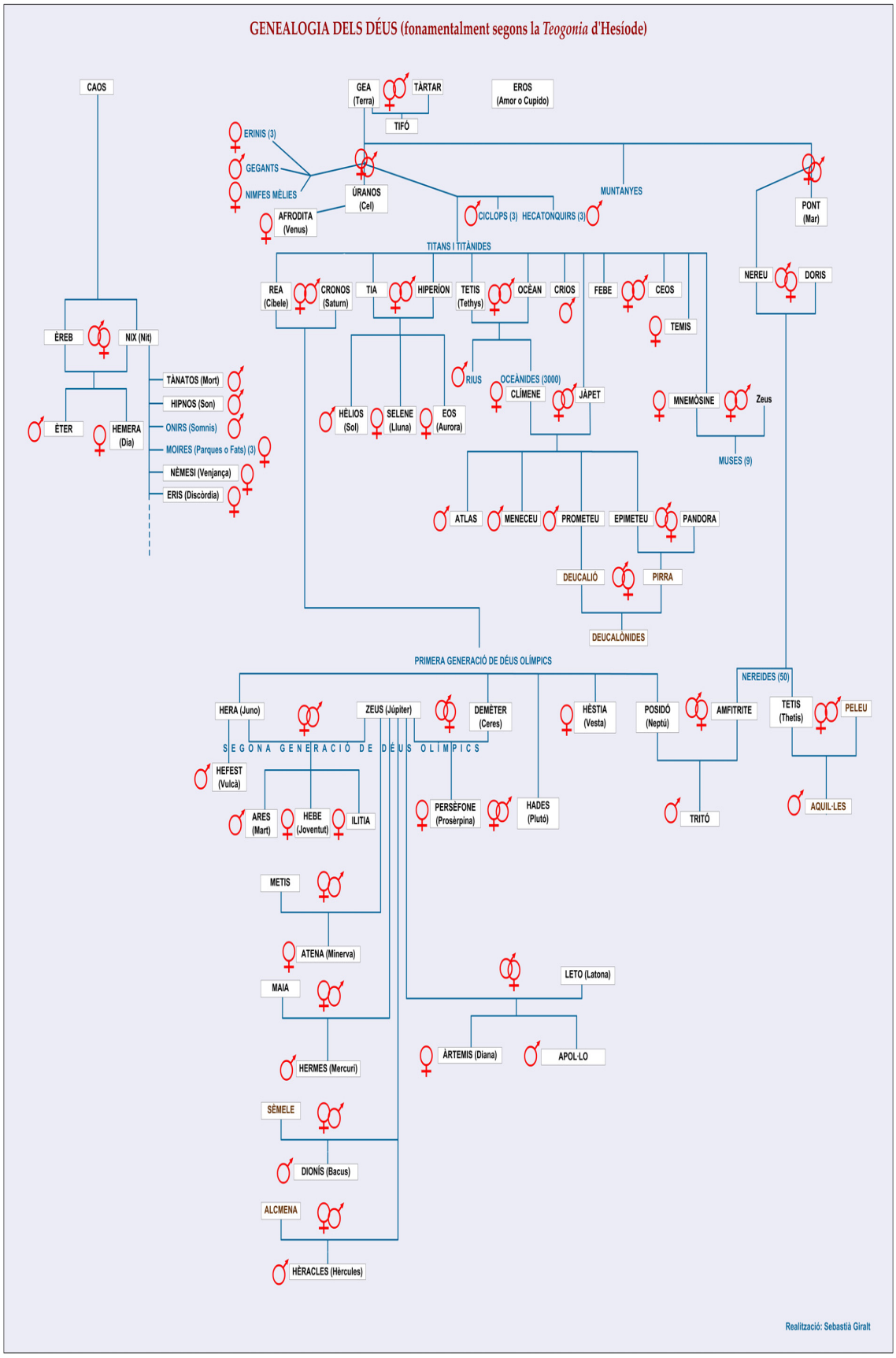
Aquesta pervivència de la mitologia ha estat molt estudiada i reconeguda en el camp de les arts plàstiques, en la música, en la literatura o en la llengua, però també està molt present, tot i que no ha estat molt estudiada, en els videojocs, que són l'objectiu d'aquest treball de recerca.

Si repassem els videojocs, observem que els elements mitològics grecs revisitats són principalment els següents:

- **La Cosmogonia**
- **La Teogonia**
- **La generació divina dels Titans**
- **La generació divina dels Olímpics**
- **L'enfrontament entre les dues generacions: la Titanomàquia**
- **Divinitats menors:**
  - Les Moires
  - Les Muses
- **Mites antropogònics: les nissagues mítiques:**
  - Prometeu i la Caixa de Pandora
  - Hèracles
  - Perseu
  - Els Argonautes i el velló d'or
  - Teseu
  - Ulisses i l'Odissea
- **Monstres o animals mitològics:**
  - Les Sirenes
  - Les tres Gorgones
  - L'Au Fènix
  - Pegàs
  - Can Cèrber
  - Tifó

Ateses les limitacions d'espai del treball, he afegit al final com a annex un apèndix alfabètic amb una breu informació de cada un d'aquests personatges de la mitologia grega per facilitar-ne l'estudi comparatiu.

Taula 1.


GENEALOGIA DELS DÉUS (fonamentalment segons la Teogonia d'Hesíode)
CAOS
GEA (Terra)
TÀRTAR
EROS (Amor o Cupido)
TIFÓ
ERINIS (3)
GEGANTS
NIMFES MÈLIES
ÚRANOS (Cel)
AFRODITA (Venus)
CICLOPS (3)
HECATONQUIRS (3)
MUNTANYES
PONT (Mar)
TITANS I TITÀNIDES
REA (Cibele)
CRONOS (Saturn)
TIA
HIPERÍON
TETIS (Tethys)
OCÈAN
CRIOS
FEBE
CEOS
TEMIS
NEREU
DORIS
ÈREB
NIX (Nit)
TÀNATOS (Mort)
HIPNOS (Son)
ONIRS (Somnis)
MOIRES (Parques o Fats) (3)
NÈMESI (Venjança)
ERIS (Discòrdia)
ÈTER
HEMERA (Dia)
RIUS
OCEÀNIDES (3000)
CLÍMENE
JÀPET
HÈLIOS (Sol)
SELENE (Lluna)
EOS (Aurora)
MNEMÒSINE
Zeus
MUSES (9)
ATLAS
MENECEU
PROMETEU
EPIMETEU
PANDORA
DEUCALIÓ
PIRRA
DEUCALÒNIDES
PRIMERA GENERACIÓ DE DÉUS OLÍMPICS
NEREIDES (50)
HERA (Juno)
ZEUS (Júpiter)
DEMÈTER (Ceres)
HÈSTIA (Vesta)
POSIDÓ (Neptú)
AMFITRITE
TETIS (Thetis)
PELEU
SEGONA GENERACIÓ DE DÉUS OLÍMPICS
HEFEST (Vulcà)
ARES (Mart)
HEBE (Joventut)
ILITIA
PERSÉFONE (Prosèrpina)
HADES (Plutó)
TRITÓ
AQUIL·LES
METIS
ATENA (Minerva)
MAIA
LETO (Latona)
ÀRTEMIS (Diana)
APOL·LO
HERMES (Mercuri)
SÈMELE
DIONÍS (Bacus)
ALCMENA
HÉRACLES (Hèrcules)
Realització: Sebastià Giralt

II.2. Els videojocs

Un videojoc (o bé joc de vídeo o joc electrònic), és un joc que involucra algú de forma interactiva amb un espai d'efectes visuals en un dispositiu electrònic amb una pantalla i una sèrie de perifèrics que permeten la interacció. Els suports habituals de joc són una consola de joc, ordinador, PDA o telèfon mòbil.

A. Història dels videojocs

La història dels videojocs data de 1948, quan la idea d'un videojoc va ser concebuda i patentada per Thomas T. Goldsmith Jr. i Estle Ray Mann, els quals van formalitzar una aplicació de patent als Estats Units el 25 de gener de 1947.

Al 1958, William Niginbotham, un físic nord-americà va dissenyar un sistema de joc simulant el tennis, amb l'objectiu d'entretenir els visitants en una de les seves exposicions. L'invent de Niginbotham no va tenir intenció comercial i mai no va ser patentat. Tanmateix 15 anys aproximadament més tard es va perfeccionar aquesta idea i es va convertir, amb alguna modificació i implementant un registre de marcador de punts, en el joc més rellevant de la història.

Atari es va encarregar de desenvolupar-lo i comercialitzar-lo sota el nom de PONG, amb el qual va aparèixer en les primeres màquines Arcade recreatives. En realitat, abans que Pong es convertís en el joc més famós i popular d'aquella època, el fundador d'Atari, Nolan Bushnell, va crear el primer Arcade comercial per a 1 o 2 jugadors, que es deia "Computer Space".

La primera consola que va aparèixer va ser la Magnavox Odyssey que va sortir al mercat l'any 1972. Tres anys després va contraatacar Atari creant la seva primera consola domèstica, amb el nom insígnia de l'aclamat joc Atari Pong. La consola només permetia jugar a aquest joc que per aquells temps era el més semblant a emportar-se la màquina recreativa a casa. Tot i així, la idea no va ser molt ben acollida ni rendible en disposar d'un sol i únic joc, sense cap altra possibilitat. Llavors, el 1977, dos anys més tard Atari va aconseguir el seu merescut i perseguit èxit amb la seva nova consola, l'Atari 2600, tota una revolució fins llavors al món dels primerencs videojocs. Atari 2600 comptava amb la innovació de poder canviar de jocs mitjançant el nou sistema de cartutxos. La 2600 es va mantenir al cim liderant els seus rivals (com la "Magnavox Odyssey 2"; fins i tot va competir amb la "Mattle Intellivision" que tenia la potència de 16 bits) durant molts anys gràcies al seu ampli catàleg de jocs. Els seus guanys van permetre a la companyia comprar llicències de pel·lícules, la qual cosa encara va impulsar molt més el seu èxit que va durar més d'una dècada fins que va ser finalment destronada per Nintendo.

El 1985 apareix la NES coneguda com "Famicom" al Japó. Va arribar en un moment de crisi on semblava que el món dels videojocs començava a tocar sostre sense res realment nou ni sorprenent en el transcurs dels gairebé tretze anys que va durar l'hegemonia de la Atari 2600. Nintendo va donar suport a la genialitat de Shigeru Miyamoto. En la creació dels seus jocs va donar un pas endavant i es va llançar al mercat aconseguint aviat ser la primera videoconsola reeixida pel seu fabricant.

Nintendo va incorporar i va innovar per primera vegada el pad o comandament. També va succeir amb el sistema posterior Nintendo 64, on el controlador incorporava els primers *estics* analògics, sensació de vibració i gallets amb què es podia moure per primera vegada la cambra i mirar al nostre entorn dins de les 3D del SuperMario64, que després van ser copiats per la resta de sistemes futurs.

Nintendo va comptar amb l'exclusivitat i el monopoli dels seus jocs, ja que obligava les empreses desenvolupadores a mantenir-se fidels a ella i no cedir les seves creacions a altres plataformes de la competència. Va aprofitar per abaratir el seu cost de fabricació i va aconseguir un negoci completament rodó i rendible.

Mentrestant, a la reraguarda, esperava Sega impacientment amb el seu *Master System* per plantar cara i arrabassar l'èxit que tant havia aconseguit Nintendo i la seva màquina. El 1986 Sega dóna per començada la batalla i porta la seva nova videoconsola domèstica a territori americà i europeu on realment sí va ser capaç (a diferència de al Japó) d'aconseguir un notori èxit, arribant fins i tot a superar les vendes de la NES.

Tot i així, dos anys més tard SEGA va decidir apostar per una nova màquina de 16 bits que li oferís millors vendes i major popularitat amb una pressumpta millora en la qualitat tècnica de l'aparell. Va presentar el seu *SEGA Mega Drive,* que encara que amb dificultats en els seus primers anys de vida finalment va aconseguir ser competitiva, quan uns anys més tard, exactament el 1992, va arribar *Super Nintendo,* que comptava amb una potència de 16 bits. *Mega Drive* va aconseguir un prestigi digne amb jocs tan famosos com el seu símbol i mascota *Sonic el Porc espí ultrasònic*, rival directe de la mascota de Nintendo: *Mario1*.

Nintendo, mentrestant, va decidir centrar-se a crear més i millors jocs que fessin ombra als títols que apareixien per a Sega, mentre aquesta es va centrar més en el llançament de multitud de consoles i la creació de nous perifèrics i complements addicionals que potenciessin les capacitats del seu sistema.

En els últims temps i després dels intents de Sega amb els seus "add-ons" (ampliacions per al seu Mega Cop de Dreta com la Sega 32 X o el Sega Mega-CD que dotaven a la consola de major potencial), va arribar la *Sega Saturn* amb què acaba l'era de les consoles de 16 bits. Tot i així, la política de Sega s'abocava al declivi,

potser previsible, atès la gent, que s'havia gastat tants diners en els seus perifèrics i que tan poc temps havien durat, començava a sospitar d'una imatge poc seriosa de la companyia. D'altra banda, el màrqueting de Sony va aconseguir tenir pendent tot el món davant de l'expectació que començava a crear la seva nova consola. Quan finalment va sortir *PSone*, la *Sega Saturn* no va poder fer-li ombra i la seva decadència davant de la competència fou més que evident, desapareixent tan sols uns anys després.

El principal rival de la PSone seria la nova *Nintendo 64*. Eren consoles molt diferents tant de públic com de catàleg per competir entre sí, cosa que va servir perquè ambdues coexistissin gairebé pacíficament, malgrat les notables diferències tècniques i de maquinària de cada una. PSone havia aconseguit l'atenció d'un públic jove més adult ja desinteressat per altres consoles, que oferien un tipus de joc més adult i seriós. I d'altra banda, Nintendo mantenia la seva política de destinar els seus jocs a un públic molt més jove i informal. La consola de Sony (ajudada en part per la massiva pirateria dels videojocs) va aguantar anys al mercat amb rivals de la talla de Sega, Nintendo, Atari o, fins i tot, la seva mateixa successora la PlayStation 2, i amb un enorme i envejable catàleg de jocs superior a qualsevol altre. Va introduir milions de persones al món de les consoles com a entreteniment per a gent de totes les edats.

B. Tipologia de videojocs

Com tot mitja d'expressió i producte comunicatiu, el videojoc mereix intentar la seva classificació per gèneres o tipus. No obstant això, tota categorització xoca en principi amb un problema bàsic que és el de l'exhaustivitat, la completa precisió en la definició de les diverses naturaleses en el contingut i en la forma. Aquesta qüestió s'accentua davant un fenomen com el dels videojocs, a causa de la seva enorme versatilitat, la seva gran varietat temàtica i formal i la barreja exuberant de propostes i gèneres que suposa. D'aquesta forma, hem trobat veritables dificultats per a classificar alguns jocs en una categoria exclusiva: la majoria d'ells són una sofisticada miscel·lània entre aventura, estratègia, lluita i competició.

La classificació que a continuació apareix és la que proposa el grup de recerca sobre videjocs de la Universitat de Màlaga[2], i és molt similar a la que ja establia en 1997 Diego Levis en el seu llibre *Els videojocs, un fenomen de masses*, en el qual ja definia

[2] AAVV. *Videojuegos y educación.* Informe del Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga [en línia]. http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos.

molts dels criteris i temes sobre el context d'aquest fenomen cultural i mediàtic, i distingeix fins a 9 tipus:

1. Videojocs de lluita.
2. *Beat'em up* (colpejals a tots) o videojocs de combat.
3. *Shoot'em up* (dispara'ls a tots) o videojocs de tiros.
4. Plataforma.
5. Simuladors.
6. Videojocs de esport.
7. Estratègia:
   7.1. Aventura.
   7.2. Els videojocs de rol.
   7.3. Videojocs de guerra o wargames.
   7.4. Simuladors de sistemes (*sims*).
8. Videojocs de societat.
9. Ludo-educatius (*edutainment*).

II.3. Els videojocs com a recurs didàctic

Són diversos els estudis que s'han ocupat del valor educactiu dels videojocs.

Tal com diu la Dra. Ana Maria Calvo[3], existeixen arguments a favor i arguments en contra d'utilitzar els videojocs com a recurs didàctic. Els arguments a favor són diversos: poden convertir-se en l'inici dels nens en la tecnologia informàtica, fomenten destreses motores i cognitives com la coordinació ocular i manual, la visualització espacial, el sentit del domini, la solució de problemes, posseeixen un potencial molt adequat per a diferents aplicacions presocials (tractament de persones disminuïdes, reforç de l'autoestima entre jugadors amb dificultats d'adaptació, etc.). En contra, s'acostuma a argumentar que els videojocs resten temps a altres activitats d'oci i també al temps dedicat a les tasques escolars, que el seu contingut agressiu i frenètic pot fomentar conductes agressives, que tenen una naturalesa tremendament addictiva, que poden atemptar contra la salut dels usuaris, provocant tensió ocular, canvis circulatoris, i que, fins i tot, poden afavoreir l'aparició de psicopatologies com la epilèpsia, convulsions vàries, etc.

A partir de les investigacions sobre el potencial instructiu dels videojocs i el seu possible ús com mitjans didàctics, que conten encara amb un escàs desenvolupament, volem destacar alguns aspectes significatius[4].

En primer lloc, sembla evident que els videojocs, a més del seu component lúdic, disposen d'un potencial instructiu important especialment en l'àmbit del desenvolupament d'habilitats cognitives i espacials tals com la visualització espacial o la coordinació ocular i manual.

En segon lloc, els videojocs proporcionen una sèrie de recursos que els programes educatius poden aprofitar, entre els quals destaquen: la seva capacitat motivadora, l'elevat grau d'implicació activa de l'usuari, el *feed-back* continu i immediat entre el videojoc i el jugador, i el foment d'habilitats i destreses vàries especialment necessàries en la resolució de problemes (assaig i error, generació de normes, comprovació d'hipòtesi, generalització, etc.).

Finalment i en relació a les possibilitats dels videojocs apuntades, la formació centrada en els videojocs es caracteritza per ser una formació pràctica, interactiva, que aprofita els avantatges motivadors dels videojocs per a augmentar l'interès de l'usuari i l'eficàcia instructiva.

---

[3] A. M. Calvo, "Videojuegos y jóvenes", *Cuadernos de pedagogía* 291 (2000), pp. 59-62.

[4] Per a un repàs de totes les teories i opinions al respecte, *cf.* AAVV. *Videojuegos y educación.* Informe del Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga (capítol 3.1. Revisión crítica de la investigación realizada) [en línia]. http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0301a.htm

Segons el grup F9[5], els videojocs representen una de les entrades més directes dels infants i adolescents a l'anomenada cultura informàtica i a la cultura de la simulació. La seva utilització facilita el desenvolupament d'habilitats i destreses que permeten, a més de resoldre les situacions de joc, apropar els alumnes a l'accés de les TIC. D'altra banda, són simulacions informàtiques de situacions, en les quals els infants i adolescents representen un paper, actuen d'una determinada manera i prenen unes decisions: "juguen a aprendre".

La realitat és que els alumnes juguen amb videojocs i que els professors com a educadors podrien aprofitar tots els recursos que aquests aporten en el món de l'educació:

- Motiven
- Desenvolupen estratègies de resolució de problemes
- Faciliten aprenentatges significatius
- Promouen l'aprenentatge cooperatiu
- Acceleren l'accés a les TIC.

Com ha demostrat aquest grup de recerca, els videojocs faciliten l'aprenentatge de conceptes, afavoreixen el treball dels procediments (presa de decisions, resolució de problemes,...) i simplifiquen el treball dels valors. Malgrat que la literatura i la premsa vulgui mostrar les evidències dels "perills" dels videojocs, és més "perillós" oblidar que es tracta d'una realitat cultural existent i que, per tant, s'ha de preveure i treballar-la.

En una ponència presentada a Sant Quirze del Vallés ("Utilització Educativa dels jocs d'ordinador", Sant Quirze del Vallés, maig de 1.997), el grup F9 afirmava:

> "Malgrat que des de l'invenció/utilització de les tècniques pedagògiques s'han utilitzat els jocs per aprendre, és possible que no hi hagi cap marc teòric en el que es pugui enquadrar el joc com una tecnologia educativa, tot i que s'ha utilitzat sovint en educació i amb grans resultats.
>
> La nostra experiència ens ha portat a incorporar la utilització dels jocs d'ordinador com un element més que es pot aprofitar pedagògicament a

[5] El Grup F9 està coordinat per Begoña Gros i format per: Josep Aguayos, Lluïsa Almazan, Antònia Bernat, Manel Camas, Gemma Mas, Juanjo Càrdenas i Xavier Vilella. Des de l'any 1992, en què es va formar, està treballant i experimentant l'ús d'aquestes eines en les diferents etapes educatives. En l'actualitat, està aprofundint en el tema portant a terme un treball d'investigació recerca per demostrar que l'ús dels videojocs ens obren la porta d'entrada a l'alfabetització necessària per moure's en el món virtual. Els treballs realitzats pel grup es poden consultar en línia a http://www.xtec.es/~abernat/catala/docum.htm, i en format convencional, al número 176 de la revista *Aula de innovación educativa* (novembre 2008), dedicada a Videojocs i aprenentatge.

l'escola. Ens hem adonat de les múltiples possibilitats educatives considerant des de la motivació que proporciona fins a la utilitat per a desenvolupar procediments com l'adquisició d'habilitats viso-motius, la presa de decisions o la resolució de problemes.

Des d'un punt de vista teòric la facilitat amb la que ens possibilita l'adquisició d'habilitats psicomotrius, habilitats de cerca, retenció i assimilació d'informació, habilitats organitzatives i analítiques ens porta a pensar que donat que l'alumne que juga en general busca avaluar el procés que ha seguit per arribar al final del joc, adquireix un cert grau d'habilitat metacognitiva que s'aniria perfeccionant amb l'edat i l'experiència. Per tant es troba en el punt de partida d'un aprenentatge significatiu."

II.4. La mitologia als videojocs

> "El que resulta obvi és que la mitologia, en sentit ampli, i en els seus molts vessants regionals, apareix, esquitxa o s'aplica directament per a donar forma a molts videojocs".

Aquesta és l'opinió de Stan by que apareix expressada en un article de la revista *Xtrem*, especialitzada en videojocs[6].

Segons aquest article, l'exemple més evident seria *God of War*, que precisament és un dels videojocs que analitzo en el meu treball. El relat que tanquen els seus dos lliuraments (*God of War* I i II), que segurament són els millors jocs d'acció que s'han fet per a PS2, no és més que una revisitació de tot el panteó diví grecoromà. Jugant amb els seus mites i retorçant-los, ofereix no només una experiència d'intensitat aclaparant i un espectacle visual desmesurat, sinó una reflexió sobre conceptes com el poder, el destí i uns quants tòpics visitats per la literatura i el folklore de totes les èpoques.

Però, encara que potser no amb la mateixa força que *God of War*, molts altres jocs han fet un ús extensiu de quadres mitològics: clàssics (com els entenem aquí, és a dir, grecs i romans) però també nòrdics, cèltics, etc. Fer una llista exhaustiva seria, lamentablement, interminable. Però cal que en repassem uns quants. Els primers exemples els trobem en les nombroses aventures textuals de principis dels vuitanta. Del 1983 en tenim dos exemples: *Valhalla* -on calia ajudar diferents déus-, i *Perseus and Andromeda*, una aventura basada en el mite de Perseu. Altres jocs de la dècada, del mateix gènere, van adaptar mites nòrdics (*Erik The Viking*, 1984) i també cèltics (*Tir Na Nog*, 1984, i *Dun Darach*, 1985, basats en la llegenda de Cúchulainn). Des de mitjans dels vuitanta van aparèixer diversos jocs d'acció i plataformes amb la mitologia com a base: jocs com *Athena* (1986), protagonitzat per la deessa en qüestió; els espanyols *Hundra* (1987), amb una heroïna enfrontada als déus nòrdics i l'horrible Ulisses d'*Opera Soft* (1989); o el mateix *Prince of Persia* (1989), precedent del videojoc que s'estudia també en el meu treball i que toca mites aràbics menys coneguts per les nostres contrades. Seria destacable també, no tant per la seva qualitat com pel seu plantejament, *The Battle of Olympus* per a NES (1988): un joc que usava el mateix motor que *The Legend of Zelda 2*: *The Adventure of Link* i que, al cap i a la fi, venia a ser una adaptació del joc del que partia però cimentat sobre mitologia clàssica (la noia de l'heroi de torn és segrestada per Ares).

---

[6] "Mitología y videojuegos" [en línia]. http://www.revistaxtreme.com/Reportajes/Mitologia-y-videojuegos-06-2007-40661.html.

Queda clar que *God of War* no és pioner en això (en l'elecció de la mitologia com a base). Però els exemples d'utilització dels mites no es redueixen a jocs l'ambientació dels quals és mitològica o que empren herois llegendaris. Molts altres títols al llarg de la història del videojoc toquen més o menys tangencialmente mites molt més variats: uns afegeixen petites referències aquí i allà, i uns altres basen les seves línies argumentals (i normalment, per tant, els seus escenaris) en folclore llegendari, però s'allunyen del relat estrictament mitològic: *Tomb Raider* (1996) o *Riders of the Lost Ark* en 1982. Tant les històries del primer - que repassen mites variadísims, com cultes amerindis, panteons clàssics, llegendes atlàntides-, com les del segon -molt més vinculades a la mitologia judeocristiana- tracten els mites des d'una perspectiva moderna, és a dir, com part de la història i convertint-los en realitat només en element narratiu o lúdic. En aquesta línia podem trobar centenars de jocs.

Una altra modalitat de revisitació de la mitologia és el cas de jocs com *Age of Empires* de 1997. Es juga amb temes i aspectes mítics, però tractats des d'una posició gairebé historiogràfica.

La cosa canvia quan el gènere comença a estar gastat i el component diví creix. Apareixen així títols com *Màster of Olympus: Zeus*, publicat per Serra en 2000 dintre de la serie City Building, o *Age of Mythology*, de 2002. En aquest últim, el jugador pot anar triant déus als quals la seva civilització rendirà culte. Esmentem finalment el complex *Black & White*, un joc d'estratègia en el qual podem escollir entre ser un déu bondadós o una divinitat castigadora.

Si tornem a la mitologia com a hàbitat en el qual es construeixen històries, els jocs que existeixen en un plànol mitològic segueixen produint-se sens falta any rere any. Des de curiositats com el *Ragnarok* de 1992 a grans èxits com els evidents *God of War* (videojoc analitzat al meu treball), *Okami* (una autèntica i dolça sobredosi de mitologia japonesa) o altres més discrets com *Spartan Total Warrior* (de 2005), el joc de rol massiu *Dark Age of Camelot* (amb la seva explotació intensiva de mites cèltics, saxons i nòrdics) o els *Valkyrie Profile* (1999 i 2006), en els quals una valkíria col·lecciona ànimes de guerrers morts per al *Ragnarok*.

Però quan la cosa es posa realment interessant és quan s'usa el mite com a influència. Existeix un fenomen en el nostre segle realment fascinant: la creació de noves mitologies, l'origen de les quals no és purament folclòric, sinó més aviat fruit d'una iniciativa personal que va contaminant grups d'aficionats. El fenomen en qüestió el trobem en un gènere literari molt conreat en el segle XX, el fantàstic, i els seus fruits mítics els podríem rastrejar des de dos focus principals: les *pulps fictions* americanes (on va quallar i es va disseminar en altres gèneres: la ciència ficció i el terror) i diversos cercles literari-universitaris europeus. Per a resumir, donarem dos noms:

Tolkien i Robert I. Howard. De les seves obres, especialment del primer, deriva tot un gènere lúdic com és el rol fantàstic-èpic (tan conreat dintre dels videojocs), des del primer *Dungeons&Dragons* de paper i boli fins al recent *Oblivion*.

Tolkien i Howard van crear un univers propi molt ben cimentat. No són les úniques mitologies contemporànies: podríem parlar de, per exemple, els còmics de superherois, de com reciclen mites clàssics i de com formen nous personatges arquetípics; qualsevol joc de fantasia èpica té una postura mitològica evident: no només per jugar amb mites de creació recent, sinó per l'origen d'aquests i la confluència de temes i, fins a cert punt, perspectives amb el folclore mític tradicional.

Novament, com diu Stan by a l'article abans esmentat, la influència mitològica en els videojocs i en tot mitjà narratiu (literatura, cinema, còmic) va més enllà del seu ús directe, tangencial o reformulat. El relat mític està en la mateixa base d'una enorme quantitat de tòpics. El cèlebre Joseph Campbell, expert en mites i religió comparada, va elaborar en el seu llibre *L'Heroi de les Mil Cares* (1949) la teoria del Monomite. El Monomite, també anomenat *Hero's Journey* (o viatge iniciàtic), és una estructura a la qual se cenyeixen un bon grapat de mites de diferents tradicions. Campbell va especificar les etapes i subetapes del viatge, i certament figures tan diverses com Hèracles, Jesucrist, Ulisses, Moisés, Prometeu, Beowulf o Buda se cenyeixen fàcilment a la seva estructura. Si apliquem el Monomite a relats actuals de la cultura pop, no hauria de sorprendre'ns que personatges com Neo, Luke Skywalker, Link o Ryo, de Shenmue, encaixin perfectament en aquesta teoria.

La conclusió és que el tòpic narratiu del viatge iniciàtic té una base mitològica evident. Anant més enllà, l'arrel d'aquesta base multilateral caldria buscar-la en el mateix subconscient humà: relats arquetípics com el Monomite de Campbell responen a inquietuds essencials de l'home. En aquest sentit, no només els jocs basats en viatges iniciàtics tenen relació amb la mitologia. Els llocs comuns del relat mític es reutilitzen constantment, i esquitxen tal quantitat d'històries que tendim a ignorar-ne la relació. Els relats fundacionals o apocalíptics són recurrents en el gènere fantàstic, així com altres arquetips campbellians. Molts personatges es creen directament amb el panteó mitològic en l'horitzó.

Així doncs, tot i que, com s'ha vist, els elements mitològics en general són molt variats als videojocs, el meu estudi només se centrarà en l'anàlisi dels elements relatius a la mitologia clàssica, és a dir, la grega.

III. ESTUDI DE LA PERVIVÈNCIA DELS MITES GRECS ALS VIDEOJOCS

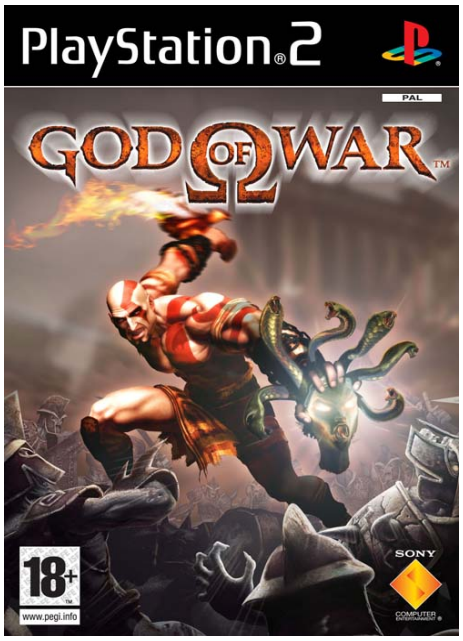
III.1. Delimitació del camp d'estudi

L'anàlisi que realitzo per demostrar que la mitologia grega encara s'utilitza avui dia se centra exclusivament en 9 videojocs, que són els que posseeixo i utilitzo habitualment. Per tant, els jocs analitzats no han estat triats de forma deliberada entre els més idonis d'entre els esmentats a l'apartat anterior (II.4), amb la fi de demostrar cap idea a priori, sinó que han estat escollits a l'atzar, entre els que actualment jo i els meus companys i amics tenim i utilitzem.

A continuació tenim una relació dels videojocs analitzats amb la fitxa tècnica corresponent i un resum del seu argument. A la vora de l'argument apareixerà, quan s'escaigui, un requadre amb els elements de la mitologia grega que són reviscuts a la trama i que apareixen explicats breument a l'apèndix de l'annex 1.

1. *God of War 1*

Desenvolupador	SCEA
Distribuïdor	Sony
Llançament	EUA 22 de març, 2005 EU 21 de juny, 2005 JPN 17 de novembre, 2005
Gènere	Acció/Aventura
Classificació	Per majors de 18 anys
Plataforma	PlayStation 2
Format	DVD-ROM



Argument.

Kratos (1) neix a Esparta, una província grega caracteritzada per ser bressol dels millors guerrers de l'Imperi. Des de molt petit denota gran força, resistència i tenacitat, a diferència del seu germà menor, el qual és rebutjat pels militars i enviat a l'exili. Kratos és reclutat i separat de la seva mare i germà, el qual, mentre Kratos és introduït en l'art de la guerra, mor, descendeix al regne d'**Hades (2)** i es converteix en una espècie de dimoni.

Elements clàssics referents:

(1) **Kratos**: és l'equivalent de l'Hèracles grec.

(2) **Hades**: és el déu del món d'ultratomba.

Amb gran mestratge, entrenament, disciplina i constància, Kratos va escalant rangs en la milícia espartana, fins a arribar al grau de general amb milers de falanges, hoplites i guerrers al seu comandament. Un després d'un altre, els pobles bàrbars queien davant les esplèndides tècniques i arts de la guerra, però com tot mortal, s'hauria d'enfrontar al seu destí. Molt al nord del que llavors era la zona germana, Kratos s'enfronta a un nombre inimaginable d'enemics, malgrat que Kratos va lluitar com mai, va ser vençut i acorralat. Com a últim intent de salvar el seu honor i la seva vida, invoca **Ares (3),** el déu de la guerra, i li va prometre ser el seu més fidel i lleial serf, a canvi de salvar la seva vida i el seu exèrcit de l'amenaça bàrbara.

En aquest instant, el cel es va obrir, la terra va tremolar i l'aire es va assecar: el mateix Déu de la Guerra, Ares, amb els seus cabells de foc i la seva armadura fulgurant, baixa de l'Olimp a acceptar el tracte. Finalment, Ares dóna a Kratos les "Espases del **Caos (4)**", un parell de sabres units a unes cadenes, la qual cosa permet al jugador una varietat de *combos* increïbles. Aquestes armes queden adherides com si fossin una extremitat més del seu cos. Les "Espases del Caos" obeeixen cada ordre i moviment del cos de Kratos, de manera que amb un lleuger moviment aquest destrossa el cap del cap dels bàrbars, sortint victoriós una vegada més... però amb un alt cost. A partir d'ara viuria, mataria per al Déu de la guerra. Amb la seva nova força i poder Kratos es converteix en un ens assedegat de guerra, de sang, tant que fins i tot la seva esposa es pregunta quant serà suficient. Una nit Kratos i el seu exèrcit tenen l'objectiu d'aniquilar un poblet més sota les ordres del déu de la guerra Ares. L'oracle del poblet, una anciana amb la visió del futur de Kratos, li aconsella que no entri al temple dedicat a ella perquè aquí trobaria el seu destí, Kratos no obeeix i en entrar comença una nova matança encegat per Ares i pels vapors del temple; quan acaba la seva tasca descobreix amb gran frustració que les seves últimes víctimes mortals no eren altres que la seva esposa i filla portades fins a aquí pel poder d'Ares. Ares mentrestant li diu a Kratos que sense aquestes distraccions pel mig es convertiria en el guerrer perfecte. Però Kratos no estava preparat per a això i els malsons del seu passat i el turment d'haver mort la seva família el persegueixen durant llargs deu anys en els quals segueix sent lleial als déus que li encomanaven tasca rere tasca amb la promesa del perdó dels seus pecats. A més, perquè mai oblidés el seu passat, l'anciana oracle va fer que les cendres dels seus éssers

(3) **Ares**: és el déu de la guerra.

(4) **Caos**: Desordre.

(5) **Atena**: Deessa de la saviesa.

benvolguts s'enganxessin a la pell de Kratos, donant-li un color blanc pàl·lid que va fer que Kratos es guanyés el nom de: "El fantasma d'Esparta". Desesperat, Kratos es comunica amb **Atena (5)** i li demana esborrar de la seva ment aquests malsons. Atena li diu llavors que perquè els seus pecats puguin ser perdonats necessita complir una última tasca, derrotar el poderós déu de la guerra, Ares, el qual en aquest moment es troba destruint la ciutat d'Atenes i que per a això necessita recuperar l'arma que li donaria l'últim poder, el poder d'un déu per a derrotar a Ares; l'arma en qüestió és la caixa de **Pandora (6)** amagada del món mortal en el temple de Pandora que descansa sobre l'esquena de l'últim dels grans titans, **Cronos (7)**. Kratos s'embarca en una aventura plena de perills, **sirenes (8)**, **minotaures (9)** i éssers portats des de l'infern. En trobar-la, Ares s'adona de l'èxit de Kratos i, abans que aquest pugui usar el poder de la caixa, l'assassina. Però Kratos no està disposat a acceptar aquest destí i torna, literalment, del mateix infern per a plantar cara a Ares d'una vegada per sempre. En la confrontació final Kratos surt airós i reclama als déus el seu premi, l'oblit de tots els seus malsons, però els déus, com li havia dit Atena, no obliden i tampoc ho faria ell perquè Atena li va prometre el perdó dels seus pecats però no que els oblidaria. Kratos, trist i abatut decideix que no vol seguir vivint i es dirigeix a la muntanya més alta de tota Grècia per a llençar-se al buit i acabar amb la seva agonia. Una vegada més, els déus tenien altres plans per a Kratos: mentre s'esfonsa en les gelades aigües del mar després d'haver-se llençat, es descobreix surant en l'aire de retorn al cim de la muntanya; una cop aquí es troba amb Atena, la qual li diu que els déus no poden permetre que algú que els ha servit amb tanta obstinació acabi així amb la seva vida i li diu que hi ha un lloc lliure entre els déus, atès que el déu de la guerra no existeix més, i li ofereix a Kratos que el prengui. És així com després de totes les seves aventures, tristeses i desenganys finalment el guerrer mortal, Kratos, es converteix en el déu de la guerra; en les seves mans estarien les futures guerres del món, actuals i futures i veuria des del seu tron en l'Olimp els pobles tremolar sota els seus peus.

(6) **Pandora**: Primera dona mortal.

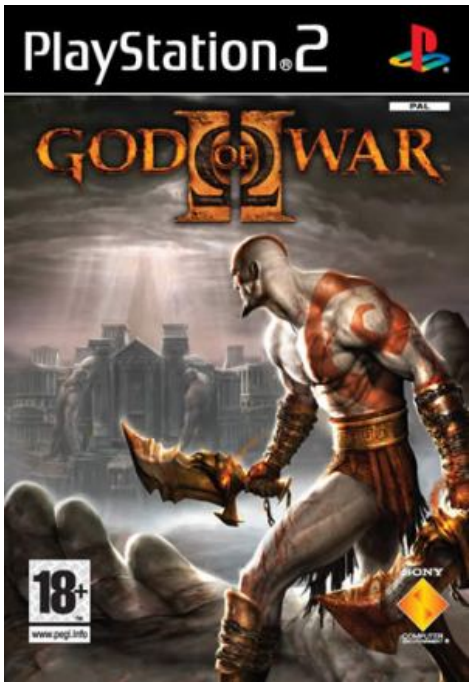
(7) **Cronos**: Déu del temps.

(8) **Sirenes:** éssers meitat dones meitat ocell o peix.

(9) **Minotaures**: éssers meitat home meitat toro.

2. God of War 2

Desenvolupador	SCEA
Distribuïdor	Sony
Dissenyador	David Jaffe, Cory Barlog
Llançament	NA 13 de març, 2007 EU 27 de abril, 2007 JAP 25 de octubre, 2007
Gènere	Acció/Aventura
Modes de joc	Un jugador
Plataforma	PlayStation 2
Format	DVD-ROM



Argument.

Kratos cau com si caigués un meteorit sobre la ciutat de Rodes. Sota la forma d'un gegant, comença a destruir tot al seu pas, quan de cop i volta, una misteriosa au blanca, que Kratos creu que és Atena, li pren la major part dels seus poders de Déu i dóna vida al **Colós de Rodes (1)**, una gran estàtua de bronze. Aquest comença a perseguir Kratos. Després d'una llarga lluita contra el colós, **Zeus (2)** es presenta per a ajudar Kratos, lliurant-li l'Espasa de l'Olimp, la qual va utilitzar Zeus per a derrotar els Titans. Primer Kratos no se'n fia, però vist que no podia derrotar el Colós sense els seus poders, cedeix. Però sempre hi ha un pagament: ha d'inserir la resta dels seus poders a l'espasa. Amb ella en el seu poder, derrota fàcilment el Colós. En véncer el Colós, Kratos és aixafat per la mà gegant del colós de Rodes quan aquest queia i queda greument ferit. I en aquest precís moment torna a fer presència l'au misteriosa, que es transforma, per a la seva sorpresa i de tots, en Zeus. Zeus aixeca l'espasa sobre Kratos, dient-li que acabi amb aquesta guerra i que el serveixi fidelment. Kratos, encara que ferit greument, es nega rotundament. Zeus no té altra alternativa que matar Kratos, travessant-lo amb l'espasa, juntament amb tots els guerrers d'Esparta i Rodes.

Kratos és dut a l'inframon d'Hades, però de cop i volta, fa presència la Titànide **Gea (3)**. Ella parla amb Kratos, prometent que l'ajudarà a sortir de l'inframon i a venjar-se de Zeus. Kratos no dubta a acceptar-ho. Gea li indica que l'única forma de véncer a Zeus és utilitzant l'Espasa de l'Olimp. Per a això, ha de viatjar en el temps, en el precís moment en què el va matar i solament podrà fer-ho gràcies a les **Moires (4)** i el seu teler del Destí.

Kratos, una vegada més, pot escapar de les urpes d'Hades, i ara solament té una cosa al cap: venjar-se de Zeus. Per a això, Gea porta **Pegàs (5)**, perquè Kratos pugui viatjar pels cels. Però abans d'anar a la trobada de les Germanes, ha d'obtenir el poder dels Titans. La seva primera destinació és una muntanya on es troben presos el Tità **Tifó (6)** i **Prometeu (7)**. Quan ajuda Prometeu a escapar de la seva condemna, aquest li proporciona un nou poder: la fúria dels Titans. En canvi, Tifó és hostil, però Kratos pot arrabassar el nou poder, en contra de la voluntat de Tifó. Ara Kratos està llest per a continuar el seu camí.

La Illa de la Creació és el lloc on habiten les Germanes del Destí. En ella, Kratos haurà d'obrir-se pas entre centenars de monstres, i resoldre alguns enigmes. A part, també es creua pel camí amb diversos herois grecs, ansiosos, igual que Kratos, de canviar els seus destins, com **Teseu (8)**, **Perseu (9)** o **Ícar (10)**. Fins i tot es troba amb algú conegut per Kratos, el Rei Bàrbar que una vegada havia acorralat Kratos però que va morir decapitat per les Espases del Caos. Havia tornat de l'Inframon para matar-lo. Després d'un llarg camí, Kratos es troba davant del Temple de les Germanes, i l'única forma d'arribar és muntat sobre el **Fènix (11)**. Abans però Kratos s'enfronta a un soldat desconegut que resulta ser un general espartà, el qual li comunica una terrible notícia a Kratos abans de morir. Mentre ell estava a la illa i tot el món pensava que havia mort, Zeus va atacar la ciutat d'Esparta per sorpresa i la va destruir per complet amb els seus poders divins com venjança contra Kratos. Kratos

(1) **Colós de Rodes**: estàtua gegantina, una de les 7 meravelles de l'antiguitat.

(2) **Zeus**: Déu dels déus.

(3) **Gea**: Titànide que representa la Terra.

(4) **Moires**: també conegudes com a les germanes del destí.

(5) **Pegàs**: cavall alat.

(6) **Tifó**: monstre que personifica els terratrèmols i erupcions volcàniques.

(7) **Prometeu**: Tità que robà el foc a Zeus, el lliurà als mortals i per això fou castigat.

(8) **Teseu**: Heroi mític grec, fill d'Egeu i d'Etra.

(9) **Perseu**: Heroi grec, fill de Zeus i de Dànae.

(10) **Ícar**: Fill de Dèdal.

(11) **Fènix**: Ocell de foc que ressucita de les seves pròpies cendres.

(12) **Kraken**: pop gegant.

(13) **Làquesis**: és una de les Moires.

(14) **Àtropos**: és una de les Moires.

(15) **Cloto**: és una de les Moires.

(16) **Urà**: divinitat símbol del cel.

(17) **Helios**: Déu del sol.

(18) **Posidó**: Déu dels mars i oceans.

s'enfonsa en l'amargor, sense més ganes de lluitar. Però Gea, aquesta vegada amb la forma de la difunta dona de Kratos, li diu que no ha de rendir-se i utilitza el mateix foc que ha consumit Esparta per enfortir els poders de Kratos. Després d'aquest esdeveniment, l'espartà entra en raó, i es percata que es troba entre els tentacles del viscós **Kraken (12).** Després de tallar-li els dos tentacles que el mantenien suspès sobre l'abisme, Kratos l'empala, i les seves restes cauen al buit. Ara pot muntar a lloms del Fénix i enfrontar-se a les Germanes.

Finalment, Kratos arriba davant les Germanes del destí. Però aquestes no estan disposades a ajudar-lo, perquè tot mortal ha de complir el seu destí i el de Kratos era morir. Però Kratos no accepta un no per resposta i s'enfronta a elles. Veient la força de Kratos, les germanes tracten de canviar el resultat de la lluita entre Ares i Kratos, intentant destruir l'Espasa dels déus que va donar a Kratos la victòria. Però aquest ho impedeix i acaba amb les tres deesses, deixant **Làquesis (13)** i **Àtropos (14)** atrapades entre el present i el passat; i exterminant la deforme **Cloto (15)**. Amb les Germanes del Destí eliminades, Kratos és l'amo dels Fils del Destí.

Utilitzant el poder dels fils, Kratos viatja al passat en l'instant en què Zeus el matava. D'un cop es duu per davant Zeus, evitant la seva mort i es fa amb l'Espasa de l'Olimp, enfrontant-se cara a cara amb el senyor de l'Olimp. Després d'un combat molt renyit, Kratos aconsegueix acorralar Zeus i es disposa a donar-li el cop de gràcia amb l'espasa. Però de cop i volta, Atena apareix en escena i intenta parar Kratos, i és ella qui és trevessada per l'Espasa de l'Olimp. Zeus aprofita la situació per a escapar. Kratos no entén perquè Atena s'ha sacrificat. Ell vol destruir Zeus, no l'Olimp, però Atena li diu que això seria el mateix. I amb el seu últim sospir li diu a Kratos: Ets fill de Zeus! Per això Zeus està temerós que Kratos el mati pel mateix motiu pel qual ell va haver d'acabar amb el seu pare, el Tità Cronos, qui també havia matat al seu pare, **Urà (16)**. Zeus va decidir no arriscar-se i matar ell mateix Kratos para acabar amb el cicle de "fill mata al pare". Revelat això, la deessa mor i es volatiliza.

Però les paraules d'Atena no fan sinó reafirmar la idea de Kratos sobre la injustícia dels déus, i decideix exigir-los retribució pels seus actes passats. Tornant a la càmera dels fils, Kratos utilitza el seu poder per a tornar al final de la guerra entre els Titans i Déus. Aquí Gea l'està esperant, i Kratos li explica que han d'anar a la seva època a acabar la guerra, aquesta vegada amb un Zeus feble, i Ares i Atena morts. Utilitzant el poder del temps, Kratos porta els Titans al present just abans que el jove Zeus doni el cop final amb l'Espasa de l'Olimp. En l'escena final, Kratos arriba amb els Titans a atacar l'Olimp. Zeus i els altres Déus, com **Helios (17)**, Hades, **Posidó (18)** miren

angoixats des de dalt com els Titans pugen per la muntanya, i Kratos, amb l'Espasa de l'Olimp i pujat sobre el llom de Gea, crida: “Zeus, el teu fill ha tornat, i porta la destrucció de l'Olimp”.

3. Final Fantasy VII

Desenvolupador	Square Co., Ltd
Distribuïdor	**JPN**Square Co., Ltd. (PS1)**EUA** Square EA (PS1)
Dissenyador	Kazuhiko Aoki (productor) Takashi Tokita (director) Yoshinori Kitase (director) Akihiko Matsui (director) Tetsuya Nomura (dissenyador de personatges) Hironobu Sakaguchi (supervisor) Nobuo Uematsu (compositor)
Llançament	**JPN** 31 de gener, 1997 (PS1) **EU** 29 de novembre, 1997 (PS1) **EUA** 29 de juny, 1997 (PS1)
Gènere	RPG
Modes de joc	1 jugador
Classificació	Per a totes les edats
Plataforma	PlayStation, PC
Format	3 CD-ROM (PS1)

Argument

El joc comença amb Cloud Strife, un misteriós, fred, fort i solitari "Ex-SOLDAT", que tracta de volar una planta d'energia "mako", que extreu la força vital del planeta per a utilitzarla com a font d'energia. Aquestes plantes són la base del poder de Shinra Inc., una poderosa corporació que té el monopoli de la generació i distribució d'energia en el món de Final Fantasy VII. En els seus intents per atacar Shinra, Cloud es troba amb una noia, Aeris, una jove florista que viu en una església sota la ciutat, i que té una connexió especial amb Shinra doncs és buscada pels Turcs, una espècie de policia secreta sota les ordres de l'organització. Després de rescatar-la del perill i acompanyarla a casa, Cloud torna amb "Avalancha".

Finalment, i després d'un intent d'evitar un autoatentat que va significar la mort de part de la població de la ciutat, el grup "Avalancha" tracta d'envair l'edifici de Shinra per

rescatar Aeris. En el camí coneixen Hojo, director científic que treballa en experiments per a recuperar als "Cetra", misteriosa raça de la qual Aeris és descendent. "Red XIII", un dels experiments d'Hojo, escapa i dóna suport a Cloud. Finalment, no obstant això, "Avalancha" és capturat pels Turcs. Cloud i els seus companys desperten en llibertat amb l'edifici buit. Cloud es dirigeix al cim de l'edifici on descobreix que un misteriós heroi perdut fa temps, Sephiroth, ha tornat i ha eliminat el President de Shinra adduint que ningú pot obtenir el control de la "Terra Promesa", terra llegendària dels Cetra.
El joc continua amb el grup d'herois comandats per Cloud, escapant de Midgar i recorrent el món de Final Fantasy VII.
Cloud revela part del seu passat que l'uneix a Sephiroth en un estrany combat anys enrere i del qual, se suposava, només un havia sortit amb vida. Sephiroth revela a més la seva connexió a una estranya criatura estudiada per Shinra i que és coneguda com "JENOVA", suposadament l'última Cetra. Sephiroth utilitza els poders de JENOVA per al seu benefici invocant monstruoses criatures i creant distraccions per al grup.

Finalment els herois atrapen Sephiroth en un santuari antic on aquest revela els seus plans: utilitzar el coneixement dels Cetra contingut en la Matèria (la "Màgia" del joc) per a invocar el màxim mal: una tècnica anomenada "Meteor" amb el poder de destruir tot un planeta. Sephiroth d'alguna forma pren el control de Cloud, qui posseeix la "Matèria Negra", l'única forma d'invocar Meteor; i Aeris abandona al grup per a avançar-se a la Ciutat dels Antics on suposadament, al concentrar-se el poder dels Cetra, pot revelar-se la forma de parar a Meteor.

Cloud desperta i troba un grup abatut per la situació, i els duu a la Ciutat dels Antics per trobar Aeris, que es troba en l'Altar dels Antics resant pel bé del Planeta. No obstant això, en una de les més tristes i conegudes escenes del joc, Cloud és controlat novament per Sephiroth i a dures penes aconsegueix evitar ferir Aeris, només perquè aparegui Sephiroth i l'assassini amb la seva espasa. Sephiroth revela que Cloud és solament un "clon" i després s'eleva al cel, deixant a Cloud amb la trista tasca de sepultar Aeris. El grup està inicialment abatut, però després reafirmen el seu propòsit de parar a Sephiroth a les muntanyes al nord, cap al Gran Cràter del Nord. Una vegada en el Cràter del Nord, el grup finalment atrapa Sephiroth, però aquest usa els diversos poders de JENOVA (transformació, control de la ment i dels sentits) per a enganyar el grup, disgregar-los, i forçar Cloud perquè li lliuri la Matèria Negra. Amb aquest gran poder s'allibera Sephiroth el qual en realitat dormia en el Cràter i utilitza JENOVA com a "Medium". Sephiroth invoca un meteorit i s'alliberen al món les

"armes", defenses del planeta de gran poder per a parar qualsevol amenaça contra la integritat de l'energia mako.

Cloud recupera la seva personalitat i assumeix la tasca de protegir la gent de les Armes fins que es descobreixi una forma de derrotar Sephiroth. Aquesta informació és obtinguda quan el grup torna a visitar la Ciutat dels Antics i descobreix que Aeris havia estat resant per a alliberar l'única força dels Cetra per parar Meteor: una poderosa contramàgia sagrada coneguda com "Sagrat" (o Sanctus)

No obstant això, hi ha un element comodí: la contramàgia no actua solament, sinó que li dóna l'oportunitat al Planeta de decidir si vol salvar-se o no, depenent de les bones obres que hagin portat a terme els éssers vius.

Assumint que almenys el sacrifici d'Aeris i l'esforç del grup valen la pena, Cloud i els seus amics parteixen a buscar Sephiroth quan Shinra dispara un canó d'energia Mako capaç d'arribar al Cràter del Nord.

Una vegada en l'escorça del Planeta, els herois viatgen a l'interior fins a trobar-se amb Sephiroth que està utilitzant la gran energia del Planeta per a mutar a una nova forma. Cloud i els seus companys s'hi enfronten malgrat el gran poder que ha adquirit i finalment surten victoriosos.

Sense la interferència de Sephiroth, Sagrat s'activa i es dirigeix a interceptar Meteor que està per caure sobre Midgar. No obstant això, quan arriba, Meteor es troba molt prop de la superfície i l'efecte gravitacional fa que Sagrat actuï com una espècie de sifó, causant més dany a la ciutat i la superfície: el Planeta sembla haver decidit que la humanitat no és digna, i ara seguirà la destrucció del Planeta. Llavors, sobtadament, l'energia del Flux de la Vida es concentra des de tot el planeta, com si fos incitada a lluitar contra Meteor, i alimenta el poder de Sagrat creant un efecte invers amb el qual finalment les dues tècniques es desintegren en una gran explosió.

4. Final Fantasy VIII

Desenvolupador	Square Co., Ltd
Distribuïdor	Square Co., Ltd SCE America SCE Europe Eidos Interactive (Windows)
Productor	Hironobu Sakaguchi
Llançament	JPN 11 de febrer de 1999 EUA 7 de setembre de 1999 EU 27 de octubre de 1999 PC 25 de gener de 2000
Gènere	RPG
Modes de joc	Un jugador
Classificació	Per més de 12 anys
Plataforma	Sony PlayStation, Microsoft Windows
Format	4 CD-ROMs (PlayStatiosn) 5CD-ROMs (Windows)

Argument

El protagonista de la història és Squall Leonheart, un estudiant del Jardí de Balamb (una acadèmia "militar"), que s'acaba de graduar com a SeeD (mercenari) i ha de dur a terme les missions que li són assignades. Està ambientat en un món futurista, encara que com tots els *Final Fantasy*, manté algunes reminiscències medievals. Per exemple, l'arma del protagonista és una fusió entre espasa i pistola, es poden utilitzar màgies, invocacions, etc. La història del joc gira entorn d'Edea, una bruixa que està controlant el president de Galbadia perquè ataqui a països veïns. Per això, s'alcen molts grups de resistència en contra de les esmentades invasions, entre ells els "Mussols del Bosc", de Timber, dels quals la líder és Rinoa Heartilly, una jove que acaba enamorant-se de Squall.

Més tard se sap que Edea és solament un titella del veritable enemic, Ultimecia/**Artemisa (1)**, una bruixa del futur que busca dominar el món controlant diverses bruixes del passat, entre aquestes, Adel i la mateixa Rinoa. De manera que per

(1) **Artemisa**: Deessa grega de la natura i de la caça

detenir-la, Squall i el seu grup de SeeDs amb l'ajuda d'una espècie de vòrtex temporal viatjaran al futur per enfrontar-se a Artemisa.

A més de la història principal de Squall, ens trobarem amb la història de Laguna, una història que viurem a través dels somnis de Squall i els seus companys, i que avançat el joc coneixerem en persona a Laguna, més gran.

5. Final Fantasy X

Desenvolupador	Square Co., Ltd.
Distribuïdor	Square Co., Ltd SCE America SCE Europe
Productor	Squaresoft
Llançament	JPN 19 de juliol, 2001 EUA 20 de decembre, 2001 EU 24 de maig, 2002
Gènere	RPG/ROL
Modes de joc	Un jugador
Classificació	Per majors de 12 anys
Plataforma	PlayStation 2
Format	1 DVD-ROM

Argument

Al principi ens trobem a Zanarkand, una ciutat de toc molt futurista en la qual prendrem el control del protagonista, Tidus, un jove que resulta ser una estrella del bliztball (esport rei a les terres de Spira). El problema és que mentre Tidus juga un partit de la seva lliga, apareix un ésser monstruós cridat Shin, sorgit del mar i comença a arrasar Zanarkand. Tidus, que es troba enmig del caos que assola la ciutat amb l'arribada d'aquest ésser imparable, es dóna de ple amb un home misteriós cridat Auron que afirma ser amic del seu pare, Jetch, desparegut fa 10 anys. Auron introdueix Tidus en una espècie d'esfera en Shin de la qual sorgeixen uns monstres. En despertar, Tidus es troba 2000 anys en el futur descobrint un món molt diferent al seu.

Pel que sembla, aquest ésser anomenat Shin va arribar per a aniquilar els homes per l'ús de màquines futuristes. L'única forma de detenir-lo és mitjançant els invocadors,

que són persones capaces d'invocar déus anomenats *eones* que són els únics que poden acabar amb Shin a costa de la vida de l'invocador, encara que tant sols per un període de 10 anys ja que Shin sempre torna a la vida. Aquests invocadors han de seguir un pelegrinatge fins a les ruïnes de Zanarkand per obtenir l'Eon Suprem que acabarà amb Shin i amb l'invocador. A més, l'invocador per a fer aquest pelegrinatge necessita el suport dels seus guardians, que són com els seus guardaespatlles per al llarg trajecte.

Així doncs, arrossegat pel mar, Tidus arriba a una illa anomenada Besaid en la qual coneix una jove invocadora de nom Yuna, filla de l'últim invocador que va derrotar Shin (Braska) i els seus guardians. Decidit a ajudar el món per a trobar respostes, Tidus es fa guardià de Yuna i junts recorreran tota Spira para desentranyar la veritat sobre Shin. En la seva llarga travessia faran diversos amics que s'uniran a ells i s'aniran coneixent a poc a poc fins a formar un gran equip tant en suport com en atac convertint-se en la major basa per a la humanitat.

Tot i així, el seu camí no serà fàcil, ja que hauran de plantar cara a la doctrina de Yevon, la religió per excel·lència de Spira que adora el primer invocador del planeta anomenat Yu-yevon. A més, un totpoderós del senat anomenat Seymour, de la raça dels guado, s'ha proposat casar-se amb Yuna i intentar posseir Shin per al seu benefici.

A part d'aquests contratemps, el nostre equip coneixerà els misteriosos *albehd*, gent d'una altra ètnia que defensen les màquines i combaten Shin, encara que són mal vistos per la societat. Mitjançant antigues esferes veuran l'interessant pelegrinatge de Braska amb un vell conegut, i alhora descobriran dades sobre el passat d'Auron, i tindran l'ocasió de fer un descans en la gran ciutat de Lucca per a disputar un torneig de Bliztball.

A part de tot això, Tidus amb el pas del temps es va enamorant cada vegada més i més de la dolça Yuna. A la qual per cap mitjà pensa deixar morir per acabar amb Shin, per a això es proposa trobar la forma de matar Shin d'una vegada per sempre i alliberar Spira de la seva maledicció per sempre encara que aquest acte portarà alguna conseqüència dolenta que els afectarà a tots.

6. Dragon quest

Desenvolupador	Level 5, Inc.
Distribuïdor	Square Enix Co., Ltd.
Productor	Squaresoft
Llançament	JPN 27 de novembre, 2004 EUA 15 de novembre, 2005 EU 13 de abril, 2006
Gènere	RPG/ROL
Modes de joc	Un jugador
Classificació	Per majors de 12 anys
Plataformes	PlayStation 2
Format	1 DVD-ROM

Argument

La història comença en el Castell de Trodain. Dhoulmagus irromp, roba el ceptre i converteix Trode en un gripau i a **Medea (1)** en una euga, i llança una maledicció d'espines que converteix tots els habitants del castell en espines, tots menys Heroi. Aquí comença l'aventura, Heroi, Trode i Medea, parteixen a la recerca de Dhoulmagus, i el primer pas és anar cap a Villatránsito, llar del Mestre Rylus, antic mentor de Dhoulmagus, per a buscar pistes sobre el seu parador. Així que el grup emprèn la marxa cap a Alexandria, el grup es dirigeix cap a la mansió Albert, on Munchie (el ratolí de l'Heroi) troba una carta de Jessica que diu que marxa. Visi llegeix la carta i acompanya al grup cap a la Torre d'Alexandra, on coneixen Jessica. Aquesta pensant que Heroi i Yangus són els assassins del seu germà Alistair, els ataca, però Alistair, encarnat en l'estàtua d'Alexandra, els parla a tots. Alistair mostra com Dhoulmagus l'assassina. Jessica destrossada es queda allí, plorant, i els diu a Heroi i Yangus, que l'esperin a Alexandria.

(1) **Medea**: esposa de Jàson

(2) **Grifigno**: També anomenat "Grifo"

(3) **Cíclope**: Monstre d'un sol ull

Aquests tornen a Alexandria, i veuen Jessica discutint amb la seva mare; finalment Jessica recull les seves coses i marxa de casa. Llavors Trode proposa anar a Port Horitzó per a continuar la recerca de Dhoulmagus. Una vegada en Moll Pelegrí, el grup avança cap a l'Abadia de Maella. Allí hi ha uns "amables" templaris que impedeixen entrar dintre de l'Abadia, així que el grup es dirigeix a Villaboba. A la taverna,

coneixem Angelo, que està jugant al pòquer amb un del poble. Angelo fa trampes, i es munta una baralla, on acaben involucrats Jessica i Yangus. Angelo agafa Heroi i Jessica i els duu fora de la taverna. Els dóna el seu Anell templari, i torna a Maella. Jessica, a la qual no li ha caigut molt bé Angelo, decideix anar a Maella para retornar-li l'anell. Allí coneixen Marcello, el capità dels templaris i germanastre d'Angelo. Més tard, Angelo que no pot sortir de l'Abadia, conta al grup que hi ha una presència sinistra a l'Abadia i que tem per l'Abat. Així que, després d'arribar a la residència de l'Abat, veiem a Dhoulmagus levitant damunt de l'Abad Francisco, i en veure al grup desapareix. Llavors arriba Marcello, i deté el grup per intent d'assassinat de l'Abad Francisco. El grup és empresonat i l'endemà torturat, però Angelo els treu d'aquí i els ajuda a escapar de l'Abadia. Una vegada fora, veuen que l'Abadia està en flames, així que corren cap a la residència de l'Abat, però Dhoulmagus ja està allí, i ha deixat fora de joc els templaris, Marcello i Angelo. El grup i Trode intenten parar Dhoulmagus, però aquest assassina l'Abad Francisco. Després del enterrament, Marcello és nomenat nou abat, i Angelo s'uneix al grup.

Després veuen entrar Dhoulmagus dintre de les ruïnes, però aquest ha segellat les ruïnes amb una profunda foscor, i no hi ha manera d'entrar en ella. Els homes de Pròsper ens conten que a Argonia hi ha un mirall màgic capaç de trencar qualsevol foscor, així que el grup es dirigeix al regne de Argonia, governat per l'honrat i just rei Clavius. En arribar allí, Trode diu que el fill del rei Clavius, el príncep Fatuo, és el promès de Medea. Una vegada a palau, Clavius rep al grup, i escolta la proposta del grup. Clavius diu que només els lliurarà el mirall màgic si compleixen abans una missió per a ell. La missió consisteix a dur el seu fill Fatuo al territori de caça reial, perquè caci un llangardaix argón i porti el seu cor, i d'aquesta manera demostrar que està preparat per a assumir el tron. Després de conèixer Fatuo, un noi cruel, insuportable i que tracta als altres com escombraries, pel fet de ser príncep. El rei decideix parlar amb Heroi i li lliura el mirall. Però sembla que el mirall màgic ha perdut tot el seu poder. Així que cal buscar un ancià que viu en les profunditats del bosc d'Argonia, perquè arregli el mirall màgic. I després d'examinar el mirall diu que ha perdut el seu poder però que es pot restablir amb l'encís de llum que feta el drac de sota pont de Arcadia. Així doncs tots al pont i una vegada allí, el mirall restableix el seu poder. Dhoulmagus està al fons de les ruïnes, i després de vèncer-lo es transforma en un monstre enorme i horrible que, un cop vençut, mor. Finalment sembla que tot ha acabat, però hi ha alguna cosa una mica estranya. Trode i Medea no tornen al seu estat original. Jessica es queda amb el ceptre de Dhoulmagus i el grup torna a Argonia. Després de passar-hi la nit, al despertar-se descobrim que Jessica no està, i el bastó de Dhoulmagus tampoc... Així que Heroi, Yangus i Angelo decideixen anar a

buscar-la. Arriven a Arcadia, un poble dedicat plenament a l'escultura. Ens dirigim a la mansió de Dominico, i veiem a Jessica diabòlica amb el bastó, amenaçant Dominico i David. Jessica després de veure el grup, desapareix. Dominico decideix conjurar una barrera molt potent per a quan torni Jessica, i encarrega al grup que aconsegueixin els Minerals Kran. Aquest construeix una barrera, mentre que el grup lluita contra Jessica, després de vèncer-la, Jessica llança un conjur super potent, però la barrera de Dominico la rebutja, i Jessica queda inconscient, i el bastó es perd. Jessica torna en sí i ens explica tot. El ceptre conté l'ànima del senyor de la foscor, Rhaptorne, i que aquest necessita cobrar-se la vida dels hereus dels set savis per a tornar a ressuscitar, i manipula l'ésser mitjançant el ceptre. La purga s'ha cobrat la vida de quatre hereus, Rylus, Alistair, Abad Francisco i Pròsper. Jessica pregunta pel bastó, però s'adonen que no el tenen. Després de tornar a la mansió de Dominico, veiem a Sir. Leopold amb el bastó (el gos de Dominico). Aquest assassina David, l'esclau de Dominico, el cinquè hereu dels savis, i Sir. Leopold fuig. Dominico queda destrossat per la pèrdua de David, i s'adóna dels errors que ha comès, i demana al grup que detingui a Sir. Leopold.

El grup s'adona que necessiten volar per seguir perseguint Rhaptorne, així que arriben a la conclusió que necessiten l'ajuda de la Deidiave Empyrea. El grup parla amb el cap de la tribu, i els hi diu que Empyrea va quedar atrapada en el món de la foscor després de vèncer a Rhaptorne en l'antiguitat, i que ara només es pot veure la seva ombra, però es diu que si es segueix l'ombra de Empyrea s'arriba al món de la foscor. Així que el grup decideix seguir l'ombra de Empyrea per arribar al món de la foscor. Aquesta els conta que **Grifigno (2)**, un tinent de Rhaptorne, ha segrestat el seu ou amb la seva criatura, i que l'obliga a atacar el poblat, així que els demana que rescatin la seva criatura, i els duu a la muntanya on està Grifigno. Després de derrotar-lo, aquest s'autodestrueix, i destrueix l'ou. La criatura de Empyrea mor, però el seu esperit s'uneix al grup i els permet volar sempre que vulguin. Així que tornen al món de la llum. Poden volar però no tenen ni idea d'on està Sir. Leopold, així que es dirigeixen cap a la Vall Triangular, on coneixen la història del gran mestre Kupas. Fa molt, molt temps, Kupas va veure un **cíclope (3)** i a una elfa ferits en un camí, i els cura, i aquests en agraïment ho acompanyen a qualsevol lloc, i així es va fundar la Vall Triangular, on conviuen monstres, elfs i humans. El grup coneix al cíclop i a l'elfa que van ser salvats per Kupas. L'elfa els demana que detinguin a Rhaptorne i els lliura el major tresor de Kupas, la fulla de l'arbre fosc, fulla que indica la localització d'un gran mal. Així doncs, van seguir a Sir. Leopold cap a la residència del Summe Pontífe en Savella, i el segueixen cap a l'interior de la casa. Després de vèncer-lo, el sum pontífex es desmaia, i entra Marcello i acusa al grup i al Cardenal Rolo d'intent

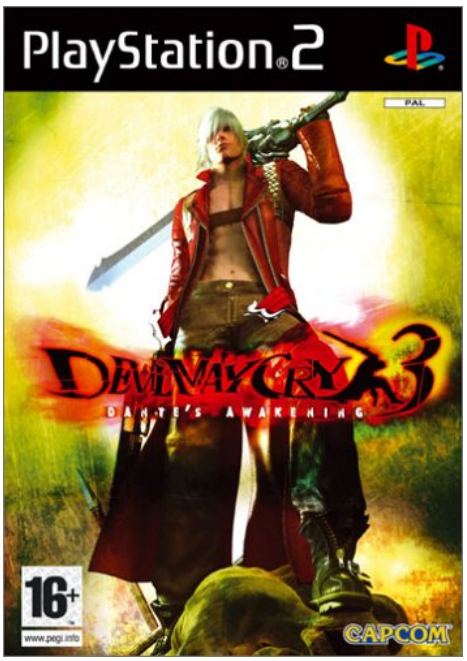
d'assassinat, i els condemna a l'illa purgatori. Allí passen un mes, tancats en la presó, però finalment gràcies a l'ajuda de Rolo, aconsegueixen escapar d'allí, i s'assabenten que el Sum Pontífex va morir fa un mes, i que Marcello s'està convertint en el nou Sum Pontífex en la illa de Neos. El grup es dirigeix cap a allí, i van comprovar que Marcello té el bastó de Rhaptorne, però que no està posseït per ell. Després de vèncer-lo, Rhaptorne s'apodera de Marcello, i destrueix l'estàtua de la Deessa, per a alliberar així el seu cos. Neos, es converteix en la Ciutadella de Rhaptorne i surt volant. Després de recobrar el coneixement, van comprovar que Neos està totalment destruïda, i Marcello està agarrat a una roca, a la vora de la mort. Angelo el salva, i Marcello humiliat, li lliura l'anell de capità templari, i es va, per a no tornar mai. Ara ha arribat el moment de la veritat, ha arribat el moment d'enfrontar-se a Rhaptorne...

Entren al castell i al final veuen Rhaptorne. Rhaptorne crea un escut al seu al voltant i no hi ha manera de trencar-lo. Rhaptorne obre les portes del món de la foscor i els seus serfs apareixen en el món de la llum, però per sort també torna Empyrea. Amb la seva ajuda i la dels set savis, l'escut de Rhaptorne es trenca.

Al final podrem veure al grup celebrant-lo en els lloms de Empyrea, i aquesta els deixarà en Trodain i marxarà. Tant el rei, com la princesa i com el castell i la seva gent, tornen a la normalitat i comença un banquet. Després del banquet passaran diversos mesos, on Heroi serà nomenat cap de les tropes del castell de Trodain. Arriba el dia de les noces de la princesa Medea amb el príncep Fatuo de Argonia. Aniran a Savella, a la gran catedral i lloc de residència del nou Sum Pontífex Rolo. Veurem que Fatuo no deixa entrar a l'església el grup per considerar-los "plebeus". Així que es colen per la força, i dins de la catedral Medea li demana a Heroi que fugi amb ella lluny d'allí, així que agafats de la mà, pugen a una carrossa conduïda per Trode i retornen a Trodain, i fi del joc.

7. Devil may cry 3

Desenvolupador	Capcom Production Studio 1
Distribuïdor	Capcom Ubisoft (PC)
Llançament	JPN 17 de febrer, 2005 EUA 24 de març, 2005 EU 1 de març, 2005
Gènere	Acció/Aventura
Modes de joc	Un jugador
Classificació	Per majors de 16 anys
Plataforma	PlayStation 2
Format	DVD-ROM



Argument

Devil May Cry 3 comença a la botiga de Dante[7], quan un misteriós personatge anomenat Arkham apareix per lliurar una invitació de part de Vergil, el germà de Dante, en forma d'un brutal atac demoníac. Després de derrotar els monstres que es troben dintre i fora de la botiga, una torre colossal sorgeix del sòl a poca distància de la mateixa. Dante sent la presència de Vergil a la part alta de l'estructura i s'enfronta a la situació com si d'una festa es tractés.

A l'entrada de la torre es topa amb **Cerberus (1)**, un gos gegant de 3 caps, el qual derrota i reclama la seva ànima, que es transforma en una nova arma. A partir de llavors, les ànimes d'alguns dels caps finals es converteixen en noves armes que Dante afegix al seu arsenal. A continuació, Dante es veu atacat per una dona en moto, el nom de la qual es descobreix més tard, però Dante la anomena simplement "Lady". En videos posteriors es revela que Arkham està treballant per a Vergil i que ambdós planegen fer-se amb la meitat que Dante posseeix de l'amulet heretat de la seva mare amb l'objectiu d'emprar el seu poder per a reactivar la torre,

(1) **Cerberus**: un gos gegant de 3 caps protector de les portes de l'infern.

[7] L'argument de *Devil May Cry 3* recupera molts elements i noms de *La Divina Comèdia* de Dant, escrita al segle XIV, obra que és en ella mateixa una mena de tractat mitològico-fantàstic sobre el món del més enllà (cf. apèndix 1). Els personatges de Dante, Vergil, els dimonis, la Torre, la Lady, Cerberus, el Force Edge, etc. recorden molt el món d'ultratomba inventat per Dant.

punt d'unió entre el món humà i el demoníac. Així mateix, es mostra que Arkham és el pare de Lady, que va matar a la seva mare i que aquesta desitja venjança.

Després de nombrosos combats, una trobada amb un ésser que es fa dir "Jester" i altra conversa amb Lady, Dante arriba al cim de la torre i s'enfronta contra Vergil. Aquest últim derrota Dante, li roba l'amulet i desapareix. Com a resultat d'aquesta derrota, Dante desperta el seu poder demoníac latent i marxa per a buscar el seu amulet robat.

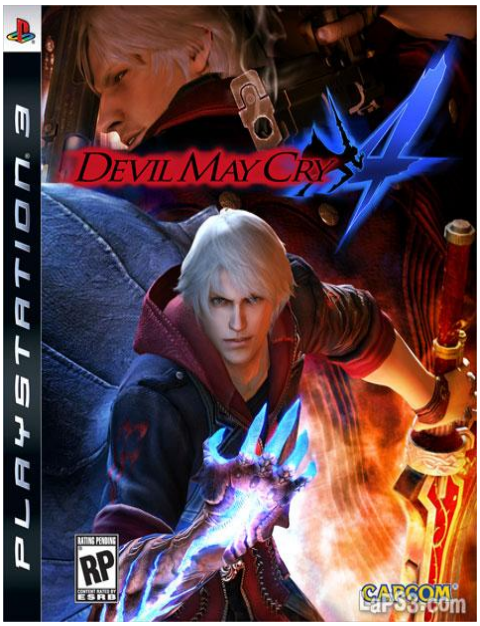
Després Vergil fereix Arkham ja que no el necessitava més ja que havia obtingut el que volia, deixant-lo ferit al pis. Després el troba Lady, moment que Arkham aprofita per manipular aquesta dient-li que va ser obligat a fer tot el que va fer, incloent haver matat la mare de Lady. Aquest li diu que va ser manipulat per Vergil, tot seguit Arkham "mor" i Lady li jura que acabarà amb aquest dimoni anomenat "Vergil".
Dante finalment en la sala de control situada en el soterrani de la torre troba Vergil que està tractant d'activar la torre, però no pot, ja que segons els coneixements d'aquest només es necessita la sang d'un descendent de Sparda per activar la torre, però en veritat es necessita molt més que això ja que els falta la sang d'una "sacerdotesa". Els germans s'enfronten una vegada més en un combat que sembla molt igualat, deixant la sala pràcticament banyada en la sang d'ambdós germans, fins que entra en escena Lady i, a continuació, Jester. Es descobreix que Jester és en realitat Arkham i que ha estat manipulant a tots per a ajuntar-los a tots en aquest lloc per a així, poder reactivar la torre. Aprofitant-se del xoc de Lady en veure el seu pare encara viu, el qual aquesta creia mort, aquest fereix la cama de Lady per obtenir l'últim ingredient que faltava, "la sang d'una sacerdotesa". El pla de Arkham consisteix a introduir-se en el món demoníac i robar el "Force Edge", la forma latent de l'espasa original de Sparda, que conté la major part de l'antic poder d'aquest, i emprar-la per governar sobre una Terra infestada de dimonis. En aquest moment, s'esvaeix l'encís i la torre es transforma i duu Arkham fins al cim, mentre que Vergil cau de la torre i desapareix enmig de la confusió.
Dante s'obre camí cap a la part superior de la torre i lluita contra Lady per poder perseguir Arkham ja que aquesta jura que acabarà amb ell amb les seves pròpies mans. Dante venç Lady i li presta la seva arma més poderosa, la seva bazuka anomenat "Kalina Ann" fent-li prometre que acabaria amb la vida de Arkham. Després d'arribar de nou al cim, Dante passa al món dels dimonis i arriba amb Arkham, que ha assumit la forma demoníaca de Sparda. Aclaparat per la grandària i el poder, Arkham es transforma en una criatura deforme ja que li és impossible controlar el poder de

Sparda i s'enfronta a Dante. A la meitat del combat mentre que Arkham presumeix que Dante no té cap possibilitat, Vergil torna a aparèixer i ambdós germans lluiten colze a colze per derrotar Arkham. Arkham molt afeblit, és llançat fora del món dels dimonis i cau sobre la torre, on Lady posa fi a la seva vida. Mentrestant, en el món demoníac, Dante i Vergil lluiten per posseir ambdues meitats de l'amulet i acaba guanyant Dante. Conforme el portal es tanca, Vergil decideix quedar-se enrere i s'esvaeix en la foscor amb la seva meitat de l'amulet.

En tornar al món humà, Dante es troba amb Lady (el seu veritable nom és Mary) en l'extrerior de la torre, moment en què ella encunya la frase "devil may cry" ("els dimonis poden plorar") quan veu una petita llàgrima en el rostre de Dante per la mort del seu germà. Entre ells sorgeix l'amistat, així com una aliança per a acabar amb els dimonis. Després dels crèdits apareix un Vergil tan afeblit com decidit, que encara en el món demoníac, es prepara per a combatre contra el vell enemic del seu pare, Mundus.

8. Devil may cry 4

Distribuïdor	Capcom
Dissenyador	Hiroyuki Kobayashi (Productor) Hideaki Itsuno (Director) Yuji Shimomura (Director de Cutscene)
Motor	MT Framework
Llançament	JPN 31 de gener, 2008 EU 8 de febrer, 2008 AUS 8 de febrer, 2008 MEX 1 de març, 2008 ASIA 3 de març 2008 AFR 14 de març 2008
Gènere	Acció/Aventura
Modes de joc	Un jugador
Plataforma	PlayStation 3, Xbox 360 i PC
Format	Blu-Ray

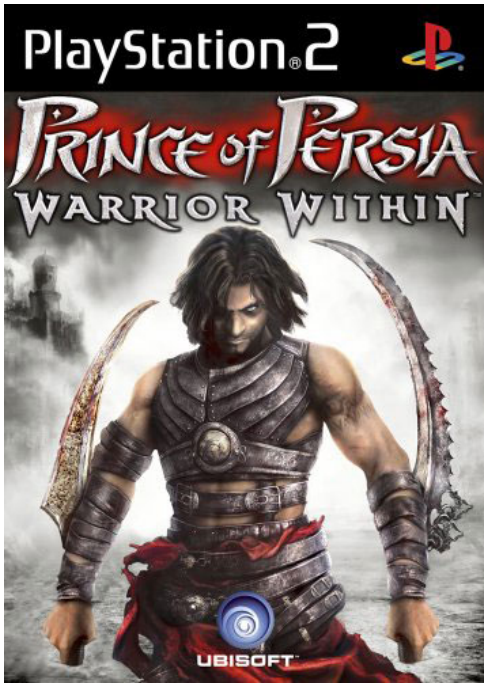


Argument

La ciutat castell de Fortuna, situada a la costa, és amfitriona d'una distintiva cultura centrada al voltant d'una única religió. Aquí es troba la llar de l'Orde de l'Espasa, una organització religiosa que adora al Llegendari Cavaller Fosc Sparda, dimoni que va rebutjar el seu llinatge i que va combatre contra la seva pròpia raça en nom de la humanitat. Com Sparda, l'Orde de l'Espasa ha decretat el seu desig d'eliminar tot tipus de dimoni i ha establert una brigada especial de Cavallers Sants per a realitzar aquesta causa. No obstant això, Dante el Caça-Dimonis tenia altres plans i executa els seus membres, entre ells, el cap de l'organització anomenat Eminència. Credo, el càpita d'aquesta organització, envia Nero a la recerca de Dante. Nero haurà d'enfrontar-se a diversos dimonis com ara Berial, un dimoni de foc, Babel, una granota gegant, i **Equidna (1)**, una dragona en forma de dona, fins a ser traït per la seva pròpia organització, ja que l'Eminència ha ressucitat com a dimoni i l'empresona dintre del Salvador, un enorme dimoni. Llavors es descobreixen els autèntics plans de l'Eminència: ell en realitat volia que el Salvador absorbís Dante per aconseguir el poder suficient per rescatar el món dels dimonis que havia escampat ell mateix, tal com va fer Sparda anys enrere. Pero Dante allibera Nero i junts destrueixen el Salvador.

(1) **Equidna**: Monstruosa nimfa

9. Prince of persia. El Alma del Guerrero



Desenvolupador	Ubisoft Montreal i Pipeworks Software
Distribuïdor	Ubisoft
Llançament	EUA 2 de desembre, 2004 EU 3 de desembre, 2004
Gènere	Accio/Aventura
Modes de joc	Un jugador
Classificació	Per majors de 16 anys
Plataforma	Windows, PlayStation 2, Mobil, Nintendo GameCube, Xbox y PlayStation Portable
Format	CD, DVD, UMD, GCN

Argument

L'argument té relació amb Les Sorres del Temps. Cronològicament 7 anys després de la seva aventura a Azad, el Príncep és perseguit pel Dahaka, un enorme i poderós monstre de les sorres, guardià de la línia del temps. En haver retrocedit en el temps i esborrat els fets que van ocórrer, va alterar la linea del temps i això va despertar aquest monstre, ja que el Príncep hauria d'haver mort (no se sap amb exactitud de quina forma, però es pensa que ha de ser alguna de les moltes morts que el Príncep va veure d'ell mateix en les visions dels punts de salvació de Les Sorres del Temps) per haver obert les sorres del temps. Però va retrocedir en el temps i això mai va succeir. En resum, era el seu destí morir i el Dahaka és l'encarregat que aquest destí es compleixi. No resignat a això, el protagonista viatja a la Illa del Temps, on espera convéncer l'Emperadriu del Temps que eviti la creació de les Sorres del temps. Una dona anomenada Kaileena, habitant de la Illa del Temps i ajudant de la pròpia Emperadriu, comenta que l'Emperadriu ha vist la Línia del Temps (després es revela que l'Emperadriu es va veure a si mateixa morir en mans del Príncep), i ajuda el Príncep a travessar la illa, dient-li com funcionen els mecanismes de les Dues Torres, per a així arribar a la sala on es troba l'Emperadriu del Temps. En arribar a la càmera de l'Emperadriu, es descobreix que la mateixa Kaileena era l'Emperadriu, i després de veure el fervor del Príncep per voler canviar el seu destí, l'Emperadriu Kaileena intenta també canviar el seu, intentant matar el Príncep en aquesta sala. No obstant això, les

coses canvien de manera insospitada. En derrotar l'Emperadriu, les Sorres són creades, per la qual cosa el Príncep va haver de buscar una nova manera de canviar el seu destí, matant l'Emperadriu en el present, cosa que fa buscant la Màscara de l'Espectre, la qual transforma el Príncep en un Espectre de Sorra que es consumeix a sí mateix i necessita més de la Sorra del Temps per a seguir amb vida; aquesta Màscara es troba en el més profund de la Catacumbes, a l'extrem oposat de la Illa. Amb aquesta Màscara el príncep haurà de derrotar el **Grifo (1)** un ser quasi invencible, que és derrotat gràcies al nou poder de manipulació del temps que ha adquirit el príncep amb aquesta transformació.

(1) **Grifo**: bèstia meitat lleó meitat àguila

La Màscara el porta al moment en què va arribar a la illa, però s'adona que ha de matar el seu altre jo per treure's la Màscara, tornar a ser humà i evitar la creació de la Sorres. Depenent de si el Príncep obté totes les millores de vida o no (això li ho dóna l'Espasa d'Aigua, que és l'única capaç de ferir el Dahaka), són possibles dos finals: el Príncep mata l'Emperadriu en el present, o el Príncep haurà de salvar l'Emperadriu de ser assassinada pel Dahaka.

III.2. Metodologia

Com ja s'ha avançat a la introducció, la metodologia emprada per la realització del treball ha estat la següent. Després de recollir informació sobre la mitologia, els videojcs i les teories sobre el valor educatiu d'aquests i d'elaborar les bases teòriques del treball, a continuació, he realitzat una base de dades per a analitzar els personatges i elements mitològics que surten als 9 jocs objecte del meu estudi: "God of War 1", "God of War 2", "Final Fantasy VII", "Final Fantasy VIII", "Final Fantasy X", "Prince of Persia el alma del guerrero", "Dragon Quest el periplo del rey maldito", "Devil may cry 3" i "Devil may cry 4". De cada personatge o element he analitzat diversos aspectes, com ara el nom, les característiques físiques, etc. Amb els resultats obtinguts de la base de dades, he elaborat gràfics per il·lustrar-los millor i n'he analitzat els resultats.

III.3. Anàlisi de la mostra

He fet l'anàlisi de 118 elements (alguns repetits ja que actuen de forma diferent depenen del joc) en els 9 videojocs que he estudiat.

Els paràmetres o aspectes estudiats per tal d'esbrinar el grau de pervivència dels mites clàssics en els videojocs estudiats, han estat finalment sis: tipologia, índex de concentració, elements més recurrents, característiques predominants (psicologia, sexe, ...) i grau de fidelitat.

A. Tipologia

A partir de les característiques dels personatges i elements seleccionats, els he ordenat i classificat en diversos grups segons la tipologia a la que pertanyen. He ideat fins a 6 tipologies:

- Divinitat: categoria que comprén diferents déus, deesses o altres semidivinitats de la mitologia grega (cf. AFRODITA, NEREIDAS, etc.)
- Monstre: categoria que inclou les diferents bèsties enemigues que el jugador pot trobar durant el desenvolupament del videojoc (cf. CERBERO, QUIMERA, etc.)
- Invocació: categoria que abarca bèsties amigues que el jugador invoca o crida perquè l'ajudin a combatre el rival (cf. FÉNIX, IXIÓN, etc.)
- Atac: entenem per atac una estratègia que rep un nom que fa referència a un personatge mitològic concret (cf. SUBIDA DE ÍCARO, FURIA DE CRONOS, etc.)
- Heroi: categoria que inclou personatges de naturalesa mortal (cf. TESEO)
- Objecte: categoria que comprén elements materials que representen alguna cosa (trofeu, medalla, etc, com ara EL EMBLEMA DE JÚPITER o LAS ESPADAS DE CAos) o

que implica efectes diversos, ja siguin positius o negatius sobre el protagonista, amics o enemics (cf. PANACEA, PLUMAJE FÉNIX, etc.).

- Indret: categoria que comprén una localització caracteristica de la mitologia (cf. OLIMPO).

En aquest punt he d'advertir que un mateix nom pot aparéixer en diferents tipologies en funció de les característiques funcionals que assumeix en els diferents videojocs. Per exemple, FÉNIX pot ser un objecte (com ara *el anillo Fénix*) i també una invocació (FÉNIX).

A continuació apareix una relació alfabètica dels personatges classificats en les tipologies esmentades:

Divinitat:

1. Afrodita
2. Anfitrite
3. Ares
4. Artemisa
5. Atena
6. Atlas
7. Cronos
8. Gaia
9. Hades
10. Nereidas
11. Poseidón
12. Prometeo
13. Rea
14. Tifón
15. Zeus

Monstre:

1. Caronte
2. Cerbero
3. Centauro
4. Cíclope
5. Equidna
6. Gorgonas
7. Euriale
8. Medusa
9. Grifo
10. Harpías
11. Némesis
12. Pandora
13. Quimera
14. Sátiros
15. Sirenas

Invocació

1. Cerebero
2. Fénix
3. Ixión

Atac

1. Ataque Morfeo
2. Cabeza de Euríale
3. Carga/sprint/ascensión de Hiparión
4. Ciclón del Caos
5. Espíritu de Hércules
6. Furia de Cronos
7. Mirada de Medusa
8. Pluma de Prometeo
9. Subida de Ícaro
10. Rabia de Tártaro
11. Reverso de Atena
12. Reverso de Ícaro

13. Temblor de Atlas

Objecte

1. Agamenón
2. Arco de Eros
3. Arco de Quirón
4. Anillo Fénix
5. Anillo de Hefesto
6. Aro de Hefesto
7. Arma de Titán
8. Brazal de Hefesto
9. Cinturón de Titán
10. Escudo Fénix
11. Escudo de Hefesto
12. Emblema Júpiter
13. Emblema de Marte
14. Emblema Saturno
15. Emblema Mercurio
16. Emblema Venus
17. Espadas de Atena
18. Escudo de Tánatos
19. Gorro de Hermes
20. Lágrima de Venus
21. Lanza de Tánatos
22. La Parca
23. Medalla de Hércules
24. Medusa
25. Manilla Fénix
26. Manilla de Hefesto
27. Panacea
28. Perdición Tifón
29. Placa Fénix
30. Placa de Hefesto
31. Pelta de Hefesto
32. Símbolo Júpiter
33. Símbolo Marte
34. Símbolo Mercurio
35. Símbolo Saturno
36. Símbolo Venus
37. Sirena
38. Tridente
39. Vara hipnótica
40. Vara de Némesis
41. Yelmo de Hades

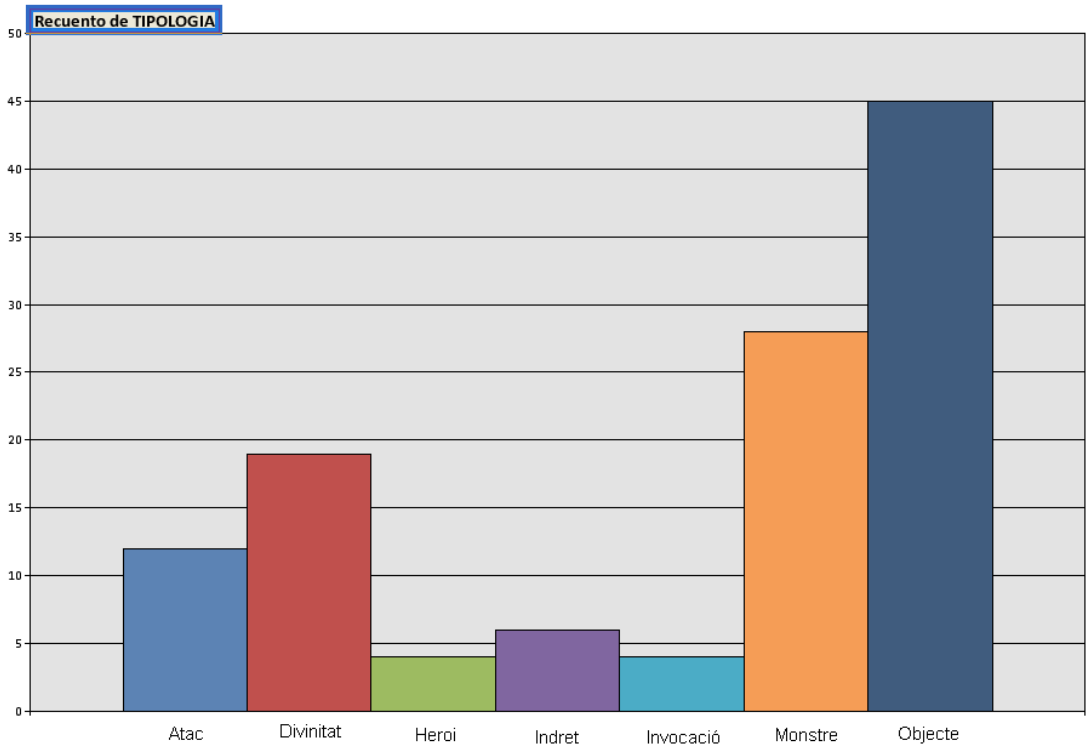
Heroi

1. Caos
2. Ícaro
3. Perseo
4. Teseo

Indret

1. Atenas
2. Inframundo
3. Olimpo
4. Rodas

Gràfic 1: Tipologia



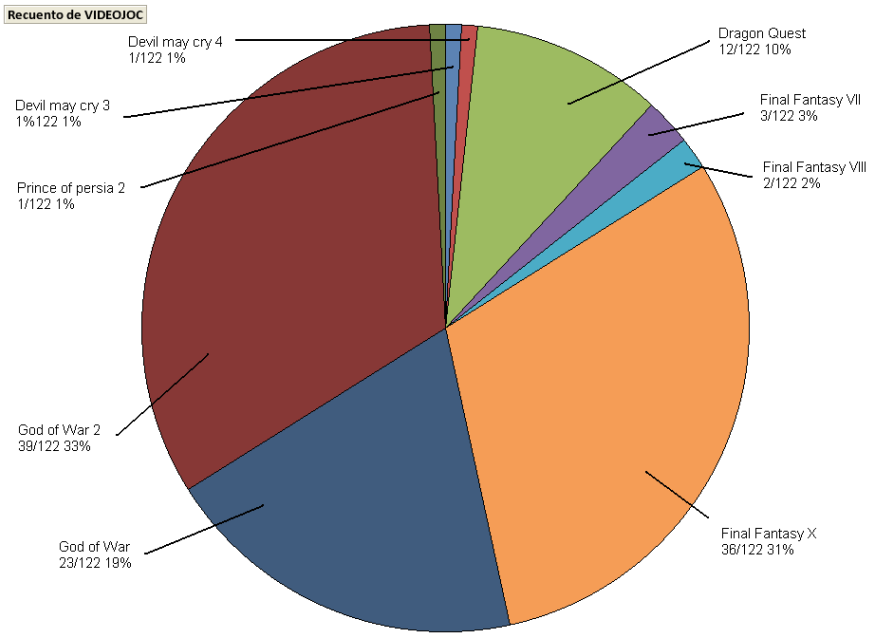
Com es pot observar en el gràfic 1, la tipologia més utilitzada és l'OBJECTE, amb un 38.13% (45/118); en segon lloc, el MONSTRE amb un 23.72 (28/118); en tercer lloc, trobem la DIVINITAT amb un 16.10% (19/118); després li segueix l'ATAC amb 12 sobre 118 elements, cosa que suposa un 10.16%; i finalment, l'INDRET amb 6 elements sobre 118 (5.08%) i l'HEROI i INVOCACIÓ amb un 3.38% (4/118 elements).

D'aquesta primera aproximació podem concloure que, en general, els elements mitològics predominants tenen una funció instrumental (la categoria d'objecte acapara un 38,1%), però també és important la seva funció protagonista, ja que si sumem els resultats de la categoria monstre i la categoria divinitat aquestes acaparen un 39,8% del total.

B. Índex de concentració segons els videojocs

Un altre aspecte que m'interessava esbrinar és quins dels videojocs analitzats contenen major presència d'elements mitològics. A continuació, he analitzat quin és l'índex d'aparició de personatges mitològics en cadascun dels jocs analitzats.

Gràfic 2. Índex d'aparició de personatges per videojocs



Com podem veure al gràfic 2, el joc que té més elements mitològics, 39/118 elements, és *God of War 2*, amb un 33%; en segon lloc, trobem el *Final Fantasy X* amb 36/118 elements, que correspon a un 31%; en tercer lloc, trobem *God of War* amb un 19% (o sigui 23/118 elements); li segueix *Dragon quest* amb un 10%, *Final fantasy VII* amb un 3%, *Final Fantasy VIII* amb un 2%, *Prince of Persia el Alma del Guerrero* amb un 1%, i els *Devil may cry III* i *IV,* també amb un 1%.

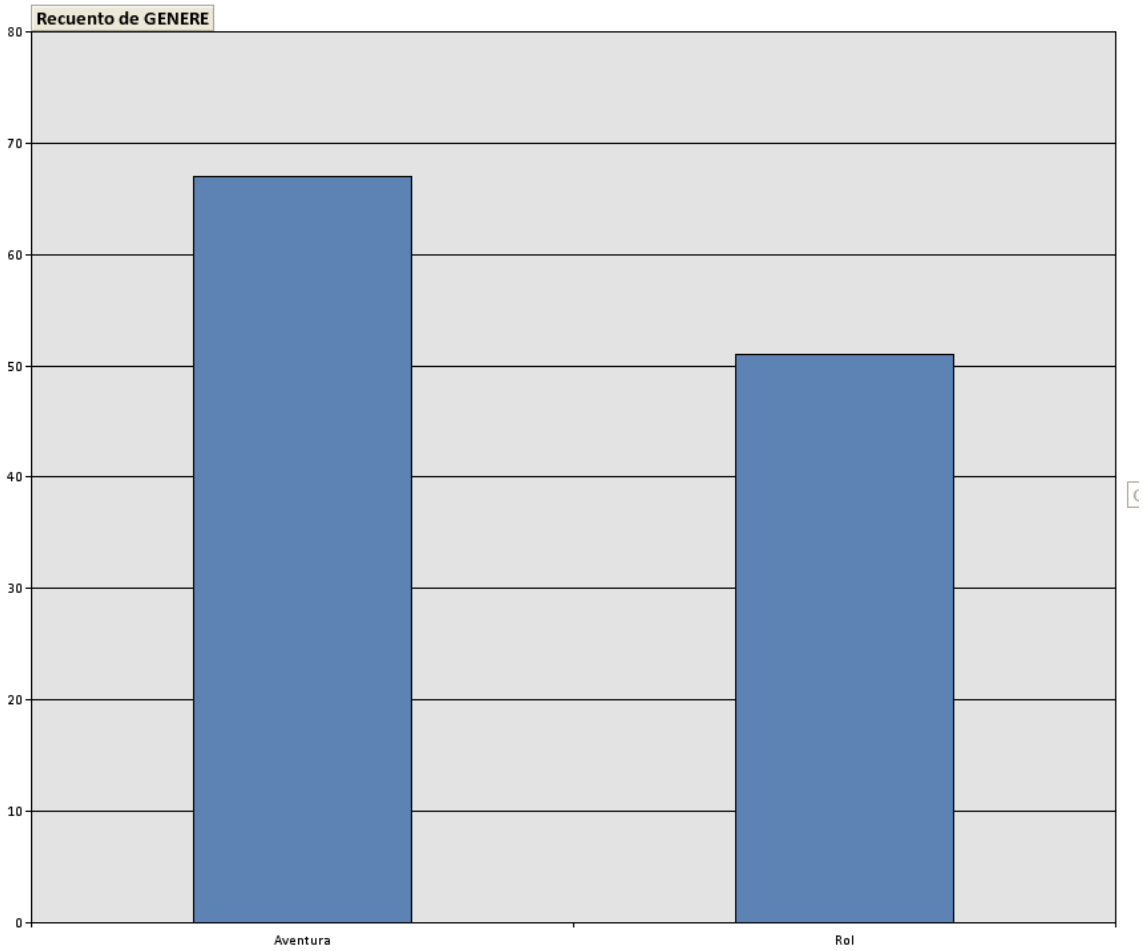
C. Gènere de videojoc

També m'interessava saber quins gèneres de videojocs utilitzen més la mitologia grecoromana. Aproposit d'això, entenem per gènere, l'estructura bàsica del videojoc, tot i que hi ha molts tipus de gèneres, tal com ja s'ha comentat a l'apartat de bases teòriques com ara:

- Shooter: consisteix en disparar amb alguna arma de foc.
- Esportiu: consisteix en jugar a algun tipus d'esport.
- Aventura: consisteix en portar un personatge i passar els diferents nivells, ja siguin *puzles* o d'acció.
- Rol: tracta de desenvolupar un o més d'un personatge al llarg del joc.
- Lluita: consisteix en lluitar contra un rival.
- Estratègia: consisteix en derrotar l'enemic mitjançant un pla.

Els 9 videojocs analitzats es distribueixen en dues categories: videojocs d'aventura i videojocs de rol:

Gràfic 3: Gènere



Com es pot veure en aquest gràfic, tot i que les diferències no són molt grans atesa la proximitat dels 2 gèneres és el gènere d'aventura el que sembla contenir major

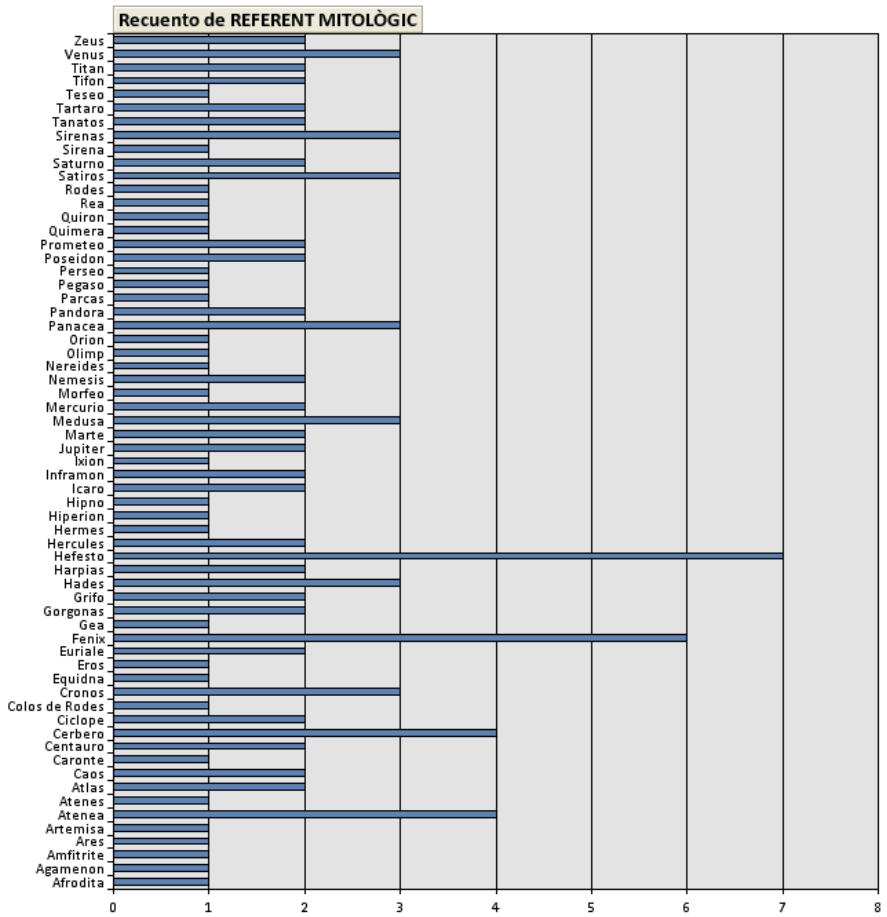
nombre d'elements mitològics (67/118) acaparant un 56.77% del total, en front dels jocs de rol que suposen el 42.37% dels elements (50/118).

D. Referent mitològic més utilitzat

A continuació, he analitzat quins són els elements mitològics més presents en el conjunt global de tots els videojocs estudiats.

Si parlem globalment, en termes generals és HEFESTO, un objecte[8], ja que apareix en 7 ocasions, freqüència que correspon a un 5.93% del total; en segon lloc, li segueix el FÉNIX, una invocació, amb 6 aparicions (cosa que suposa un 5.08%); seguidament hi ha un empat entre CERBERO i ATENEA, un monstre i una divinitat, amb 4 aparicions cada un, cosa que implica un 3.38%, respectivament. La resta d'elements mitològics apareixen més esporàdicament, tal com es pot veure en el gràfic 4:

Gràfic 4: Referent mitològic més utilitzat



[8] Hefest ha estat considerat un objecte i no una divinitat com a la mitologia grega, perquè en el desenvolupament del videojoc actúa com a un o diversos objectes i no com a personatge o divinitat (cf. *escut d'Hefest, manilla d'Hefest*, etc. que protegeixen el jugador del foc.)

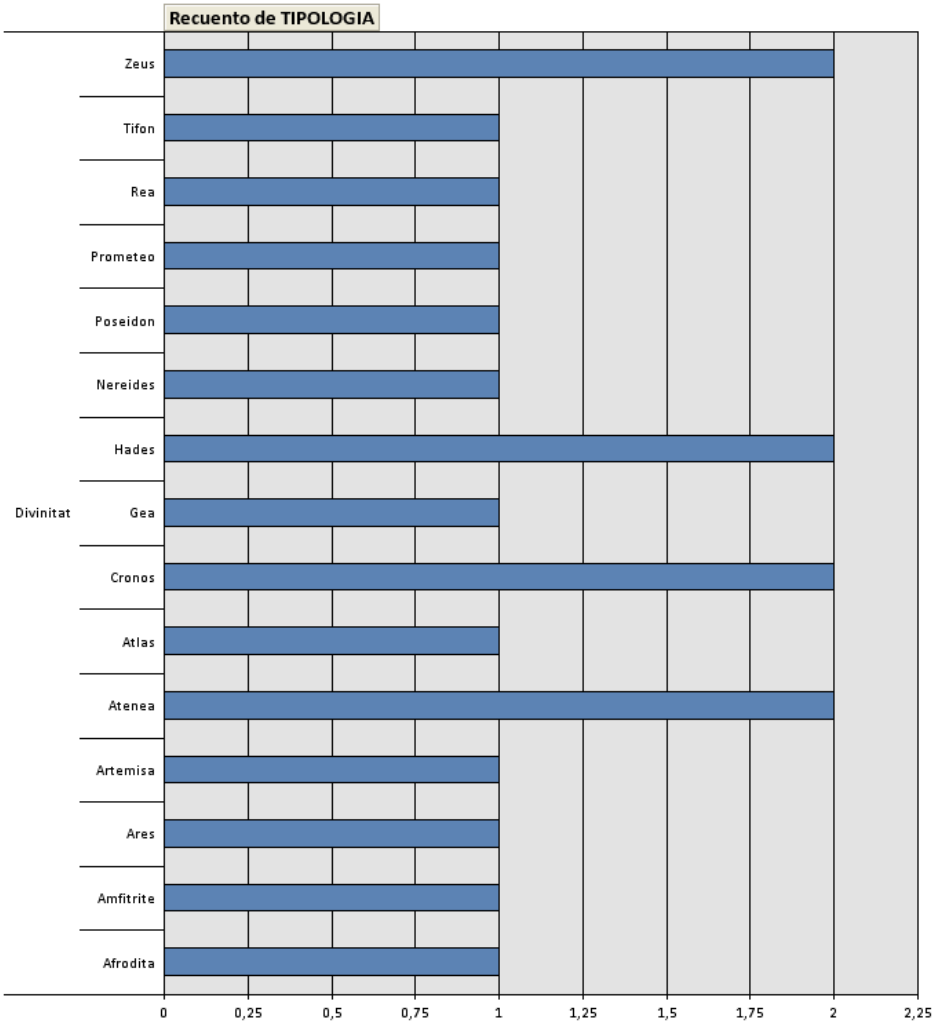
De les dades obtingudes podem concloure que no hi ha uns elements clarament predominants o recurrents, sinó que és molt gran la diversitat d'elements mitològics usats en aquests tipus de jocs.

Passem ara a analitzar la qüestió de la major o menor presència dels elements mitològics per tipologies.

a. Divinitat

Ja hem dit que entenem com a divinitat el conjunt de déus i deesses que apareixen en els videojocs.

Gràfic 5: Divinitat més freqüent



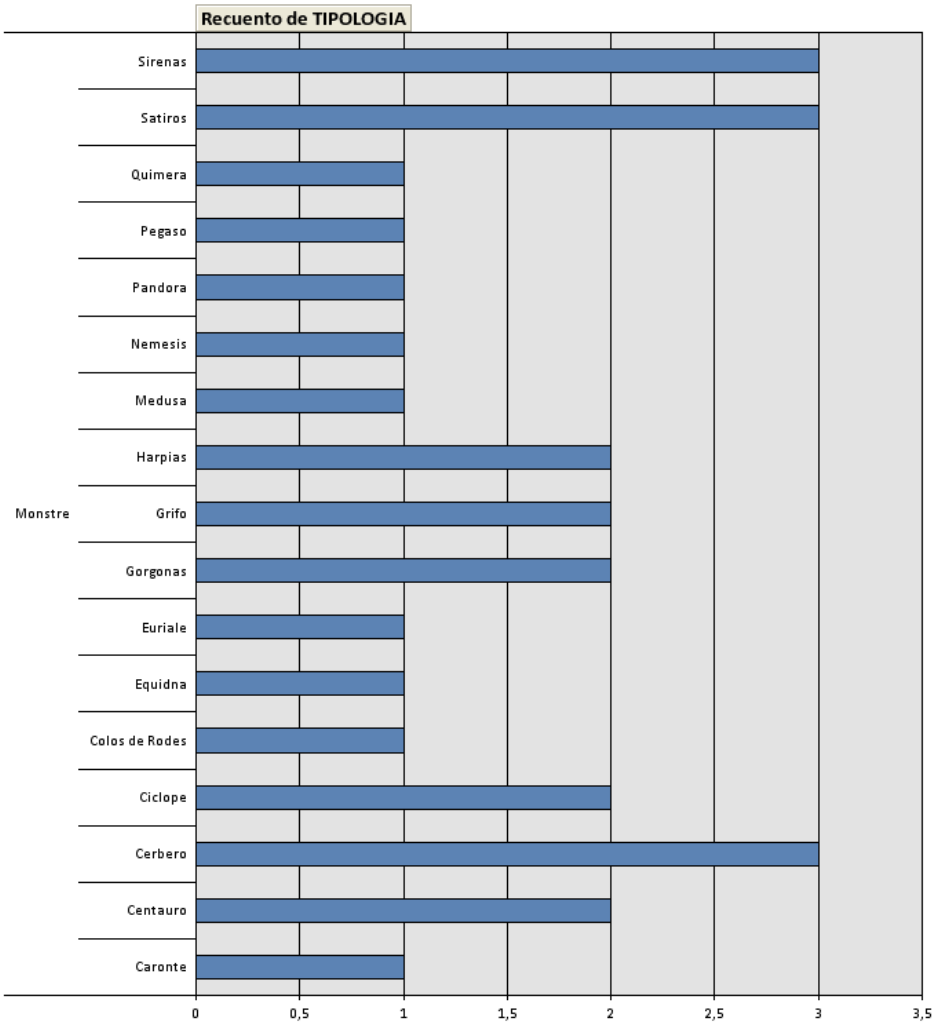
Com es pot observar en el gràfic, pel que fa a la divinitat més utilitzada en els videojocs, hi ha un quàdruple empat entre ATENA, CRONOS, HADES i ZEUS, que apareixen dues vegades cadascun, aparició que suposa un 1.69% respectivament.

Després, els segueix un nombrós grup constituït per TIFÓN, REA, PROMETEO, POSEIDÓN, NEREIDES, GEA, ATLAS, ARTEMISA, ARES, AMFITRITE, AFRODITA, que apareixen una sola vegada cada un.

b. Monstre

Com ja he esmentat abans, identifiquem els monstres com tots els éssers vius que tenen una actitud hostil davant el protagonista.

Gràfic 6: Monstre més freqüent

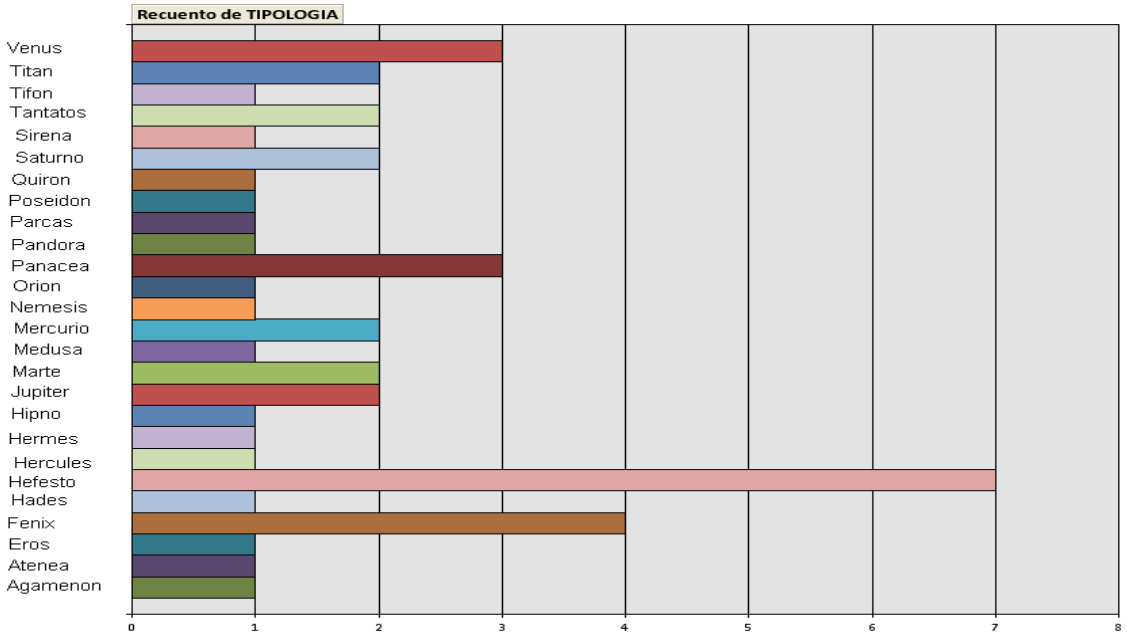


Com podem veure en el gràfic 6, quant al monstre més utilitzat, hi ha un empat entre CERBERO, SÁTIROS, i SIRENAS, amb un 2.45% cada un, ja que només apareixen 3 vegades respectivament. Després, els segueix un nombrós grup constituït per HARPIAS, GRIFO, GORGONAS, CÍCLOPE i CENTAURO, amb 2 aparicions cadascun.

c. Objecte

Entenem com a objecte tota cosa material que implica diversos efectes, ja siguin positius o negatius per als personatges; per tant, depenent de l'efecte reben el nom d'un personatge mitològic i és per això que he decidit que era un punt important a conéixer.

Gràfic 7: Objectes mes recurrents

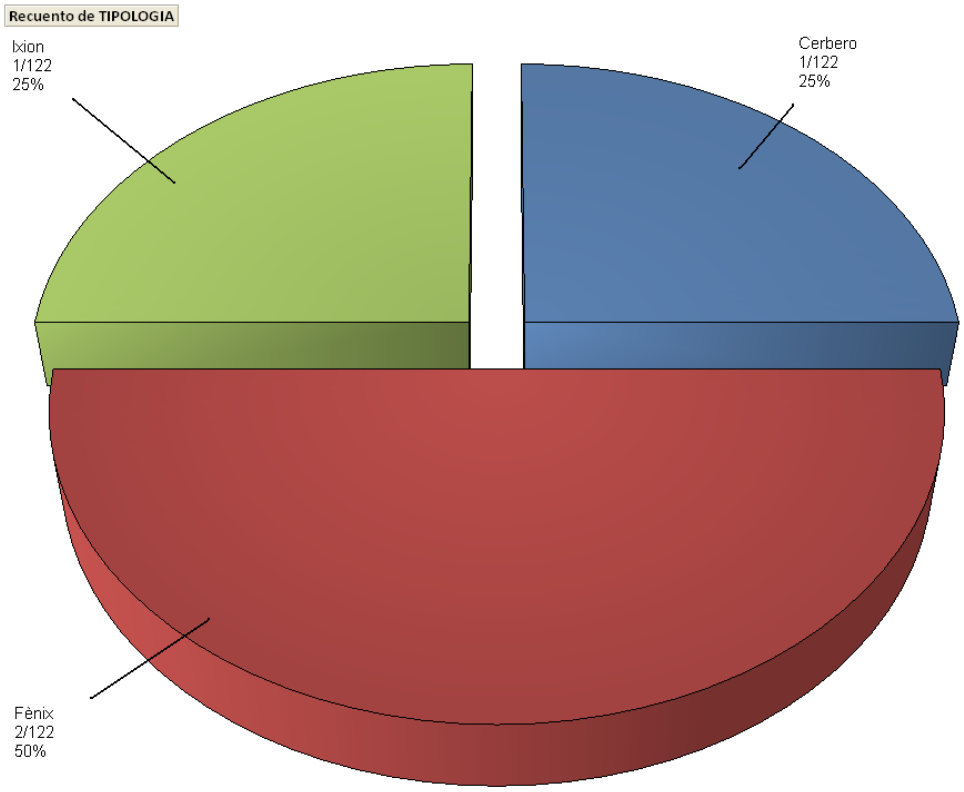


En aquest gràfic i com ja hem dit anteriorment, podem observar que HEFESTO destaca clarament, ja que apareix 7 vegades, freqüència d'aparició que correspon a un 5.73% del total; en segon lloc, veiem FÈNIX, que apareix 4 vegades, això és un 3.27%; en tercer lloc, hi ha un empat entre PANACEA i VENUS, amb 3 vegades cada una, corresponent a un 2.45% respectivament.

d. Invocació

Com ja he dit abans, s'entén com a invocació tot esser que es cridat per què ajudi el jugador a combatre l'enemic.

Gràfic 8: Invocació més freqüent

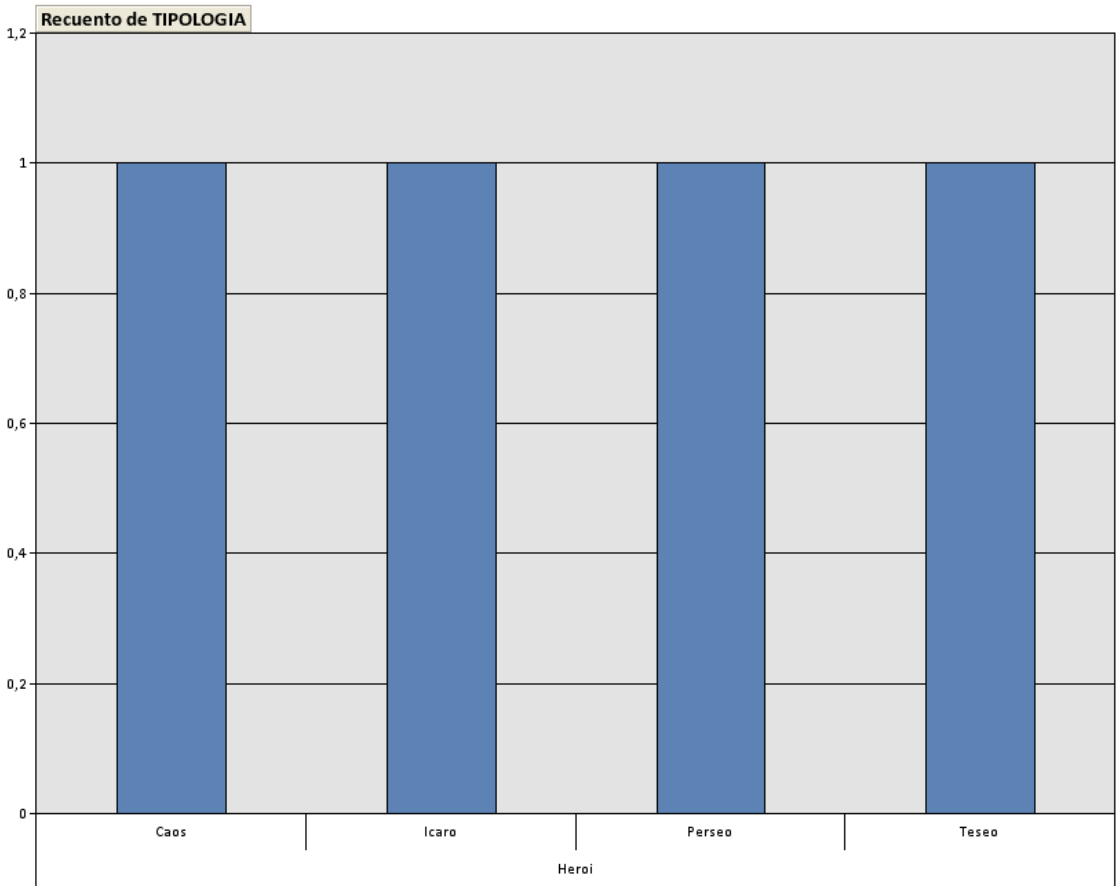


Com podem veure en el gràfic 7, només hi ha 3 invocacions; la més utilitzada és FÉNIX ja que apareix 2 vegades (o sigui un 50%) i després el segueixen, amb un 25% cada un, IXIÓN i CERBERO.

e. Heroi

En aquest cas, entenem per herois els personatges de categoria mortal que intervenen en el joc.

Gràfic 9: Herois comuns

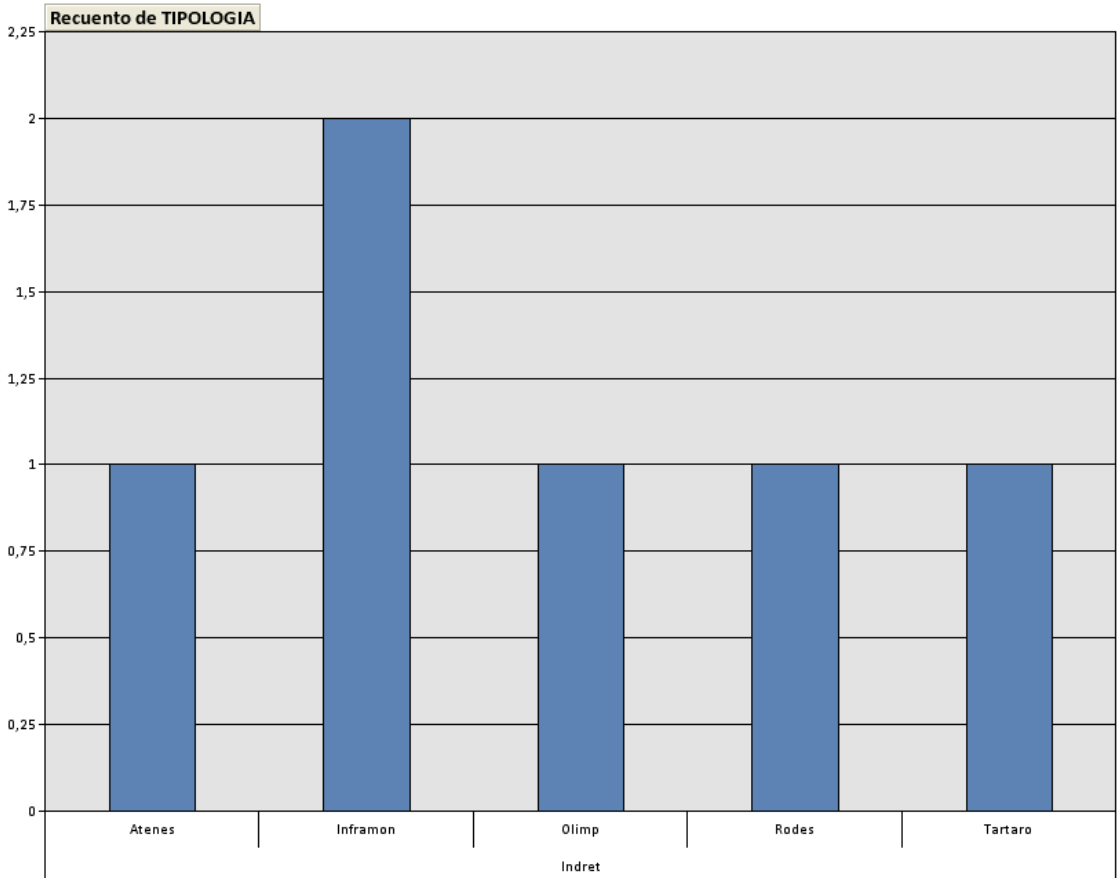


Com podem veure en el gràfic 9, hi ha un empat entre 4 herois que només apareixen una sola vegada. Cal destacar que 3 herois del 4 que hi ha en total, concretament ICARO, PERSEO i TESEO pertanyen al videojoc *God of War* i demostren un grau de fidelitat respecte del model clàssic molt superior al del personatge de CAOS que apareix a *Final Fantasy X.*

f. Indret

Entenem com a indret qualsevol localització de caràcter mitològic.

Gràfic 10: Indrets mítics



Com podem veure en el gràfic 10, quant a l'indret més utilitzat, aquest és L'INFRAMON amb un 33% sobre la resta d'indrets, enfront del 17% dels altres 4 (ATENES, OLIMP, RODES i TÁRTARO).

E. Característiques predominants

En aquest apartat he analitzat diferents aspectes que presenten els elements mitològics en el desenvolupament dels diferents videojocs; concretament, les seves característiques psicològiques funcionals i el sexe.

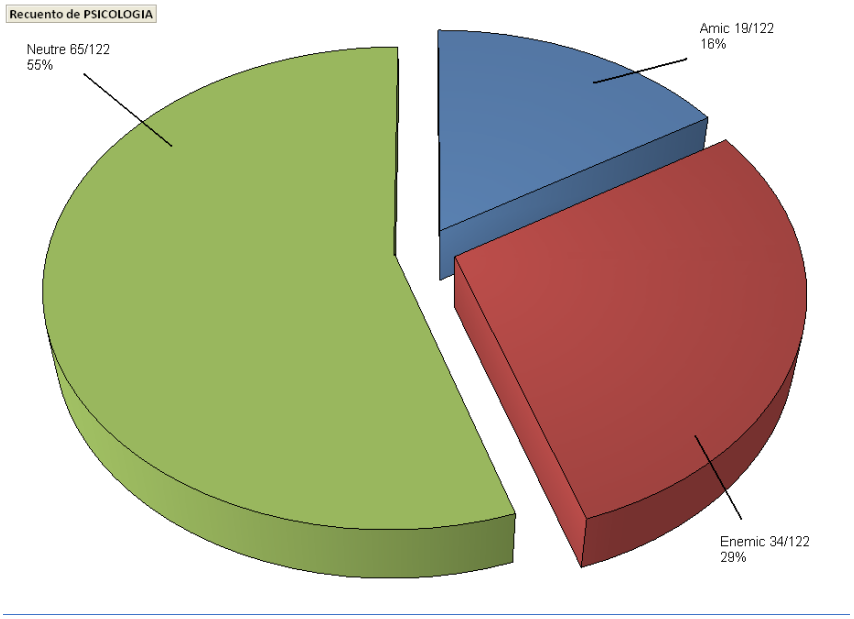
a. Característiques psicològiques funcionals

Entenem com a característiques psicològiques funcionals dels personatges mitològics analitzats aquelles que defineixen el caràcter de la seva personalitat en funció de la seva actuació en el desenvolupament del joc; en aquest apartat he distingit tres possibilitats:

1. Si l'element en qüestió ajuda al jugador o protagonista del joc.
2. Si el perjudica o ataca.
3. Si no l'afecta positiva ni negativament.

És per això, que he classificat els elements mitològics en 3 grups: AMIC, ENEMIC i NEUTRE.

Gràfic 11: Psicologia



Com podem observar en el gràfic 11, la psicologia que predomina és la NEUTRA, amb un 55% del total, és a dir, 65 elements dels 118 totals no afecten ni negativa ni positivament a l'actuació del protagonista o jugador durant el joc.

El segon lloc l'ocupen elements que podríem considerar ENEMICS; 34 dels 122 elements analitzats (o sigui, un 29%) tenen una actitud hostil envers el jugador

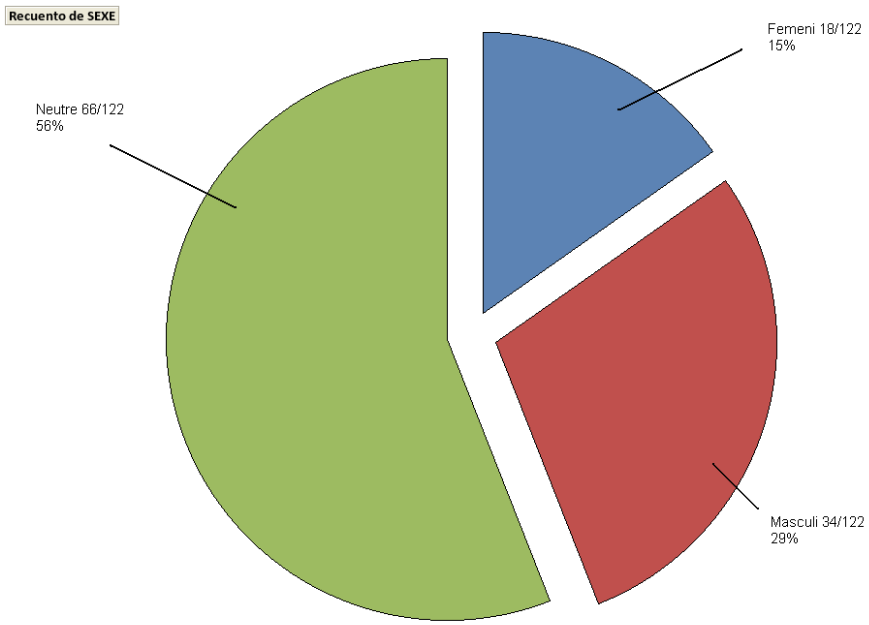
protagonista; finalment, els elements que ajuden o participen positivament constitueixen un 16% del total, és a dir, només 19 elements de 118 poden considerar-se AMICS.

Cal destacar, però, que si distingim entre, d'una banda, les categories de DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ, i, de l'altra, OBJECTE, ATAC i INDRET, els resultats no són els mateixos. Si només tenim en compte el primer grup (DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ) el predomini correspon als personatges enemics; en canvi, si incloem el segon grup (OBJECTE, ATAC i INDRET), aleshores el predomini és dels elements neutres, ja que són elements estàtics i circumstancials.

b. Distribució per sexes

En aquest apartat he classificat els elements en tres categories: personatges masculins, personatges femenins (en el cas de divinitats i herois, i alguns monstres) i elements sense sexe, o sigui neutres (com ara, objectes, indrets, noms d'atacs).

Gràfic 12: Sexe dels elements



Segons es pot veure en el gràfic 12, els que predomina són els elements NEUTRES, ja que apareixen 66 vegades de 118, que correspon a un 56%; després, li segueixen els elements MASCULINS amb un 29% (34/118), i per últim els femenins amb 18 dels 118 elements, corresponent a un 15%.

Cal destacar, però, que novament, si distingim entre, d'una banda, les categories de DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ, i, de l'altra, OBJECTE, ATAC i INDRET, els

resultats varien significativament. Si només tenim en compte el primer grup, constituït per personatges i elements sexuats (DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ) veiem com de forma molt clara el predomini correspon als personatges masculins; en canvi, si incloem el segon grup (OBJECTE, ATAC i INDRET), aleshores el predomini correspon als elements considerats neutres.

Per tant, dels resultats obtinguts en els apartats que fan referència a la tipologia d'element més habitual i a les caracteristiques predominants (psicologia i sexe) deduim que el grup d'elements de la categoria OBJECTES (que corresponen a les característiques PSICOLOGIA NEUTRA i SEXE NEUTRE) distorsionen una mica els resultats.

F. Grau de fidelitat

Finalment arribem a una qüestió transcendental per a l'essència del meu treball, com és el grau de fidelitat amb què els videojocs reprodueixen els elments mitològics clàssics. Per mesurar el grau de fidelitat del personatge o element que apareix al videojoc respecte del personatge de la mitologia grega, he considerat un seguit de factors o característiques, com ara la semblança o no respecte del model original en allò que es refereix a característiques físiques (morfologia, tipologia, etc.), característiques psicològiques, funcions, manteniment del mateix nom, etc. Així, he establert fins a 4 graus de fidelitat respecte del model original clàssic:

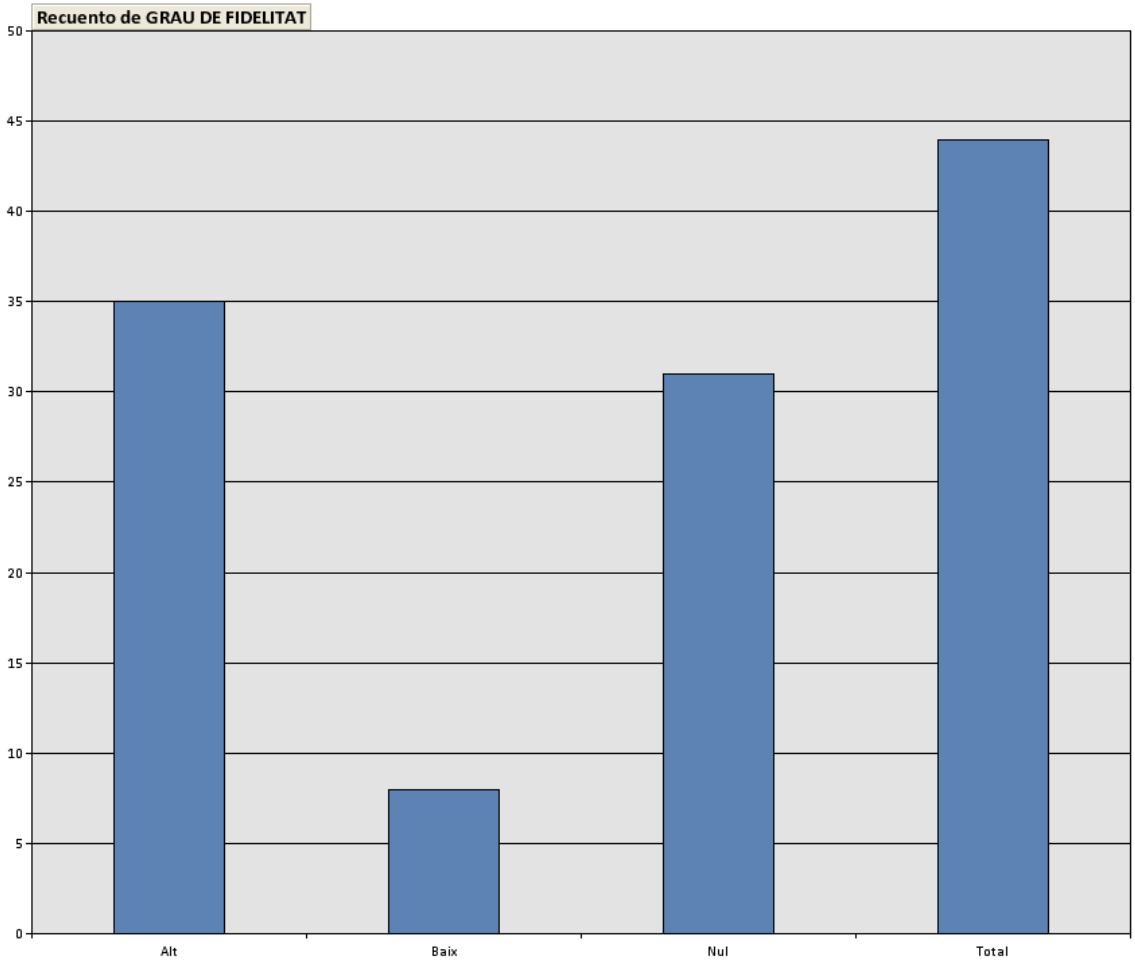
(1) Fidelitat total: fa referència a aquells elements que són pràcticament iguals als del mite grec (cf. GRIFO en *Prince of Persia el alma del guerrero*).

(2) Fidelitat alta: fa referència a aquells elements que s'assemblen força als del mite grec (cf. CERBERO del joc *Devil may cry,* el qual, tot i tenir tres caps i protegir una porta, està cobert de gel, fet pel qual s'aparta de la versió clàssica del personatge).

(3) Fidelitat baixa: fa referència a aquells elements que s'assemblen molt tangencialment als del mite, ja que tenen només alguna característica similar (cf. PANDORA de *Dragon Quest,* que apareix representada com un cofre monstruós ple de joies que t'ataca).

(4) Fidelitat nul·la: fa referència a aquells elements que només utilitzen el nom dels personatges mitològics, però que tenen característiques distintes respecte del mite clàssic (cf. CAOS de *Final Fantasy VII,* que es representa com la transformació d'un protagonista).

Gràfic 13: Grau de fidelitat esmentats més amunt



Com podem observar en aquest gràfic, el grau de fidelitat de la majoria d'elements és TOTAL, ja que pertany a 44 dels elements analitzats (un 37.28%); un exemple seria ATENA en el videojoc *God of war*; li segueix el grau de fidelitat ALTA, amb 35 elements que correspon a un 29.66%; un exemple clar seria CERBERO, del joc *Devil may cry;* desprès, li segueix el grau NUL amb 31 elements, que correspon a un 26.27%; un exemple seria IXION de *Final Fantasy X,* ja que en l'únic en què s'assembla és en el nom, perquè en el videojoc es presenta en forma de cavall elèctric; i finalment trobem el grau de fidelitat BAIX amb 8 elements, corresponent a un 6.77% del total.

IV. DIAGNOSI DELS USUARIS

Per determinar el potencial didàctic dels videojocs calia, primer, veure si hi havia elements mitològics suficients per despertar l'interès pel món de la mitologia grega en els usuaris, tal com a mi em va passar com a jugador.

Un cop vist en l'apartat anterior que l'empremta dels mites grecs en els jocs analitzats és prou important, ara toca veure si és un recurs d'accés fàcil i atractiu per a l'alumnat de secundària (adolescent i jove), i si el professorat de la matèria (és a dir, de cultura clàssica, llatí i grec) hi pot veure'n l'interès i les possibilitats didàctiques.

Per arribar a aquest objectiu, vaig arribar a la conclusió que havia d'investigar per separat els dos col·lectius i que la millor manera de conèixer els seus hàbits i opinions seria l'enquesta. Així doncs, tal i com ja s'ha dit a la introducció, amb l'ajut de la meva tutora, vaig confegir una enquesta per a l'alumnat de l'XXX Xxxxxxxxx i una altra per al professorat de clàssiques de la província de Lleida. Un cop recollits els resultats, vaig crear dues bases de dades i en vaig extreure les conclusions que aquí apareixen exposades.

IV.1. L'alumnat

A. Introducció

Tal com diu Daniel Aranda Juárez[9], segons les dades del darrer estudi realitzat per *El Observatorio del Videojuego* a Catalunya, hi ha aproximadament un milió de jugadors. D'aquests, un 40% són dones en front del 60% d'homes. Segons l'observatori, a tot l'estat espanyol s'han venut més de 5 milions de consoles a 10 milions de jugadors.

L'estudi destaca que el perfil mig de jugador de l'estat espanyol se situa al voltant dels 22 anys. Segons les seves investigacions, existeixen tres perfils bàsics de jugador: (a) els *Hard Core Gamers* de més de 30 anys que dediquen més de dos dies a la setmana al videojoc; (b) els jugadors esporàdics que dediquen un cop per setmana o menys als videojocs i (c) el jugador casual que juga sovint però en estones lliures fent servir el telèfon mòbil o webs gratuïtes a Internet.

Un altre dels estudis interessants el trobem a *l'Asociación de Videojugadores* (AV) on s'exposen les dades que posen en dubte, entre d'altres, dos dels mites i prejudicis existents sobre l'ús dels videojocs:

- Els videojocs són cosa de nens i adolescents
- Els videojocs només serveixen per passar l'estona.

---

[9] http://xino-xano.org/wikiOciDigital/index.php?title=Introducci%C3%B3_al_M%C3%B3n_dels_Videojocs#Una_tipologia_de_jugadors:_dels_hardcores_als_casuals

- Respecte al primer mite o prejudici, l'estudi destaca com el 35% dels jugadors tenen entre 20 i 34 anys, mentre que els 32% són jugadors d'entre 11 i 19 anys i d'aquest només el 23,4% són menors d'edat.
- Respecte al segon prejudici, l'AV afirma que els propis jugadors valoren millores en l'habilitat visual, en la capacitat de superació i en el treball en equip.

Segons un altre estudi, del grup *Civértice*, sobre una població de 11.000 nois i noies d'entre 10 i 18 anys de 20 ciutats espanyoles entre els anys 2005 i 2007 sobre l'ús que fan de les pantalles digitals, el 66,6% dels escolars afirma que acostuma a jugar; si fem distincions per sexes, el 81% dels nois enquestats es declaren jugadors habituals, mentre que, en el cas de les noies, el percentatge de jugadores és del 52%. Respecte al gènere que més valoren, el 52% valora els jocs esportius (19,6% de noies), els jocs de rol amb un 29,2% (4,6% de noies). Contràriament a aquesta tendència, els jocs d'aventura estan més anivellats, els prefereixen un 42% de nois enfront del 36,3% de noies.

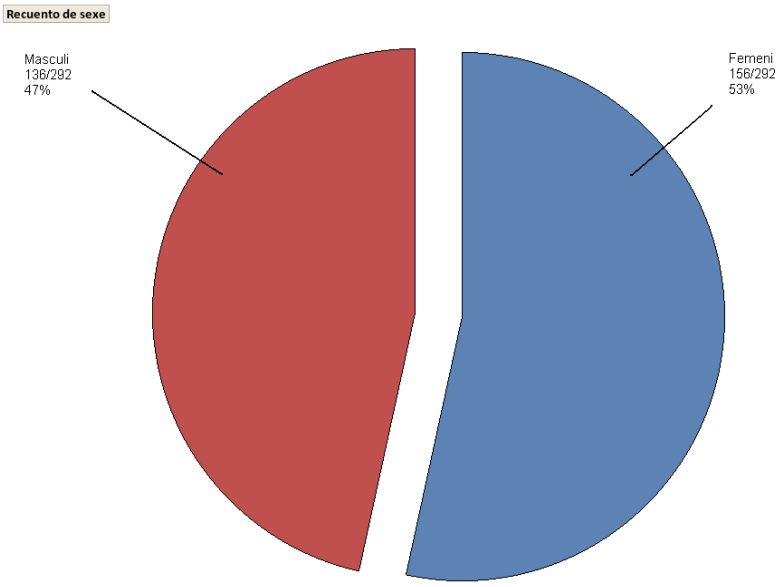
Pel que fa al temps de dedicació als videojocs, el 30% dels escolars dedica a diari molt poc temps als videojocs: menys de mitja hora; una hora el 13,8%, i entre una i dues hores només el 8,4%. Però, el major percentatge (el 33,2%) el trobem entre els nois i noies que no dediquen temps durant la setmana, sinó només el cap de setmana. Durant els caps de setmana el consum de videojocs varia considerablement. Els que no juguen són únicament el 9,2% i els videojocs destaquen clarament com a opció d'oci juvenil. Tot i la importància dels videojocs dins l'oci dels nois i noies, la televisió és encara, segons les dades de l'EGM, la primera d'entre les pantalles dedicades a l'oci amb 215 minuts diaris (segons dades del 2006).

B. Descripció de la població enquestada a l'XXX Xxxxxxxxxx

La nostra base de dades disposa de les dades obtingudes de 292 alumnes. Els individus enquestats són alumnes de l'XXX Xxxxxxxxxx, des de 1ESO fins a 2BATX i les seves edats van dels 12 fins als 19 anys.

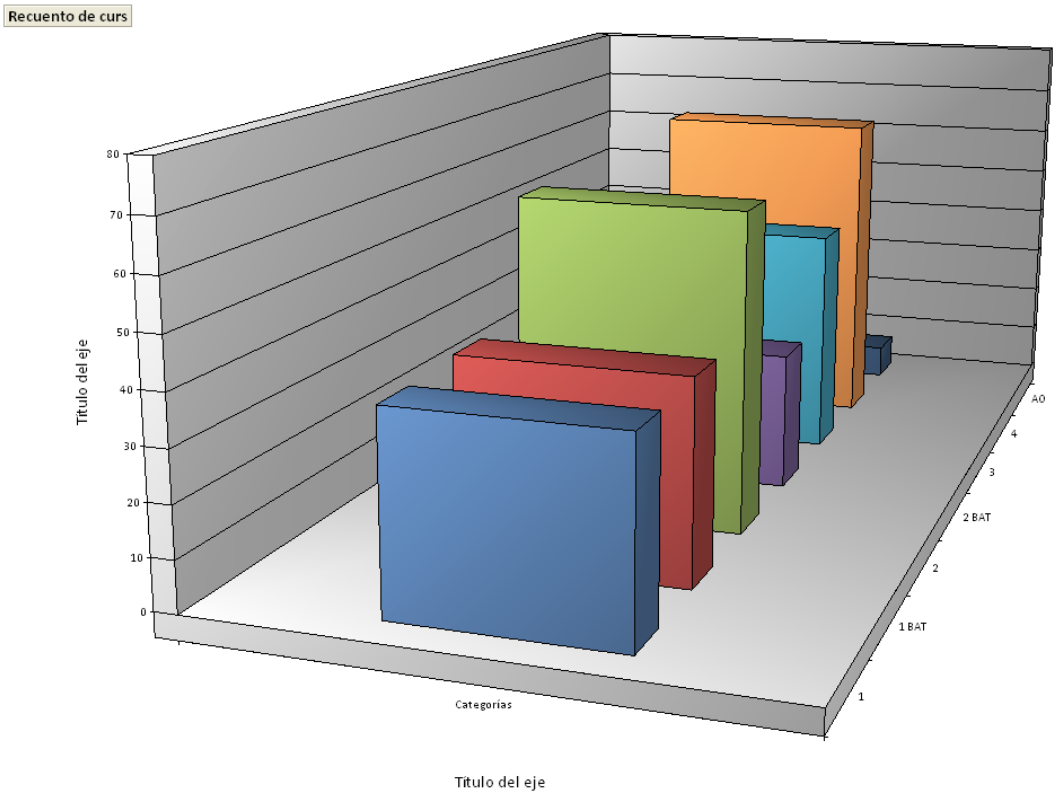
Les dades de la població enquestada apareixen aquí sota en els gràfics 14, 15 i 16 i fan referència a la distribució per sexes, cursos i lloc de naixement:

Gràfic 14: Sexe de la població



Al gràfic 12 podem veure que la població lleugerament dominant és la de les noies, amb un 53%, seguida de la dels nois amb un 47%.

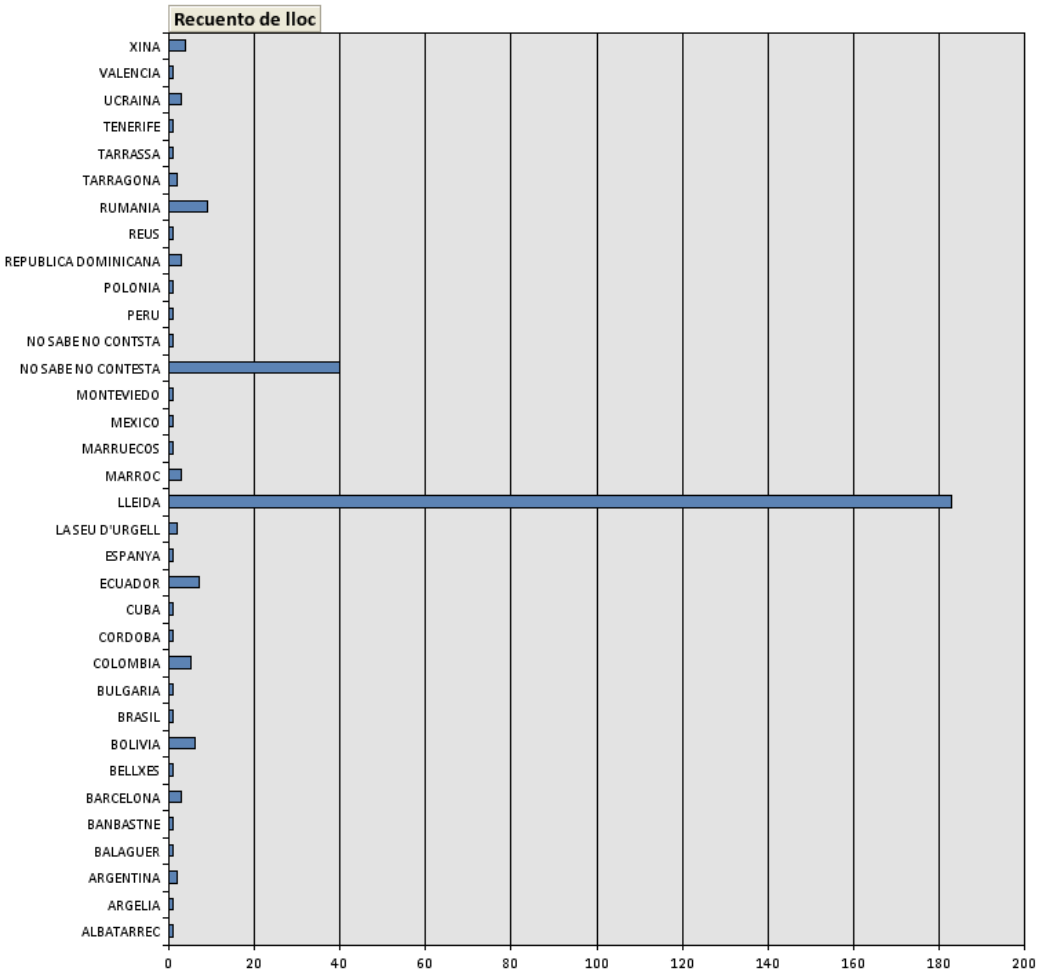
Gràfic 15: cursos



curs	4 ESO	2 ESO	3 ESO	1 BATX	1 ESO	2 BATX
núm. alumnes	67	64	47	40	39	29
%	22,9	21,9	16	13,7	13,4	9,6

Tal com apareix al gràfic 15 i la taula corresponent, la majoria d'alumnes són de 4t d'ESO, seguits del grup de 2n i 3r d'ESO, 1r de Batxillerat, 1r d'ESO i, finalment, 2n de Batxillerat.

Gràfic 16: Lloc de naixement

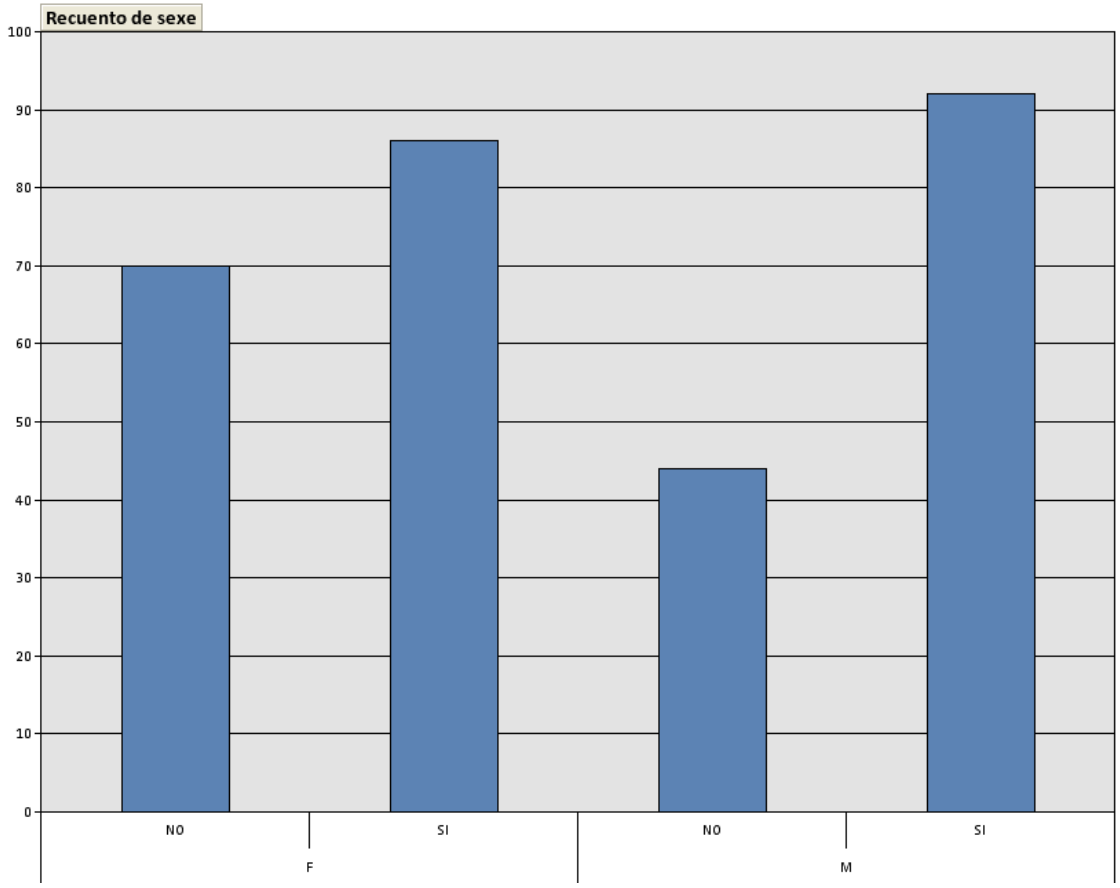


Com es pot observar al gràfic 16, la gran majoria d'alumnes és de la ciutat de Lleida (concretament 183 alumnes, dada que representa un 62,67% del total), la resta (un 23%) es distribueixen en diferents localitats o nacionalitats (Romania, Equador, Bolívia, Xina, etc.) Amb tot, he de dir que 40 alumnes (un 13,7%) no han indicat el lloc de naixement, fet que apareix reflectit al camp anomenat "NO SABE NO CONTESTA".

C. Resultats de l'enquesta

Pregunta 1: Saps que és la mitologia grega? Si la resposta és afirmativa, explica el motiu pel qual la coneixes

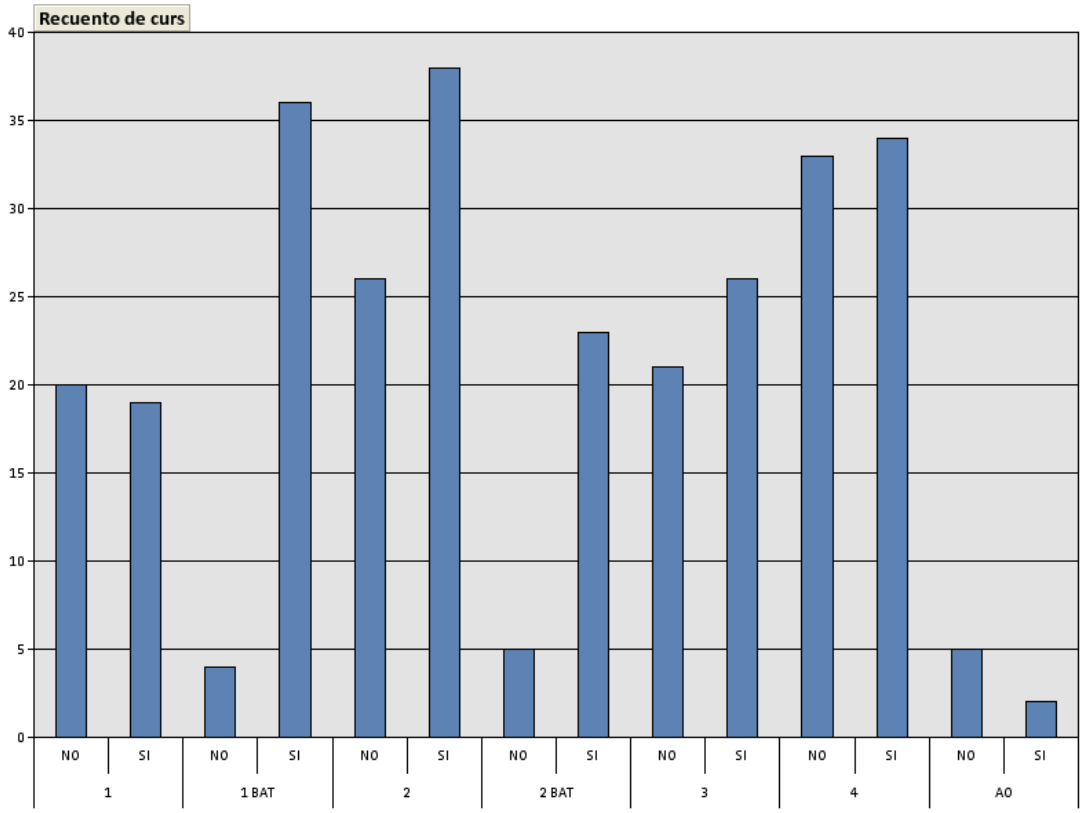
Gràfic 17: Coneixes la mitologia?



Com es pot observar en aquest gràfic dels 292 alumnes enquestats, 178 (un 60.95%) afirmen tenir coneixements de mitologia grega, mentre que 114 (un 39.04%) confessen no tenir idea d'aquest tema. Dels 178 que han contestat que "sí" coneixen la mitologia grega, 92 (un 51,6%) són nois, en front de 86 noies (un 48,3%); i dels 114 han respost que "no", el 61,4% correspon a les noies (70/114) i el 38,6% als nois (44/114). D'aquests resultats podem concloure que en el col·lectiu femení el grau de desconeixement (o de reconeixement d'aquest desconeixement) de la mitologia és força superior (70 no – 86 sí) al del col·lectiu de nois (44 no – 92 sí); és a dir, en termes aproximats 3 de cada 4 noies declaren no saber res de mitologia, mentre que només 1 de cada 4 nois confessa no tenir idea d'aquest tema.

Al gràfic 18 podem diferenciar la població per cursos i conèixer el seu grau de coneixement segons aquesta distribució:

Gràfic 18: Coneixement dels mites per cursos



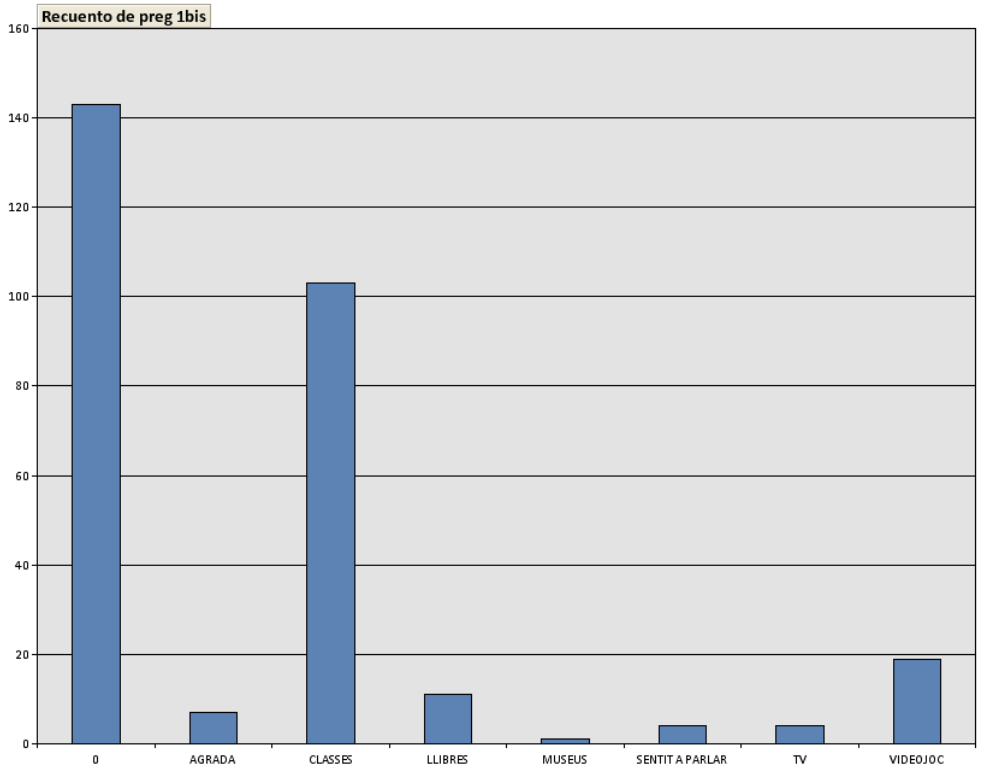
curs	4 ESO	2 ESO	3 ESO	1 BATX	1 ESO	2 BATX
núm. alumnes	67	64	47	40	39	29
SÍ	34	38	21	36	18	23
%	**50,7**	**59,3**	**44,6**	**90**	**46,1**	**79,3**

Els qui, proporcionalment, més coneixen mitologia grega són els de 1r de Batxillerat, amb un 90%, després els segueixen els de 2n de Batxillerat amb un 79,3%, seguidament es troben els alumnes de 2n d'ESO amb un 59,3%.

Entre els alumnes que afirmen tenir coneixements de mitologia grega, 143 (un 49% del total) no indica on ha obtingut aquests coneixements. Pel que fa a la resta, 103 coneixen la mitologia grega gràcies a les CLASSES, mentre que un 7% (19 alumnes) assenyalen els VIDEOJOCS com a "culpables" del seu coneixement. 11 alumnes (un 4%) han respost que el motiu pel qual coneixen la mitologia grega són els LLIBRES. 7

alumnes (un 2%) mostren interès per la mitologia (AGRADA) però no especifiquen com l'han conegut i 4 alumnes diuen que n'han sentit a parlar i uns altres 4 que la coneixen gràcies a la TV, dada que significa un 1% respectivament; per acabar només un alumne indica que la coneix per visitar Museus.

Gràfic 19: origen dels coneixements de mitologia



Pregunta 2. Jugues a algun tipus de videojoc? Quin?

Per respondre aquesta pregunta, es donaven les opcions següents:

Shooter **Rol**

Esportiu **Lluita**

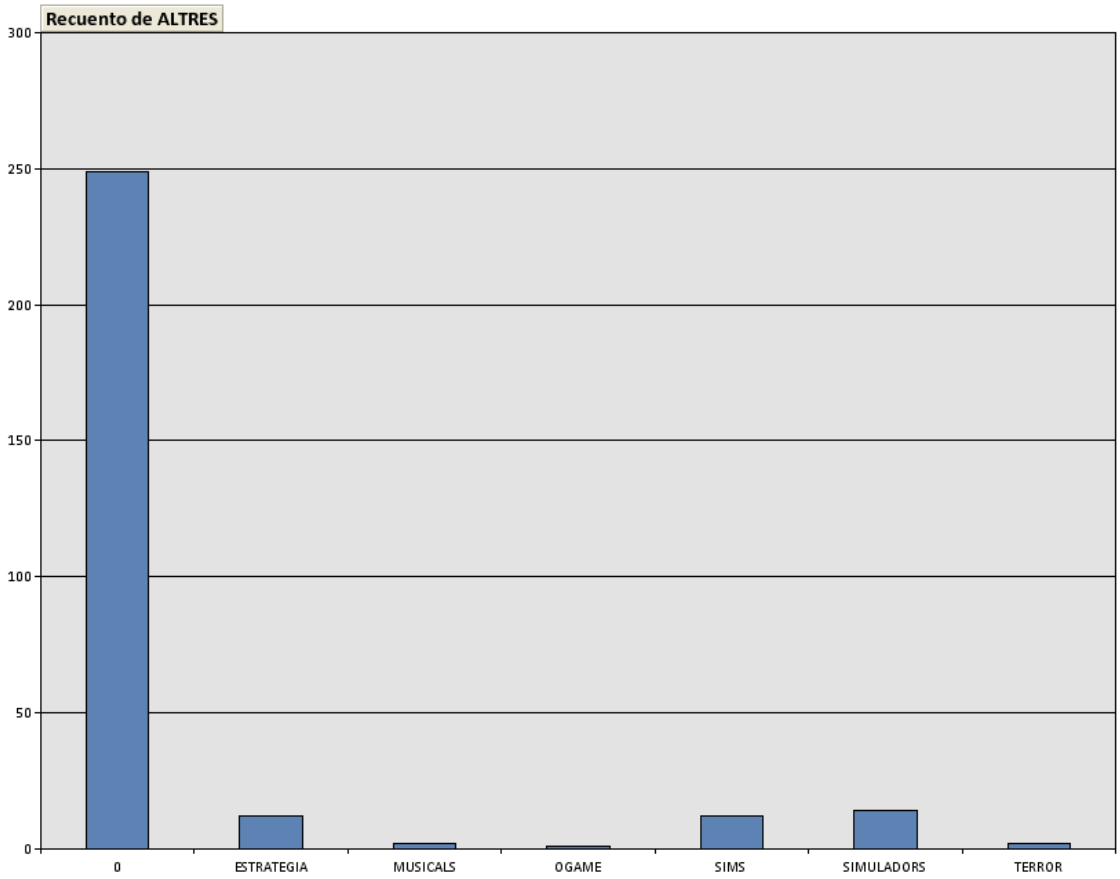
Aventura **Cap**

Altres (aquesta opció no apareix a la primera taula següent, ja que els resultats són molt diversos; així que he hagut d'elaborar una gràfica apart: gràfic 20).

OPCIONS	NÚM. ALUMNES
Shooter	65
Esportiu	109
Aventura	105
Rol	69
Lluita	72

Cap	75

Gràfic 20: Altres



Com podem observar al gràfic 20, la majoria d'alumnes (249, o sigui el 85%) no ha marcat la casella ALTRES, atès que havia marcat alguna de les opcions que apareixen a la taula anterior, o bé, no ha marcat cap opció; 14 alumnes (el 5%) han indicat que juguen a *Simuladors* (cotxes); els segueix un empat entre *Estratègia* i *Sims* amb 12 alumnes (un 4%) i amb molt poc percentatge trobem els videojocs de *Terror* i *Musicals,* amdós amb un 1%; finalment, trobem un alumne que indica que juga al *Ogame*.

Pregunta 3. Coneixes o jugues a algun d'aquests videojocs? "God of War", "Final Fantasy", "Prince of Persia", "Dragon quest", "Devil may cry"?

Les opcions donades eren les següents:

Opció A: No els conec

Opció B: N'he sentit a parlar

Opció C: Hi he jugat alguna vegada

Opció D: Hi jugo habitualment

Opció E: No faig altra cosa

Com es pot veure en la taula que segueix, la majoria d'alumnat (74%) n'ha sentit a parlar o hi ha jugat alguna vegada:

OPCIÓ TRIADA	NÚM. ALUMNES	%
B	**108**	**37**
C	**103**	**35**
A	49	17
D	26	9
E	6	2
TOTAL	292	100

Pregunta 4.

Es demanava a l'alumnat que marqués amb una creu quins dels jocs proposats coneixia o havia usat. Els jocs proposats eren concretament els analitzats a la primera part del treball, és a dir, *God of War, Final Fantasy, Prince of Persia, Dragon quest* i *Devil may cry.* Els resultats obtinguts es poden veure a la taula que segueix, on les caselles colorejades en verd indiquen la tendència predominant:

VIDEOJOC	Sí coneixen /han usat		No coneixen / han usat	
	núm.	%	núm.	%
God of War	117	40	175	**60**
Final Fantasy	191	**65.4**	101	34.6
Prince of Persia	200	**68.5**	92	31.5
Dragon Quest	86	29.5	206	**70.5**
Devil may cry	87	29.8	205	**70.2**

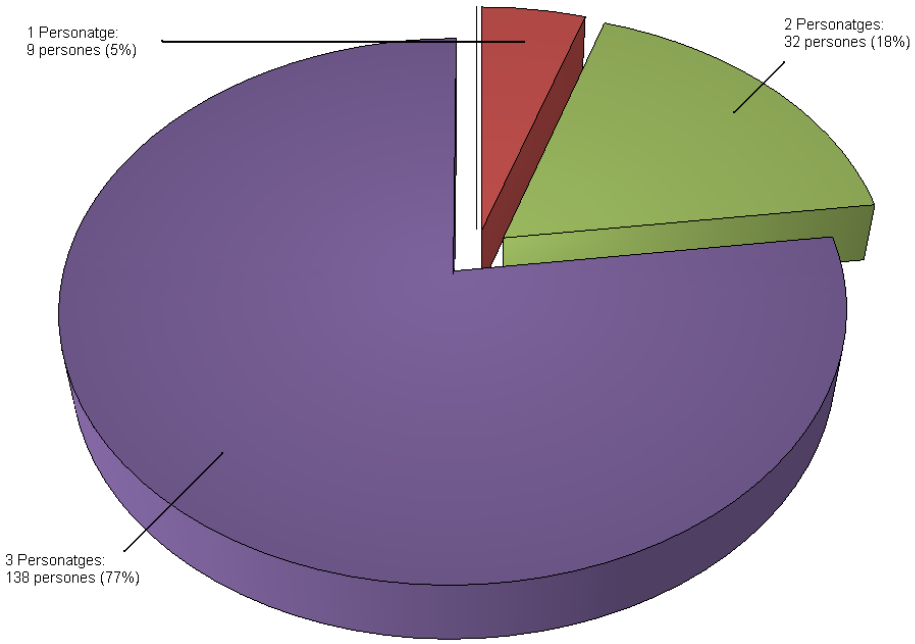
Com es pot veure, només dos dels jocs proposats, *Final Fantasy* i *Prince of Persia*, són videojocs amb continguts mitològics que la majoria de l'alumnat coneix o ha usat, mentre que els altres tres són desconeguts per a la majoria, tot i que en el cas de *God of War,* el videojoc amb més elements mitològics, la distància entre el grup dels que l'han usat i els que no ho han fet no és tan gran com en els altres casos, ja que un 40% de l'alumnat enquestat el coneixen o l'han usat.

Pregunta 5.

En aquesta pregunta es demanava a l'alumnat que escrivís tres noms de personatges mitològics que apareixen en els jocs esmentats.

Dels resultats obtinguts, es desprèn que la majoria de l'alumnat, concretament 223 alumnes (76%), no ha sabut identificar cap personatge mitològic en els jocs proposats, resultat esperable si tenim en compte que 3 dels 5 jocs proposats són desconeguts per a gran part de l'alumnat, tal com s'ha vist a la pregunta 4, contra 69 alumnes que han escrit el nom d'algun personatge (24%).

Gràfic 21: Núm. Personatges



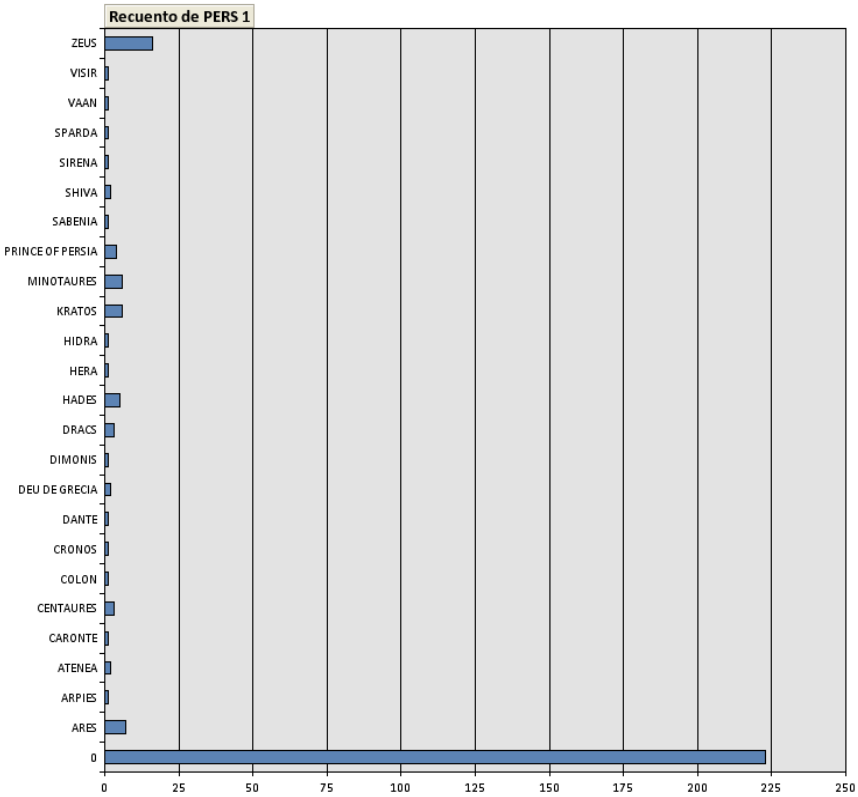
En el gràfic 21 podem veure quants alumnes han escrit entre un, dos o tres personatges. Com es pot observar, 138 alumnes han escrit el nom de 3 personatges mitològics (77%); li segueixen 32 alumnes que han escrit el nom de 2 personatges mitològics, nombre que correspon a un 18%; i finalment es troben 9 alumnes que només han escrit el nom d'un personatge, dada que significa el 5%.

Pel que fa a l'alumnat que ha identificat algun personatge mitològic, en la taula següent apareixen els 7 personatges més reconeguts, en ordre descendent:

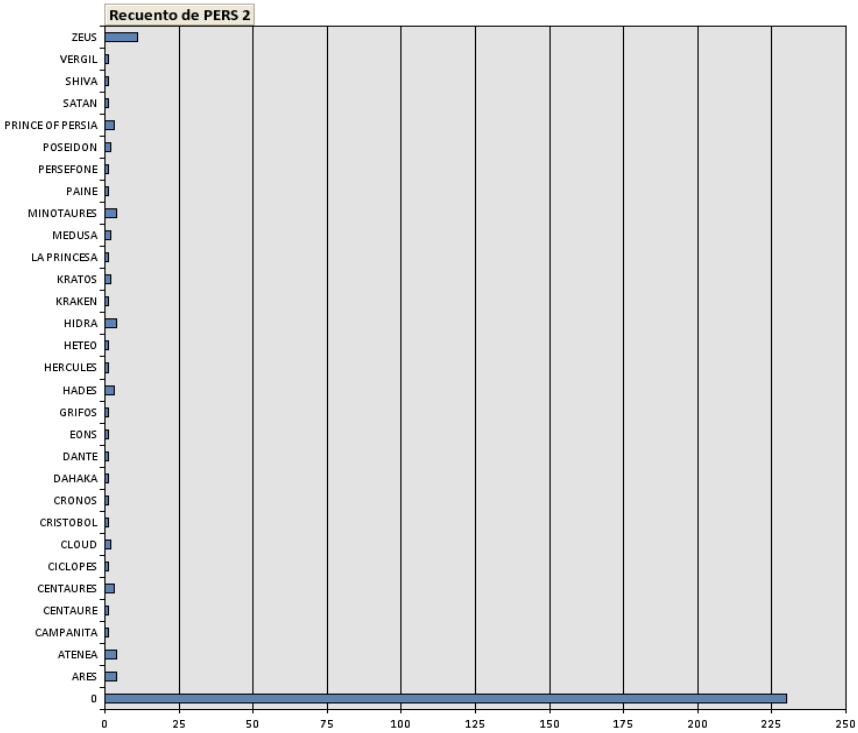
Nom	Personatge 1	Personatge 2	Personatge 3	Total
Zeus	16	11	4	31
Ares	7	4	4	15
Minotaures	6	4	0	10
Hades	0	4	4	8
Posidó	0	0	5	5
Hidra	0	4	0	4
Atena	0	4	0	4

Altres personatges esmentats, però amb un percentatge insignificant, són els que apareixen als gràfics 22, 23, 24:

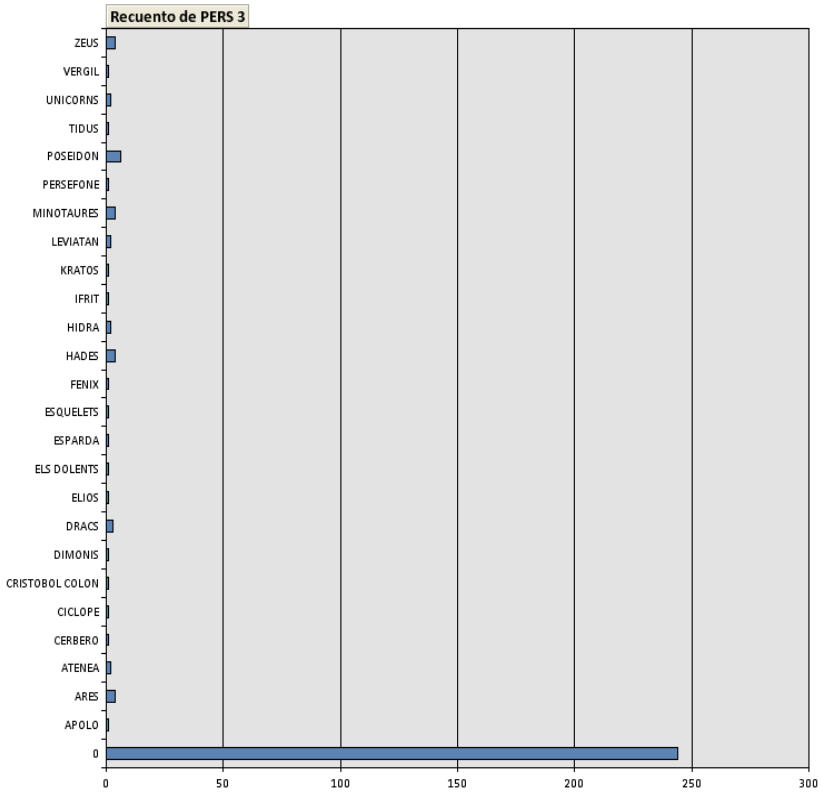
Gràfic 22: Personatge mitològic 1



Gràfic 23: Personatge mitològic 2



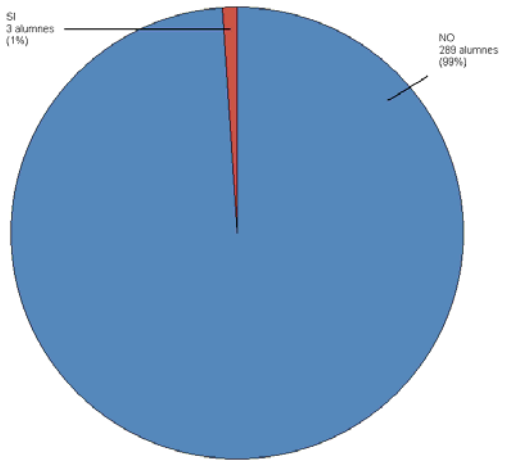
Gràfic 24: Personatge mitològic 3



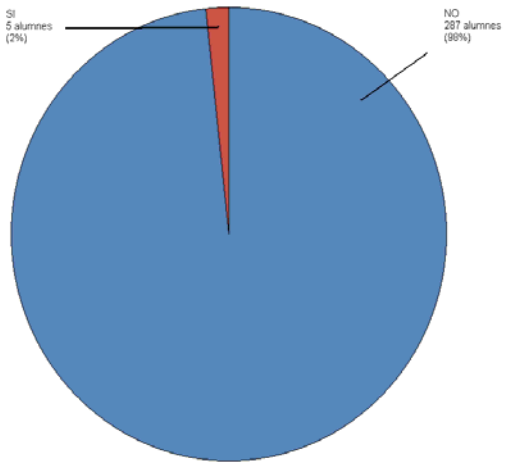
Pregunta 6.

En aquesta pregunta es demanava a l'alumnat que escrivís el significat i origen de cada un dels tres personatges mitològics que hagués anotat en la pregunta 5, per tant aquesta pregunta és essencial per saber si veritablement la gent coneix bé els mites o només el nom dels personatges mitològics.

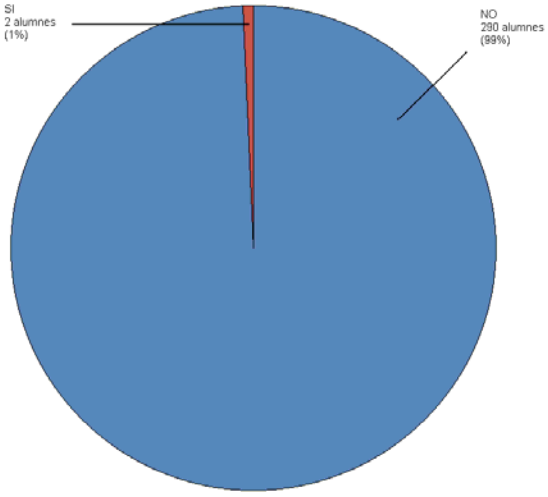
Gràfic 25: Significat personatge 1



Gràfic 26: Significat personatge 2



Gràfics 27: Significat personatge 3



Com es pot observar ens els 3 gràfics (25,26,27) el nombre d'alumnes que coneix el significat i origen dels personatges mitològics es gairebé insignificant enfront als que no la coneixen.

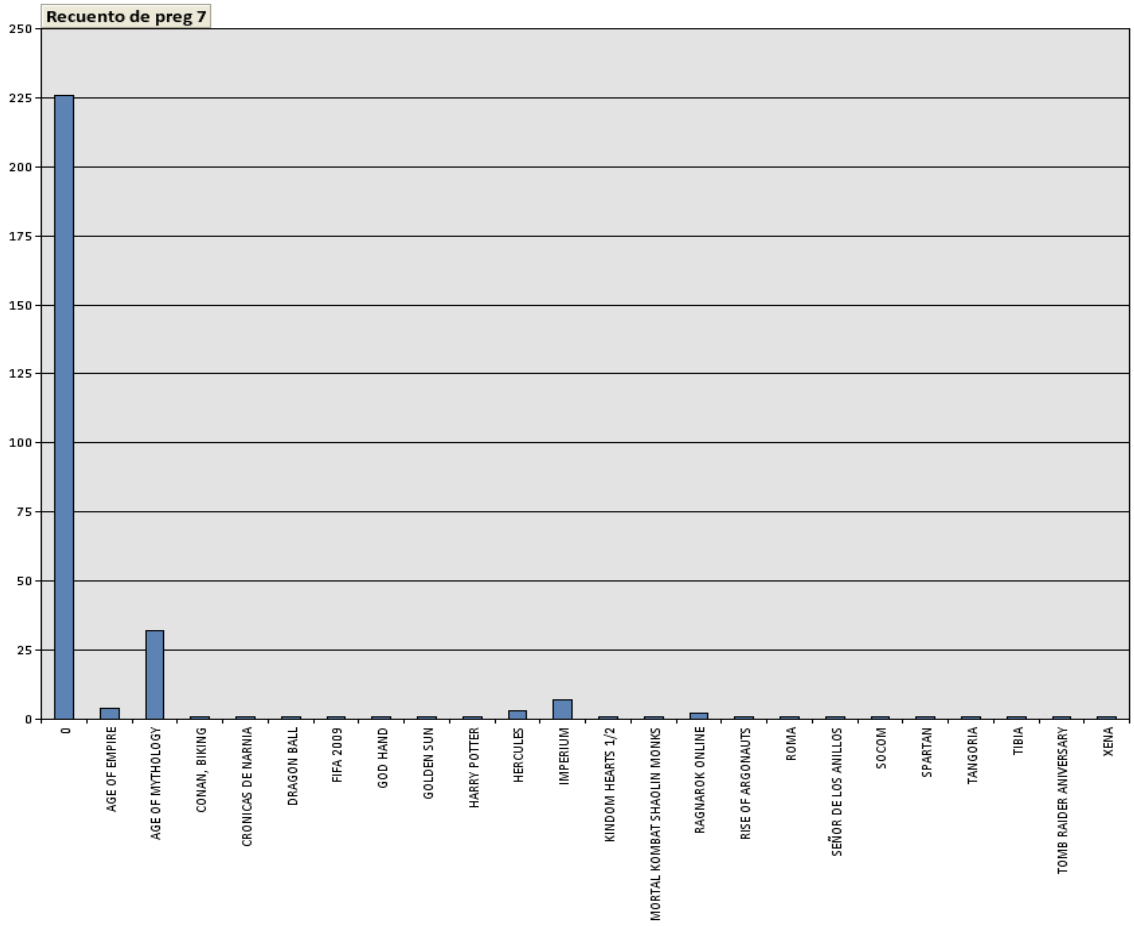
	SI	NO
Significat personatge 1	3 alumnes (1%)	289 alumnes (99%)
Significat personatge 2	5 alumnes (2%)	287 alumnes (98%)
Significat personatge 3	2 alumens (1%)	290 alumnes (99%)

Podríem creure que l'elevat nombre d'alumnes que desconeix el significat i origen dels mites (223 alumnes) es deu, en gran part, al fet que la majoria no havia sabut identificar cap personatge mitològic en els jocs proposats (cf. Pregunta 5). Ara bé, si tenim en compte només el nombre d'alumnes que havia sabut identificar algún personatge (un total de 179 alumnes), veiem que els resultats continuen essent molt pobres, ja que només un 5,6% (10/179) declara conéixer el significat i origen d'aquests personatges.

Pregunta 7.

En aquest cas, es preguntava a la persona enquestada si coneixia algun altre joc en què aparegués d'alguna manera la mitologia grega i, en cas afirmatiu, es demanava que n'escrigués el nom.

Gràfic 28: Videojoc conegut



Tal com apareix reflectit al gràfic 28, un total de 226 alumnes (un 77.4%) afirmen no conèixer cap altre joc mitològic. La resta, és a dir 66 alumnes (un 22.6%), es divideix principalment entre dos videojocs: "*Age of Mythology*", que ha estat proposat per 32 alumnes (nombre que correspon a un 10.95%), i "*Imperium*", proposat per 7 alumnes (és a dir, un 2.39%). La resta de videojocs esmentats són *Age of empire, Conan, Crònica de Nàrnia, Dragon Ball, Fifa 2009, God Hand, Golden sun, Harry Potter, Hercules, Kindom Hearts ½, Mortal Kombat Shaolin Monks, Ragnarok online, Rise of Argonauts, Roma, El señor de los anillos, Socom, Spartan, Tangoria, Tibia, Momb Raides Aniversary* i *Xena*, però el seu valor numèric és insignificant.

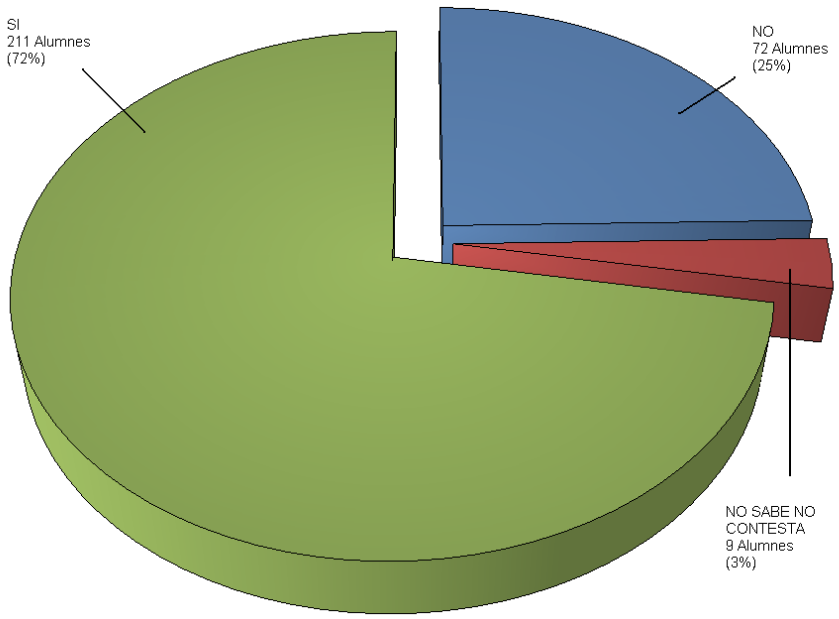
En termes generals, veiem que es barregen conceptes i es confonen jocs ambientats en l'antiguitat (*Age of empire, Imperium, Spartan, Roma*) amb jocs mitològics. També hi ha

barreja de diferents mitologies (*El señor de los anillos, Hercules, Harry Potter*, etc.) i, fins i tot, apareix un joc esportiu com *Fifa 2009*.

Pregunta 8.

Per acabar, es preguntava als enquestats sobre el valor pedagògic dels videjocs per aprendre continguts de mitologia (grega o sense especificar). En aquest cas i tal com es pot veure al gràfic següent, els resultats han estat molt positius, ja que un 72% dels enquestats (211 sobre 292 alumnes) creu que aquest és un bon mitjà per aprendre mitologia, enfront de només un 25% (73/292) que no creu que sigui una bona opció. Un 3% (8/292) no s'ha manifestat al respecte.

Gràfic 29: Videojocs com a recurs didàctic



D. Conclusions parcials

Dels resultats obtinguts de l'enquesta passada a l'alumnat, podem concloure que en una població de 292 individus d'edats que oscil·len entre 12 i 18 anys, de nacionalitat majoritàriament catalana, bàsicament nascuts a Lleida, la majoria (un 61%), manifesta tenir alguna mena de coneixements sobre mitologia, principalment gràcies a sabers transmesos a les classes (34%), i secundàriament gràcies al consum lliure de videojocs o llibres. Dels resultats també podem concloure que en el col·lectiu femení el grau de coneixement de la mitologia és força inferior (70 no – 86 sí) al del col·lectiu de nois (44 no – 92 sí); és a dir, en

termes aproximats 3 de cada 4 noies declaren no saber res de mitologia, mentre que només 1 de cada 4 nois confessa no tenir idea d'aquest tema.

Pel que fa al seu perfil com a usuaris de videjocs, la majoria manifesta jugar-hi entre ocasional i habitualment, tot i que el tipus de videojoc no és exactament l'analitzat en aquest treball (videojocs mitològics), sinó més aviat esportius, d'aventura, shooter, rol o lluita. Cal destacar que, tot i que 178 alumnes afirmen tenir coneixements mitològics, com podem veure en els resultats de la pregunta 1, si ens fixem en els resultats de la pregunta 5 i 6, podem concloure que majoritàriament no saben en realitat que és la mitologia grega ni identifiquen personatges mitològics concrets, i quan ho fan es limiten a conéixer-ne només el nom. Per contra, veiem que l'actitud de la majoria en front de l'ús dels videojocs com un mètode per aprendre mitologia és molt positiva i l'acceptarien de bon grat.

IV.2. Enquesta professorat

A. Introducció

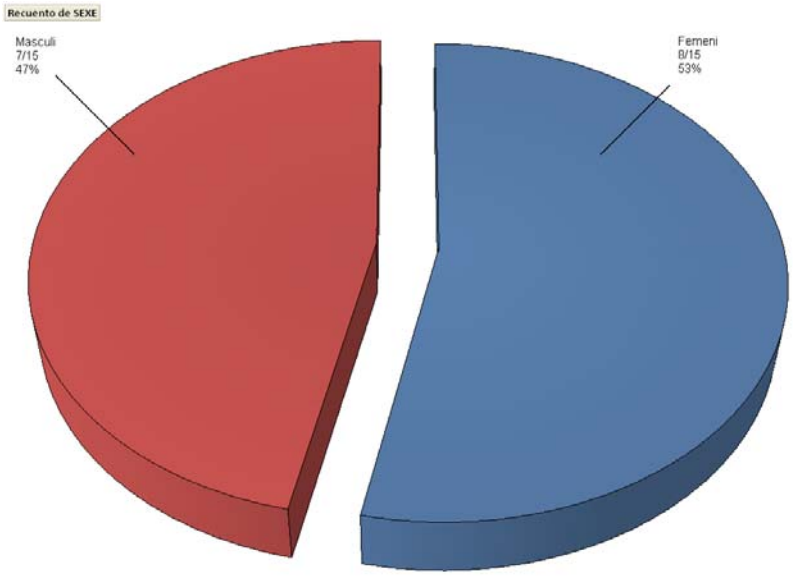
Per saber l'opinió i els hàbits de la segona part implicada en la qüestió central d'aquest treball, que és conèixer les possibilitats didàctiques dels videojocs mitològics, es va confeccionar una breu i senzilla enquesta per al professorat de clàssiques de la província de Lleida. Inicialment, la idea era que l'enquesta arribés a tot el professorat possible d'aquesta matèria de Catalunya, però hi va haver diverses dificultats que van impedir la difusió de l'enquesta a tota Catalunya. Així doncs, gràcies a la tutora del meu treball de recerca, X. Xxxxxx Xxxxxxx, que tenia les adreces electròniques de la majoria del professorat de Lleida, vam fer arribar l'enquesta per correu electrònic a uns 60 professors i professores. D'aquests 60, només hem rebut resposta de 15 persones i és amb els resultats de les seves enquestes que hem hagut de treballar, tot i que hagués estat més interessant i significatiu comptar amb les dades de més professorat.

De la mateixa manera que en el cas de l'alumnat, l'enquesta era anònima i només es demanaven dades relatives al sexe i edat de la persona enquestada.

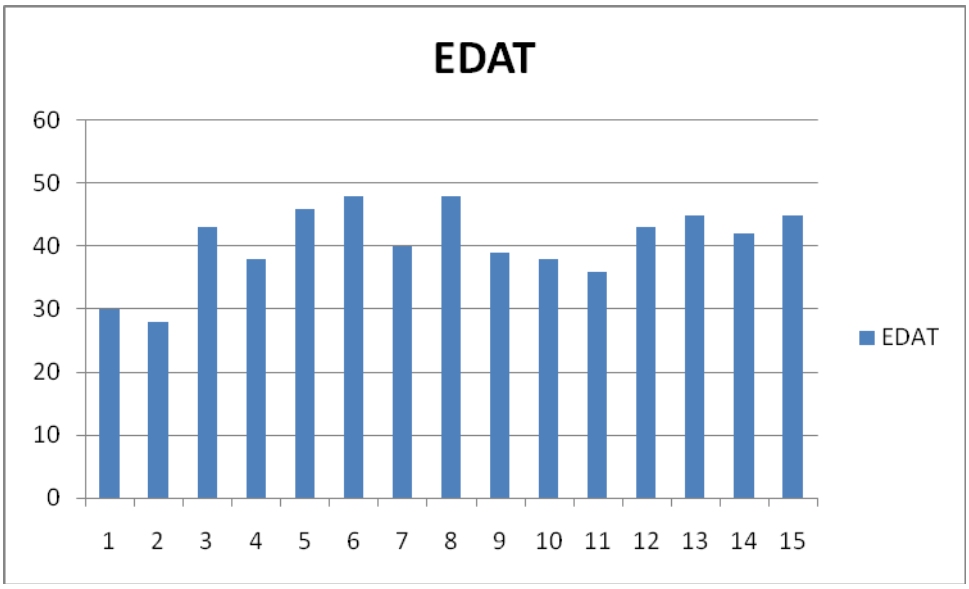
B. Descripció de la població enquestada

Com es pot observar al gràfic 30, un 53% del professorat que ens ha retornat emplenada l'enquesta són dones, mentre que el 47%, són homes:

Gràfic 30: Sexe professorat



Gràfic 31: Edat del professorat



En el gràfic 31, podem observar les edats del professorat que ens ha retornat la enquesta; es tracta de persones l'edat de les quals està entre els 30 i els 45, excepte una que té 28 anys i dues que tenen 48 anys.

En allò que es refereix al nivell educatiu en què treballa, tot el professorat enquestat dóna classes al segon cicle de l'ESO (3r i 4t) i al Batxillerat.

C. Resultats de l'enquesta

L'enquesta passada (cf. annex 3), constava de quatre senzilles preguntes.

Pregunta 1.

Es preguntava sobre els hàbits com a usuari del professorat; és a dir, volíem saber si jugaven a algun tipus de videojoc i, en cas afirmatiu, a quin tipus en concret. Per això, se'ls proposaven diverses opcions, que són les que apareixen a la taula i al gràfic:

	núm. de respostes
Opció a: shooter	0
Opció b: esportiu	1
Opció c: aventura	1
Opció d: rol	0
Opció e: lluita	0
Opció f: cap	13
Opció g: altres	2

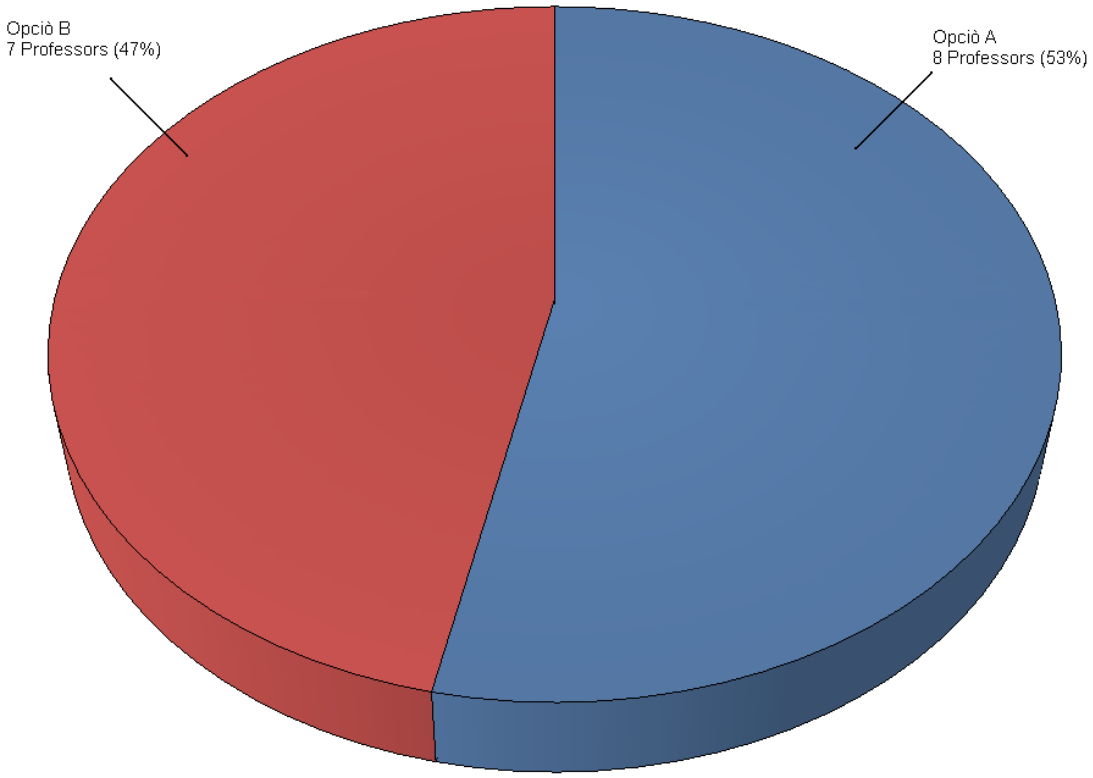
Com es pot veure, els percentatges no quadren perquè les dues persones que han marcat les opcions b i c són les mateixes que han marcat l'opció g. En total han estat 15 persones enquestades, de les quals 13 (un 86.7%) confessa no jugar a cap tipus de videojoc. De la resta, 2 persones, concretament dos homes (un 13,3%) afirmen jugar només a videojocs esportius i/o d'aventura. I són aquests mateixos els qui diuen jugar a altres tipus de videojocs, com ara "Age of Empires", que pertany a la tipologia de jocs d'estratègia i "Eye Toy" que no es pot classificar en cap tipologia, ja que es l'únic joc amb el que s'interacciona amb una càmera d'enregistrar.

Pregunta 2.

Amb la segona pregunta es pretenia saber el grau de coneixement general del professorat sobre el món dels videojocs i en particular dels videojocs de caràcter mitològic analitzats al meu treball. Per això, se'ls proposaven diverses opcions:

- **Opció a:** no els conec
- **Opció b:** n'he sentit a parlar
- **Opció c:** hi he jugat alguna vegada
- **Opció d:** hi jugo habitualment

Gràfic 32: grau de coneixement



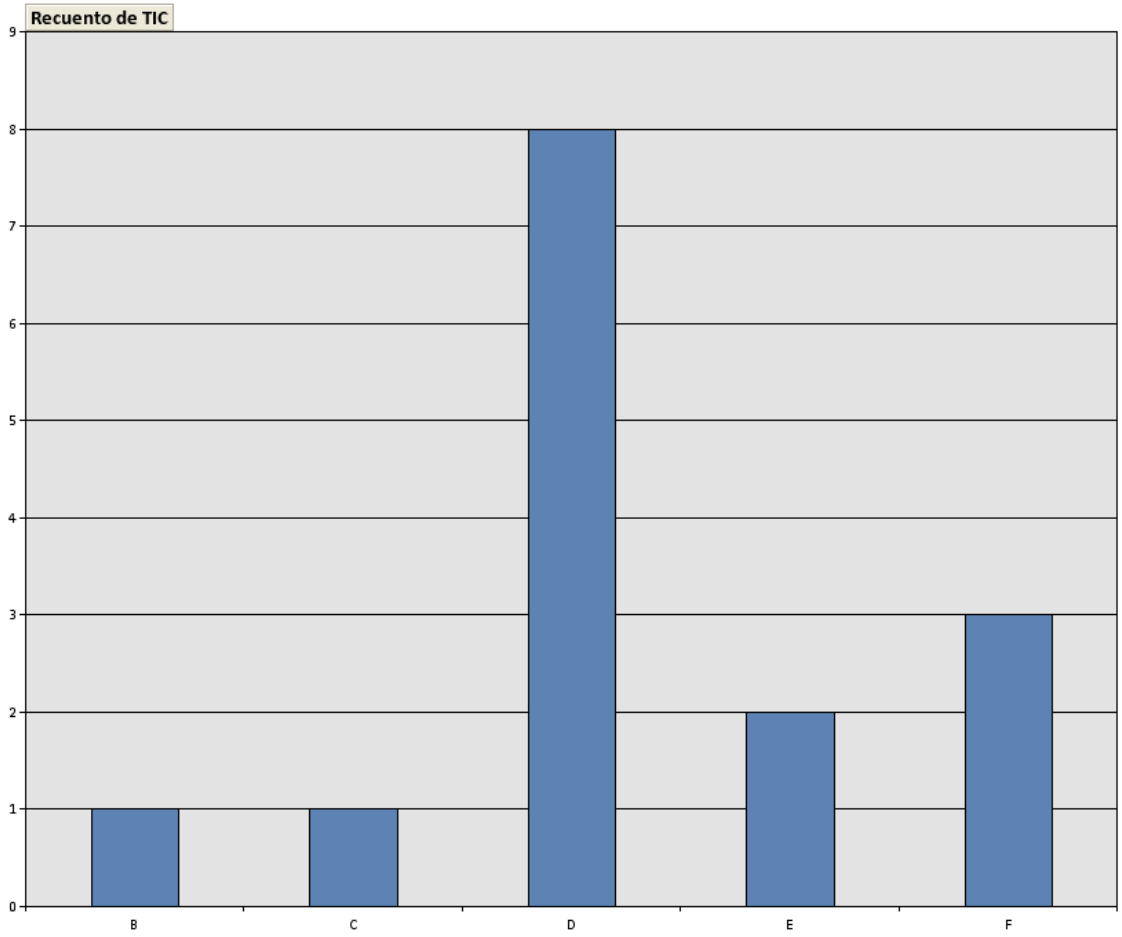
Com es pot observar en aquest gràfic, les respostes del professorat s'han repartit només entre dues opcions: (A) 8 professors, el 53%, confessen no conèixer en absolut aquests videojocs i (B) 7 professors, el 47%, afirmen que n'han sentit a parlar. Dels 8, que afirmen no conexer en absolut els videojocs 4 son dones i 4 homes; i dels 7 que n'han sentit a parlar 4 son dones i 3 son homes.

Pregunta 3.

Amb la tercera pregunta es pretenia saber si la desconeixença dels videojocs en general i dels proposats en particular estava o no relacionada amb una pràctica educativa que incloïa les TIC (tecnologies de la informació i de la comunicació). Novament es proposaven diverses alternatives:

- **Opció a:** mai, hi estic en contra
- **Opció b:** mai , però m'agradaria
- **Opció c:** molt esporàdicament
- **Opció d:** de tant en tant
- **Opció e:** habitualment
- **Opció f:** és un pilar bàsic de la meva pràctica

Gràfic 33: ús de les TIC



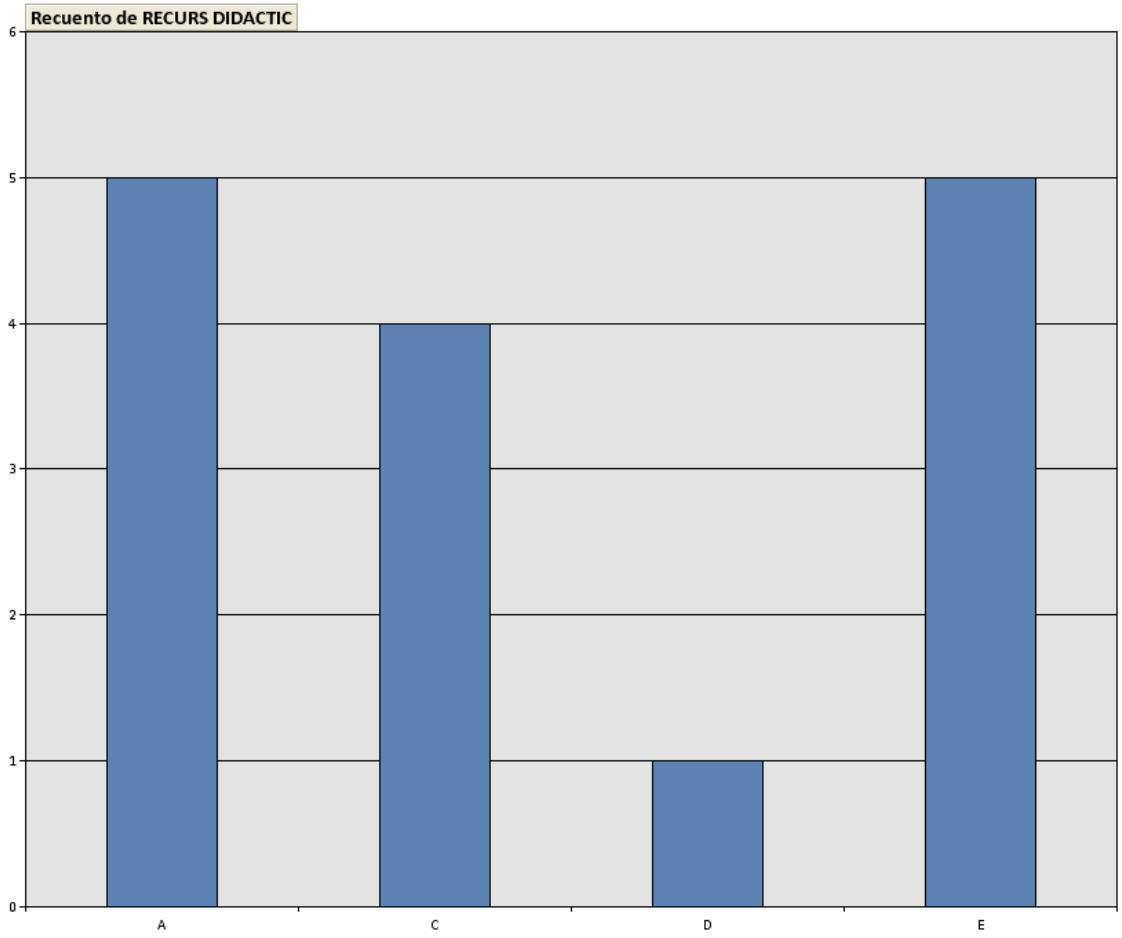
El gràfic 33 ens informa que més de la meitat de professorat enquestat (el 53%: 8/15), utilitza les TIC de tant en tant (D) i que per al 20% és un pilar bàsic de la seva pràctica educativa (F: 3/15), mentre que un 13.3% (E: 2/13) usa mitjans informàtics habitualment. Finalment un altre 13.3% confessa que o no els utilitza mai, tot i que els agradaria (B: 1/15) o ho fa molt esporàdicament (C: 1/15). La opció A no apareix al gràfic perquè ningú afirma no usar les TIC per estar-hi en contra.

Pregunta 4.

Finalment es volia conèixer quina és l'opinió que el professorat de clàssiques té sobre l'ús dels videojocs de contingut mitològic com a recurs per aprendre mitologia. A partir de les opcions següents, els resultats han estat els que apareixen il·lustrats al gràfic 20:

- **Opció a**: no els conec i, per tant, no en tinc cap opinió
- **Opció b**: hi estic en contra
- **Opció c**: una possibilitat interessant però només per a l'ESO
- **Opció d**: una possibilitat interessant però només per al Batxillerat
- **Opció e**: ho considero una possibilitat interessant en tots els casos.

Gràfic 34: Possibilitat didàctica



Com es pot observar en aquest gràfic, el 33% (5/15) del professorat no els coneix i per tant no té cap opinió al respecte; un altre 33% (5/15) considera que els videojocs són una possibilitat interessant en tots els casos (ESO i Batxillerat), mentre que un 26.6% (4/15) ho consideren una opció interessant només per a l'ESO i només un 6.6% (1/15) creu que és una possibilitat interessant només per al Batxillerat. Ningú dels enquestats està en contra d'aquest recurs didàctic.

D. Conclusions parcials

De les dades obtingudes de l'enquesta, es desprèn que hi ha un desconeixement pràcticament total com a usuaris per part del professorat sobre món dels videojcos. Només un grup reduït manifesta conèixer algunes tipologies concretes (videojoc esportiu, d'aventura i d'història). Pel que fa al grau de coneixement dels videojocs analitzats (tipus fantàstic o mitològic), l'enquesta ha revelat que aquest és nul o molt superficial. Ara bé, malgrat el fet que el professorat de clàssiques enquestat no és usuari habitual, ni té gaires coneixements sobre els videojocs, la seva actitud davant les possibilitats didàctiques dels videojocs és

positiva. En general doncs, si exceptuem el 33% que no en té cap opinió pel seu desconeixement de la matèria, el professorat creu que els videojocs podrien ser un bon recurs per ensenyar i aprendre mitologia.

V. Conclusions

Un dels objectius que em plantejava a l'inici del treball era demostrar la pervivència de la mitologia grega en els videojocs. Crec que això s'ha demostrat en el punt III.3 (anàlisi de la mostra), ja que són molts els elements mitològics grecs que apareixen ens els diferents videojocs analitzats. És especialment clar en el cas dels videojocs *God of War I* i *God of War II*, ja que la mitologia grega està present en diferents apartats: l'argument o trama del joc, els personatges, les armes, els objectes, els indrets, etc. Aquesta pervivència de la mitologia grega també existeix en els altres videojocs (*Final Fantasy VII, VIII* i *X, Devil may cry 3* i *4, Prince of Persia* i *Dragon Quest*), tot i que no és tan visible, ja que la trama o argument no està directament presa de les històries mitològiques de Grècia, sinó que és més subtil i apareix en elements secundaris, com armes, noms d'atacs, instruments, invocacions, etc.

Si recopilem les dades obtingudes de l'anàlisis dels elements mitològics que apareixen en els diferents videojocs, hem vist com els elements mitològics predominants tenen una funció instrumental (ja que la categoria d'objecte acapara un 38,1%), però també és important la seva funció protagonista, ja que si sumem els resultats de la categoria monstre i la categoria divinitat, aquests acaparen un 39,8% del total. Pel que fa a les divinitats més recurrents, aquestes són ATENA, CRONOS, HADES i ZEUS; en la categoria de monstres, els més utilitzats són CÈRBER, SÀTIRS i SIRENES; pel que fa a objectes, HEFEST destaca clarament, seguit de FÈNIX, PANACEA i VENUS; quant als herois, tots masculins, els més representats són ÍCAR, PERSEU i TESEU, que curiosament pertanyen al videojoc *God of War* i que demostren un grau de fidelitat força alt. Finalment, l'indret més utilitzat és, com no podia ser d'altra manera vist el tipus d'arguments apocalíptics dels videojocs analitzats, L'INFRAMON amb un 33% sobre la resta.

Quan analitzem les característiques psicològiques funcionals, si només tenim en compte les categories de DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ, i deixem de banda la categoria d'OBJECTE (que té un caràcter neutre), el predomini correspon als personatges enemics. En aquest sentit, i novament si només tenim en compte els personatges i elements sexuats (DIVINITAT, HEROI, MONSTRE i INVOCACIÓ), veiem com de forma molt clara el predomini correspon als personatges masculins, mentre que els femenins tenen un paper molt secundari.

Vist els resultats obtinguts, podem concloure que la presència i utilització de la mitologia grega varia notablement en quantitat i qualitat en els 9 jocs analitzats:

a- A *God of war I* i *II* la presència de la mitologia grega és molt important, tant en l'argument i en els personatges, com en altres elements accessoris, com ara armes, objectes, atacs, etc.

b- La resta de videojocs, especialment *Final Fantasy*, agafa elements de la mitologia grega, però els usa només de forma tangencial o superficial: reconeixem la presència dels mites grecs sobre tot en els noms d'objectes o armes. En canvi, la pervivència de la mitologia grega és inexistent en la trama o en el caràcter dels personatges. Aquesta circumstància fa que la categoria d'OBJECTE, amb les seves característiques adjacents, predomini sobre les altres i alteri els resultats de la nostra anàlisi en alguns casos.

El meu segon objectiu era saber si es podien utilitzar els diferents jocs com a mètode didàctic per ensenyar / aprendre mitologia. Aquesta qüestió ha estat analitzada a partir de la resposta de 292 alumnes de l'IES Xxxxxxxxx i 15 professors i professores de clàssiques de la província de Lleida. Pel que fa a l'alumnat, el 72% creu que sí podria ser útil utilitzar els videojocs com a mètode didàctic. A més, la majoria, o han sentit a parlar dels videojocs que he analitzat (37%) o confessa jugar-hi entre ocasionalment (35%), tot i que el tipus de videojoc no és exactament l'analitzat en aquest treball (videojocs mitològics), sinó més aviat es tracta d'altres gèneres de videojocs com ara esportius, d'aventura, shooter, rol o lluita; i en aquest sentit, ja hem vist (als resultats de la pregunta 5 i 6 de l'enquesta) que la gran majoria no tenia coneixements mitològics.

Pel que fa al professorat, he descobert que hi ha un desconeixement pràcticament total com a usuaris sobre món dels videojcos. Només un grup molt reduït diu jugar ocasionalment a algun tipus de videojoc (esportiu, d'aventura i d'història). Pel que fa al grau de coneixement dels videojocs analitzats (tipus fantàstic o mitològic), l'enquesta ha revelat que aquest és nul o molt superficial. Ara bé, malgrat el fet que el professorat de clàssiques enquestat no és usuari habitual, ni té gaires coneixements sobre els videojocs, la seva actitud davant les possibilitats didàctiques dels videojocs és positiva. En general doncs, si exceptuem el 33% que no en té cap opinió pel seu desconeixement de la matèria, la resta de professorat creu que els videojocs podrien ser un bon recurs per ensenyar i aprendre mitologia.

Vist tot l'anterior, està clar que hi ha una bretxa entre la cultura audiovisual dels adolescents i dels adults, i que aquesta és deguda, en bona part, a una actitud de reserva (i desconfiança) dels adults davant unes eines d'entreteniment que no controlen, cosa que genera desconcert i provoca, sovint, actituds defensives. Amb tot, vista l'opinió d'un grup de professors i professores enquestats, són grans les possibilitats d'establir un pont que enllaci la nostra cultura audiovisual i i la dels adults i les exigències del sistema educatiu.

I per defensar els videojocs (més concretament, un tipus de videojocs) com a eina educativa, ja que aquest era en darrer terme el meu objectiu final, em remeto a les paraules d'una persona experta en la qüestió, Antònia Bernat Cuello (*Construcció de coneixements i adquisició de competències amb eines tecnològiques. Els videojocs.* Memòria de la llicència d'estudis. 2006-2007, p. 183):

> "Tal com ho veig, el treball amb videojocs a les escoles ens permetrà crear dins les aules situacions que plantegin experiències educatives properes al món real, posant la tecnologia al nostre servei i al servei del nostre alumnat. També ens permetrà posar en pràctica metodologies de treball que estiguin fonamentades en el repte proper, que indueixin a explorar, a preguntar, a experimentar i a descobrir.
> Les aules de classe creatives són aquelles on tothom està aprenent nens, nenes i el mateix docent, entenent que el professorat juga un gran paper com a guia i responsable de recolzar, alenar i dirigir el procés de l'aprenentatge.
> Tenim davant un gran repte".

VI. Bibliografia

CALVO SASTRE, Ana Maria. "Videojuegos y jóvenes", *Cuadernos de pedagogía* 291 (2000), pp. 59-62.

CALVO SASTRE, Ana Maria. "Videojuegos: del juego al medio didáctico", *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos* 152 (1998), pp. 63-70.

CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito.* México 1992 (*The Hero with a Thousand Faces* 1949).

GROS, Begoña. "Videojuegos y aprendizaje", *Aula de innovación educativa* 176 (2008).

LEVIS, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós. Barcelona 1997

Bibliografia en línia i webgrafia

AAVV. *Videojuegos y educación.* Informe del Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga [en línia]. http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos

ARANDA JUÁREZ, DANIEL. Introducció al món dels videojcs. [en línia: http://xino-xano.org/wikiOciDigital/index.php?title=Introducci%C3%B3_al_M%C3%B3n_dels_Videojocs#Una_tipologia_de_jugadors:_dels_hardcores_als_casuals

BERNAT CUELLO, ANTÒNIA. Construcció de coneixements i adquisició de competències amb eines tecnològiques. Els videojocs. Memòria de la llicència d'estudis. 2006-2007 [en línia: http://www.xtec.es/~abernat/catala/docum.htm]

CAMAS, MANEL - ALMAZÁN, LLUÏSA M. "Jóvenes y videojuegos". Revista *Comunicación y Pedagogía*. No 216, 2006. [en línia: http://www.xtec.es/~abernat/catala/docum.htm]

"Mitología y videojuegos" [en línia]. http://www.revistaxtreme.com/Reportajes/Mitologia-y-videojuegos-06-2007-40661.html

"Mitologia" [en linia] http://ca.wikipedia.org/wiki/Mitologia

"Mitologia grega" [en linia] http://ca.wikipedia.org/wiki/Mitologia_grega

"Videojocs" [en linia] http://ca.wikipedia.org/wiki/Videojocs

http://www.enciclopedia.cat

http://www.xtec.net/~sgiralt/ (LABYRINTHUS)

http://www.xtec.es/~abernat/catala/docum.htm

http://www.ciudadfutura.com/solucionesytrucos

http://usuarios.maptel.es/securitywen/ordenador.htm

http://www.gamespot.com

http://www.mcediciones.es/juegosyjugadores/default.htm

http://www.hobbypress.es/MICROMANIA/home.html

http://www.pcjuegos.com.ar

VII. Annexos

VII.1. Annex 1. Apèndix alfabètic amb els principals conceptes i personatges de la mitologia grega presents als videojocs analitzats

A. Divnitats

Afrodita: Deessa grega de la bellesa, de l'amor i de la fecunditat.

Ares: Déu de la guerra, fill de Zeus i d'Hera. Combatiu i cruel, es féu odiós als altres déus, fins i tot al seu pare. Deimos (el terror) i Fobos (la por) l'acompanyaven en les seves expedicions. El culte a Ares no fou gaire popular a Grècia. A Roma fou identificat amb Mart. L'art i la literatura han recordat l'episodi dels amors d'Ares i Afrodita sorpresos per Hefaistos.

Àrtemis: Deessa grega de la natura i de la caça. Germana bessona d'Apol·lo, filla de Zeus i Latona, identificada també amb la deessa de la lluna, Hècate. Deessa de la castedat, restà verge i eternament jove. Era de caràcter cruel i venjatiu i li eren atribuïdes les morts sobtades.

Atena: Deessa grega de la saviesa i de la intel·ligència, de les arts i de les ciències, i, en general, dels dons de la civilització: ensenyà als homes l'art de navegar, de filar i de teixir.

Atles: Un dels titans, la genealogia del qual és molt diversa: fill de Jàpet i de Clímene o d'Àsia; d'Èter i de Terra o d'Hémera; d'Urà o de Neptú i de Clito.

Caos: Estat de confusió dels elements que hauria precedit l'organització del món. És el concepte contrari a *cosmos*, o món delimitat i ordenat. Aquest concepte es troba en moltes cosmogonies primitives (Grècia, Babilònia, Fenícia, Egipte, Índia, Xina, Japó, Indonèsia, Polinèsia, Àfrica).

Cosmogonia: (del grec antic κοσμός, *món ordenat* i γέγονα, *néixer*) és una teoria o doctrina que estudia l'origen i l'estructura de l'Univers des d'un punt de vista més aviat filosòfic o mitològic, contràriament a la cosmologia, que ho fa des d'un punt de vista més científic. Així, una cosmogonia és una història de com es va formar l'univers. Segons la cosmogonia grega, al començament de tot existia el Caos, la barreja indestriable de tots els elements de l'univers en un estat informe. El segon ésser que aparegué fou Gea, la Terra, de la qual nasqué Úranos, el Cel, que la cobreix tota. La unió de Gea i Úranos tingué una nombrosa descendència: els dotze Titans -entre els quals l'Oceà, Rea i Cronos-, els tres Cíclops -gegants d'un sol ull- i els tres Hecatonquirs -gegants de cent braços. Úranos, que els odiava tots, els mantenia dins el si de Gea sense deixar-los sortir, fins que a la fi aquesta ordí una

conspiració contra ell. Fabricà una falç d'acer i l'oferí als seus fills per enfrontar-s'hi. Tan sols Cronos es mostrà disposat a lluitar contra el seu pare. Així quan, en arribar la nit, el Cel s'estengué damunt la Terra, Cronos eixí del seu amagatall i amb la falç tallà els genitals del seu pare. De la sang d'Úranos caiguda sobre la Terra van néixer les Erinis o Fúries -horroroses deesses de la venjança- i els Gegants, mentre que de l'escuma provocada pels genitals llençats al mar sorgí la deessa Afrodita.

Cronos, que succeí el seu pare en el poder suprem de l'univers, l'exercia també despietadament: tancà els seus germans al Tàrtar, l'indret més profund de la terra, i, assabentat d'un oracle segons el qual seria sotmès per un dels seus fills, anà devorant tots els fills que engendrava amb la seva germana Rea: Hèstia, Demèter, Hera, Hades i Posidó. Quan era a punt de néixer Zeus la seva mare el volgué salvar i el parí d'amagat a Creta, on ocultà el nounat en una cova. A continuació donà una pedra embolicada amb bolquers a Cronos, que se l'empassà sense notar l'engany.

Quan Zeus esdevingué adult, emprengué la lluita contra el seu pare. Primer li donà una droga perquè vomités els fills devorats, més tard alliberà del seu captiveri els Ciclops i els Hecatonquirs. Els un i els altres ajudaren Zeus en la seva guerra (Titanomàquia) contra Cronos, el qual disposava per la seva banda del suport de la majoria dels Titans. Al cap de deu anys Zeus i els seus germans reeixiren a vèncer els Titans, que foren confinats al Tàrtar. Aleshores Zeus, Hades i Posidó es repartiren el món: en endavant els inferns serien governats per Hades, el mar per Posidó i el cel per Zeus, que quedava com a nou déu suprem. Zeus establí la seva residència al cim de l'Olimp, la muntanya més alta de Grècia (2.985 m. d'altitud), i per això ell i els déus vinculats a ell foren anomenats olímpics. La primera generació d'olímpics fou la de Zeus i els seus cinc germans, mentre que la segona la constitueixen sobretot els fills de Zeus.

Cronos: Fill d'Urà i de Gea, una de les divinitats majors gregues. Mutilà el seu pare perquè havia fet davallar els seus germans al Tàrtar. Amb Rea tingué sis fills, els quals devorà en néixer; només Zeus en fugí i, ajudat pels ciclops, el destronà.

Gea: Personificació de la Terra, concebuda com a element primordial del qual sorgiren les races divines. Segons Hesíode, nasqué per ella mateixa, després del caos i en oposició a ell. Sense intervenció masculina engendrà Urà (el cel), les muntanyes i el Pont (la mar). S'uní a Urà i engendrà els titans, els gegants i els ciclops. Urà odiava els seus fills i els condemnà a habitar a les profunditats de Gea, la qual, per tal de venjar-se, donà a Cronos una falç d'acer; en arribar la nit, quan Urà cobrí Gea, Cronos el castrà, i la sang de la ferida

fecundà de nou Gea, de la qual nasqueren les Erínies, els gegants i les nimfes. Gea s'uní amb el Pont i engendrà cinc divinitats marines.

Hades: Déu dels morts, fill de Cronos i de Rea. Regnava en el món subterrani, la regió que portava el seu nom i que era habitada per tots els morts, bons i dolents.

Hèl·lios: Divinitat o geni, fill de l'Altura i de la generació dels Titans, representació antropomòrfica del Sol.

Olímpics: Els Olímpics fou el grup de dotze grans déus que formaven el consell suprem de l'Olimp. Aquests eren Zeus, Hera, Posidó, Demèter, Hèstia, Atena, Apol·lo, Àrtemis, Hermes, Ares, Afrodita i Hefest. Els romans adoptaren amb facilitat aquesta formació gràcies al precedent dels *dii consentes*, d'origen etrusc, que era també un consell de dotze déus al qual se supeditaven totes les altres divinitats.

Posidó: Divinitat grega, identificada pels romans amb Neptú. Rei de les mars i de les aigües, habitava a les profunditats marines i solcava les ones damunt un carro d'or. La seva potència es manifestava en els moviments tel·lúrics i marins. Tenia com a símbol el trident, amb el qual feia brollar les fonts, i, segons el parer de molts, fou el creador del cavall.

Titans / Titànides: En la mitologia grega, els Titans (Τιτανες) i les Titànides (Τιτανιδες) són els 6 fills i les 6 filles d'Urà i de Gea. Segons la *Teogonia* d'Hesíode els seus noms són els següents: Titans: Ceos, Crios, Cronos, Hiperió, Jàpet i Oceà; Titànides: Febe, Mnemòsine, Rea, Temis, Tetis i Tia. Alguns Titans es van emparellar amb algunes Titànides (Ceos amb Febe, Cronos amb Rea, Hiperió amb Tia i Oceà amb Tetis), la resta amb altres divinitats. Van tenir fills i a alguns d'aquests a vegades també se'ls anomena Titans (Titans de 2ª generació). Normalment, es dóna aquest nom als fills de Jàpet i Clímenes (filla d'Oceà) que són: Atles, Epimeteu, Meneci i Prometeu. El més famós de tots els Titans és Cronos que juntament amb Rea formen la parella de déus que va substituir a Urà i a Gea en el govern de l'Univers. Quan Zeus, fill de Cronos, es va rebel·lar contra el seu pare, tots els Titans es van posar de part de Cronos, excepte Oceà. En aquesta guerra, anomenada la Titanomaquia, els Titans van ser vençuts i tancats al Tàrtar. A partir de llavors, la tercera generació de déus, els Olímpics, van governar l'Univers amb Zeus al capdavant.

Titanomàquia: En mitologia grega, s'anomena titanomàquia o guerra dels titans a la batalla que s'esdevingué entre dues races de déus, els Titans (déus de segona generació) i els Olímpics (fills dels titans i déus de tercera generació). Es situa cronològicament abans de la creació de l'home i va durar 10 anys.

Zeus: Déu de la mitologia grega. Fill de Cronos i de Rea, el seu pare solia empassar-se tots els fills que tenia, en néixer; Rea li estalvià Zeus, quan nasqué, i el confià a unes nimfes. Es crià, doncs, d'amagat, i, ja gran, destronà el seu pare.

B. Divnitats menors

Les Moires: Cadascuna de les tres divinitats llatines que, assimilades a les *moires* gregues *moira*, presidien el destí de l'home, des del naixement fins a la mort.

Les Muses: En la mitologia grega, cadascuna de les nou filles de Zeus i de Mnemòsine.

C. Mites antropogònics: les nissagues mítiques

Els Argonautes i el velló d'or: En la mitologia grega els argonautes eren cinquanta-cinc companys de Jàson que, embarcats en la nau Argo, participaren en la cerca del velló d'or en una expedició maritima cap a la Còlquida. El nom d'Argonautes prové del nom de la nau, i aquest alhora del nom del constructor de la nau, anomenat també Argos. La història dels argonautes és una de les llegendes més antigues que incorporen nombrosos elements comuns en les històries populars: el viatge perillós d'un heroi que és enviat a una missió, per desempallagar-se'n, i se li imposa una tasca impossible de dur a terme però de la qual surt victoriós gràcies a l'ajuda d'aliats inesperats. El nombre d'Argonautes varia però les diferents versions solen comptar entre 40 i 55 herois.

Hèracles: Heroi nacional grec. Anomenat de primer Alcides, era fill d'Alcmena i de Zeus, que havia adoptat l'aparença d'Amfitrió. Per això Hera intentà d'occir l'infant, sense èxit. A divuit anys donà mort al ferotge lleó de Citera i, acomplerta la gesta, tornà a Tebes. Pel fet d'haver mutilat el rei Orcomen provocà una guerra, en la qual vencé, fou recompensat pel rei Creont, que li donà la filla Mègara per muller. Occí els fills propis, i, per expiar aquest crim, l'oracle de Delfos l'obligà a acomplir dotze treballs amb el lleó de Nemea, l'hidra de Lerna, el senglar d'Erimant, la cérvola de Cerinea, els ocells del llac d'Estimfalos, els estables del rei Àugies, el cinyell d'Hipòlita, el toro de Creta, els cavalls de Diomedes, els bous de Gerió, les pomes d'or de les Hespèrides i el ca Cèrber. Acabats aquests, la seva figura adquirí un relleu extraordinari. Tota l'antiguitat li reté culte, i artistes i literats s'inspiraren en el seu mite i en tragueren nombroses i brillants interpretacions. A Roma era conegut amb el nom d' Hèrcules.

Ícar: Fill de Dèdal. Reclòs, juntament amb el seu pare, en el laberint de Creta, aconseguí de fugir-ne gràcies a les ales de cera que aquell li fabricà. Però, havent-se acostat massa al Sol, se li fongueren i caigué, prop de Samos, a la mar anomenada, en record seu, mar d'Icària.

Pandora: En la mitologia grega, primera dona mortal. Plasmada per Hefest i dotada pels déus de tots els dons, esposà Epimeteu i, segons Hesíode, induïda per una curiositat fatal, obrí la capsa que Zeus li havia confiat, plena de tots els mals, els quals s'espargiren per tota la terra.

Perseu: Heroi grec, fill de Zeus i de Dànae. Amb aquesta fou llançat a la mar per Acrisi, rei d'Argos i oncle seu. Conduïts per les ones a l'illa de Sèrifos, foren salvats per Ditti, germà del rei Polidectes, que els concedí hospitalitat. L'heroi cresqué a l'illa ciclàdica i, ja adult, Polidectes li encarregà de portar-li el cap de Medusa. Ajudat per Atena i Hermes, reeixí a decapitar el monstre i alliberar Andròmeda, filla del rei dels etíops. Tornat a Argos per fer les paus amb el seu oncle Acrisi, en una competició atlètica el colpí amb el disc i el matà, d'acord amb l'antic oracle. Visqué amb Andròmeda a Tirint. Tingueren un fill, Perses, considerat l'estirp dels monarques aquemènides.

Prometeu: Prometeu és el benefactor de la humanitat en la mitologia grega. Era fill del tità Jàpet i de l'oceànide Clímene. Segons una tradició fins i tot va ser ell qui va crear els homes, modelant-los amb fang a la imatge dels déus, mentre que el seu germà Epimeteu modelava les bèsties. Va instituir el primer sacrifici com un pacte entre els homes i els déus: Prometeu va matar un bou i va repartir les seves restes en dos munts: en un hi havia la carn i les entranyes, en l'altre els ossos i el greix coberts de la pell. Va donar a triar a Zeus quin dels dos munts preferia i Zeus va escollir el segon. Així va quedar establert per sempre més el ritual del sacrifici: els homes celebren un banquet amb la carn de les víctimes, mentre cremen els ossos i el greix per als déus.
Però Zeus, irat per l'engany de Prometeu, va llançar la seva ira contra els homes i els va privar del foc, tot condemnant-los a patir fred i fam. Empès per la compassió, Prometeu va robar el foc de la farga d'Hefest amagant-lo en una canya i el va donar als homes. De nou la còlera de Zeus va caure sobre els homes. Va ordenar a Hefest que construís una bella figura a imitació de les deesses. Tot seguit va encomanar als altres déus que li donessin dons: Afrodita li va infondre l'encís, Atena el coneixement de les arts de la casa, Hermes li va proporcionar la paraula i la mentida. Així va néixer Pandora, la primera dona. El seu nom, compost dels mots grecs pan 'tot' i dóron 'regal', fa referència als dons que va rebre de tots els déus o al fet que ella mateixa va ser un regal de tots els déus. Zeus va oferir-la en matrimoni a Epimeteu, que la va acceptar captivat pels seus encisos,

malgrat l'avís del seu germà Prometeu que es malfiés de qualsevol regal de Zeus. A casa d'Epimeteu Pandora va trobar una capsa -o una gerra segons les versions. Incapaç de retenir la seva curiositat, la va obrir i immediatament en van eixir tots els mals que Prometeu hi havia tancat. Quan va córrer a tancar-la, només quedava dins l'esperança. Des d'aleshores les malalties, el dolor i les calamitats persegueixen la humanitat sense repòs i el seu únic consol és l'esperança.

A Prometeu també li va arribar el càstig de Zeus: va ser encadenat al mont Caucas, on cada dia una àguila li rosegava el fetge, que li tornava a créixer de nit. Així va restar sotmès a un sofriment perpetu. Al cap dels segles Prometeu va ser salvat per Hèracles, que va matar l'àguila amb les seves fletxes i el va alliberar de les seves cadenes. Orgullós de la gesta del seu fill, Zeus no ho va impedir. Més endavant va agrair-li haver-lo advertit del perill que li hauria suposat tenir un fill amb Tetis. El poder profètic de Prometeu ja es va demostrar quan va anunciar el diluvi al seu fill.

Teseu: Heroi mític grec, fill d'Egeu (possiblement una advocació àtica del déu Posidó) i d'Etra. A setze anys emprengué un llarg viatge per arribar a Atenes, la ciutat paterna, durant el qual féu les primeres gestes destruint els monstres que sotjaven el camí. Sortí d'Atenes per plantar cara al toro tramès per Posidó a devastar els camps; després de vèncer-lo, s'encaminà cap a Creta amb els nois que hom oferia anualment al minotaure. Reclòs dins el laberint, en sortí seguint un fil que li procurà Ariadna i occí el monstre. Per ordre de Dionís abandonà Ariadna a l'illa de Naxos i, en arribar a Atenes, oblidà de canviar les veles negres per unes altres de blanques —senyal convingut per a indicar al seu pare l'èxit de l'empresa— i ocasionà el suïcidi del seu pare Egeu. Entronitzat rei d'Atenes, organitzà les dotze ciutats de l'Àtica. Acompanyà Hèracles en la guerra contra les amazones i, un cop vençudes, es casà amb llur reina Hipòlita, de la qual tingué un fill, Hipòlit, conegut pel tràgic amor de Fedra, segona muller de Teseu. Participà amb Pirítous en la lluita contra els centaures, en el rapte d'Helena i en la davallada al regne d'Hades per a alliberar-ne Persèfone; hi foren encadenats i els n'alliberà Hèracles. De retorn a Atenes, fou perseguit per Menesteu, pretendent al tron, i fugí a Esciros, on el rei Licomedes l'estimbà daltabaix d'un precipici. Aquesta llegenda té tres nuclis principals: la sèrie d'aventures que trobà camí d'Atenes, quan era adolescent; la seva entrada al laberint de Creta i la mort del minotaure i el procés d'unificació de l'Àtica que hom lliga al seu nom, després d'haver succeït Egeu. D'aquests tres nuclis, el primer es refereix a llegendes locals, de caràcter folklòric i amb elements romàntics, que acosten la seva figura a la d'herois del tipus d'Hèracles; el segon, el més famós, deu tenir algun fons de significació històrica i potser remunta als contactes dels micènics amb la civilització cretenca; el tercer fa referència al fet històric de la unió dels distints poblats de l'Àtica en una sola entitat politicoreligiosa sota el govern d'un sol rei. La

tradició atribuïa aquest fet històric a un heroi mític, el més famós entre els herois llegendaris de l'Àtica. Els seus amors, ocasionals o no, l'aparellen amb diverses manifestacions d'una dea mare de tipus mediterrani, com Ariadna, enemiga dels homes, com Hipòlita, o bé amb problemes d'integració en les estructures socials vigents, com Fedra.

Ulisses: En la mitologia grega, Odisseu (Odysseus, Οδυσσεύς) era un heroi, rei de Ítaca, conegut pel seu enginy i astúcia. Era fill de Laertes i Anticlea, estava casat amb Penèlope i era el pare de Telèmac. És l'heroi de l'*Odissea* de l'escriptor grec Homer i un dels personatges principals de la *Ilíada*, del mateix autor. En la mitologia romana se'l coneix com a Ulisses. Quan es reclutaven homes per anar a Troia, Agamèmnon i Palamedes van anar-lo a buscar però ell no volgué acompanyar-los. Finalment, després d'una argúcia amb el seu fill Telèmac, fou obligat a anar a la guerra de Troia amb les seves tropes. Va participar a la guerra lluitant amb els aqueus i contra els troians. Va acompanyar Aquil·les en diferents expedicions a ciutats veïnes de Troia. Durant el setge, va enemistar-se fortament amb Palamedes d'Eubea, l'altre geni de l'expedició. Odisseu va inventar-se una treta amb la qual es va acusar de traïció a Palamedes i fou executat. També es va barallar amb el Gran Àjax per l'armadura d'Aquil·les. Cap al final de la guerra, se li va acudir l'estratègia que finalment donaria la victòria als aqueus. Aquesta consistia en construir un enorme cavall de fusta buit per dins. A l'interior del cavall s'hi van amagar uns quants guerrers aqueus i es va deixar a les portes de Troia. Mentrestant, els aqueus anunciaven que desistien de prendre Troia i simulaven la seva partida. Un cop els aqueus van haver marxat, els troians, sense sospitar l'engany, van entrar el cavall a la ciutat. A la nit, els guerrers aqueus van sortir de l'interior del cavall i van obrir les portes de la ciutat. Al mateix moment, l'exèrcit aqueu va tornar i la ciutat va ser presa. Però el mite pel qual és més conegut Odisseu és el seu llarg viatge de tornada a casa un cop acabada la Guerra de Troia. Aquest viatge va durar vint anys i va estar ple de perills i aventures, i fou narrat per Homer en el seu poema èpic de L'Odissea: Durant el viatge, va ser castigat per Posidó per haver tret l'ull al seu fill, el ciclop Polifem. Va haver de passar moltes altres aventures marines però finalment va poder arribar a Ítaca.

D. Monstres o animals mitològics:

Au Fènix: A l'antiga mitologia egípcia, on s'anomena *Bennu*, i en els mites que en deriven, el fènix és un ocell de foc sagrat. Es diu que viu 500, 1461 i 12.594 anys (segons la font). És un ocell mascle amb les plomes daurades i vermelles, molt belles. Quan arriba a la fi del seu cicle vital, el fènix fa un niu de branquillons de canyella i deprés l'encén; el niu i l'ocell es cremen amb fúria i queden reduïts a cendra, de la qual sorgeix un nou i jove fènix. El fènix nou embalsama les cendres del vell en un ou de mirra i el porta a Heliòpolis ('la ciutat del

sol', en grec), situada a Egipte. L'ocell es deia que es regenerava de les ferides d'un adversari, per la qual cosa era gairebé immortal i invencible -un símbol del foc i de la deïtat.

Can Cèrber: En la mitologia grega, Cèrber (Cerberus, Κέρβερος) era el guardià de les portes de l'Hades (l'infern). La seva tasca era impedir la sortida als morts i l'entrada als vius. Era un gos gegantí de tres caps i cua de serp. Moltes altres serps li naixien del llom. A més, es diu que la seva mossegada era verinosa. Hesíode diu que tenia 50 caps però altres autors indiquen que en tenia tres. No obstant, dues vegades va ser burlada la seva vigilància. La primera va ser gràcies a la música de la lira d'Orfeu que va amansir-lo. La segona va ser quan la sibil·la de Cumas, guia d'Enees en la seva baixada als Inferns, va adormir-lo donant-li un pastís. En el seu onzè treball, Heracles va lluitar amb ell i va guanyar-lo només amb la força dels seus braços, portant-lo davant d'Euristeu com li havia estat ordenat i retornant-lo després altre cop a l'Hades.

Centaure: Cadascun dels éssers mítics, fills d'Ixió i de Nèfele, que tenien bust i cap d'home i tors de cavall.

Equidna: a la mitologia grega, era una monstruosa nimfa considerada descendent de Forcis i Ceto o de Tàrtar i Gea segons la font. Era una dragona a vegades anomenada *Draikina Delphyne*. Era la mare de tots els monstres importants de la mitologia grega junt amb Tifó. Tenia el rostre d'una dona bella de temibles ulls foscos però amb cua d'una serp anomenada Víbora. Vivia en una cova a Sicília. Quan ella i Tifó van atacar l'Olimp, Zeus els va guanyar però els va permetre seguir vivint.

Euríale: Una de les tres Gorgones, la immortal.

Gorgones: En la mitologia grega, les Gòrgones (en grec antic, *Γοργόνες*) eren tres monstres marins: Esteno, Euríale i Medusa. Les Gòrgones, les seves germanes, les Grees, i possiblement les Hespèrides, eren filles de les divinitats marines Forcis i Ceto. Eren tres triplets dels aspectes de la mateixa deessa triple, provinent d'antigues deïtats terrestres. Sembla que el mite provenia d'Assíria, Egipte i Fenícia. Les Gòrgones tenien cos de dona, unes llargues dents punxegudes, mans metàl·liques amb urpes, una massa onejant de serps verinoses vives per cabells i ales d'or, la qual cosa indicava la seva naturalesa ctònica. Esteno i Euríale eren immortals i Medusa era l'única que era mortal. Tenia una mirada tan penetrant que tot aquell que les mirava directament als ulls es convertia en pedra. La seva mítica existència està estretament vinculada a la de l'heroi Perseu, fill de Zeus i Dànae, que

va donar mort a Medusa. Per a Homer[2] la Gòrgona és desconeguda com figura mitològica, és només un cap fantasmal que viu en l'Hades.

Harpies: Geni malèfic alat, filla de Taumant i d'Electra oceànide. Hom coneix el nom de tres harpies, Ael·ló, Ocipite i Celené. Segons la llegenda, raptaven els infants i les ànimes dels difunts, i Hermes les salvà de la persecució dels argonautes. Són representades com a dones alades (es confonen a vegades amb les sirenes) o, també, com a ocells monstruosos. Heràldicament, és representada en forma d'una àguila amb cap —posat de cara— i bust de dona.

Hidra: La Hidra era un horrorós monstre en forma de serp de múltiples caps. Hèracles va reeixir a matar-la tallant-li tots els caps.

Medusa: Una de les tres Gorgones, la mortal, considerada la Gorgona per excel·lència.

Minotaure: Monstre mític de cos humà i cap de toro, nascut de la unió de Pasífae, muller de Minos, amb el toro que el déu Posidó, a precs del rei, li havia enviat.

Pegàs: En la mitologia grega, Pegàs era el cavall alat nascut del coll tallat de Medusa. El significat del seu nom és desconegut però Hesíode el relaciona amb la paraula «font». Allà on els cascs de Pegàs colpejaven el terra en naixia una font. Per exemple, la font Hipocrene (font del cavall), en el mont Helicó. Però les llegendes més conegudes on intervé Pegàs són les relacionades amb l'heroi Bel·lerofont. Mentre Pegàs estava bevent a la font Pirene, Bel·lerofont, gràcies a l'ajuda d'una brida màgica que li havia donat Atena, va aconseguir muntar el cavall. Seguidament, Bel·lerofont i Pegàs van anar a lluitar contra el monstre Quimera, matant-lo. Gràcies a Pegàs, Bel·lerofont va aconseguir triomfar en totes les aventures en què va participar. Això el va enorgullir tant que va creure's capaç d'arribar fins al mont Olimp, on vivien els déus, cavalcant al llom de Pegàs. Zeus no va tolerar tanta sobèrbia i va enviar un tàvec que va picar al cavall, encabritant-lo i fent-li tirar al seu genet a terra. Lliure de Bel·lerofont, Pegàs va continuar volant sol fins a l'Olimp. Des de llavors, Zeus el va fer servir per portar el llamp.

Sàtir: En el món grecoromà, semidéu silvestre que, generalment, habitava en els boscs, juntament amb les nimfes

Sirenes: L'origen de les sirenes no és clar. Eren filles de Forcis, o d'un déu fluvial, el riu Aqueloos, segons uns mites la seva mare era la musa Melpòmene, segons altres Terpsícore o Cal·líope. Les sirenes de la mitologia grega eren nàiades (nimfes marines), meitat dones i

meitat aus, no molt diferents de les Harpies. A partir de la Edat Mitjana es va considerar que tenien el cos de dona i cua de peix. Els noms de les sirenes, companyes de la deessa Persèfone, sembla ser, que depenen del seu nombre: si són tres són Leucòsia (blanca), Ligeia (cridanera), i Partènope (veu de donzella). Quan eren dues: Himeropa (dolça veu) i Telxiepea (parla encantadora). Si són quatre: Telxiepea, Aglafoe (bella veu), Pisínoe (persuasiva), i Molpe (cançó). La sirena Partènope està lligada a l'origen de Nàpols. Vivien a la illa Antemessa (florida) on la terra era blanca degut als ossos blanquejats dels navegants morts. Segons una altra versió les seves victimes naufragaven als esculls. Segons altres versions vivien a l'estret entre Escil·la i Caribdis, a la costa occidental de la Itàlia Meridional. Foren representades sovint en vasos pintats, ceràmiques, mosaics, sarcòfags amb cos d'ocell amb cua i ales amples tocant un instrument com la cítara o voltant la nau d'Ulisses. Segons un oracle quan un vaixell passàs davant la seva illa sense morir els mariners saltarien al mar i s'ofegarien. Aquesta situació es donà en dues ocasions. Segons la llegenda les sirenes, abatudes, es transformaren en pedra, mentre segons altres versions moriren ofegades a la mar. Segons l' *Odissea*, d'Homer, Ulisses, aconsellat per Circe, va poder evitar el perill del seu cant tapant les orelles dels seus companys amb cera, mentre ell, que volia escoltar el seu encisador cant, es va fermar al pal del vaixell, ordenant als seus companys que quan demanàs que el deslliguassin l'havien de fermar més fort.

Tifó: En la mitologia grega, monstre que personifica els terratrèmols i les erupcions volcàniques. En la mitologia grega, Tifó era un monstre engendrat per Gea després d'haver-se unit amb el Tàrtar, tot i que algunes fonts afirmen que va neixer de dos ous impregnats del semen de Cronos i altres que va ser engendrat per la deessa Hera sense intervenció de cap déu mascle. Els autors antics el descriuen com un ésser de cos gegantí, tan gran com les muntanyes, que tocava el cel amb el cap. Els seus braços, acabats en cent caps de drac, arribaven extesos d'orient a occident, i en lloc de cames tenia un gran nombre de cues d'escurçó. Dels seus ulls sortien flames i amb el seu parell d'ales de rat penat podia tapar la llum del sol. La seva parella era la serp equidna amb la qual va ser pare dels gossos Cèrber i Ortre, de l'Hidra de Lerna, de la Quimera, de l'Esfinx, de la truja Fea i del Lleó de Nemea.

E. Altres:

Atenes: Capital de Grècia i del *nomós* de l'Àtica.

Colós de Rodes: El colós de Rodes, de bronze, de 32 m d'alçada, és una representació del Sol. Elevat davant el port de Rodes al s III aC, fou obra de Cares de Lindos i representava una figura masculina, dreta, amb una torxa a la mà. Commemorava la victòria dels rodis

sobre Demetri Poliorceta el 305 aC. Fou considerada una de les "set meravelles del món", de manera que el mot dòric *kolossós* (κολοσσοσ), que volia dir estàtua humana dreta, prengué el sentit actual. Destruïda per un terratrèmol el 225 o el 224 aC, les seves restes es conservaren fins al s VIII.

La divina comèdia: Poema al·legòric de Dant. Consta de tres parts (*Infern, Purgatori* i *Paradís*), escrit entre el 1307 i el 1321. Dant s'hi proposa d'ensenyar que per a aconseguir la felicitat cal recórrer un llarg camí que, tot passant per dos estadis (l'odi al pecat —simbolitzat per l'infern— i la purificació en el penediment —simbolitzada pel purgatori—), permet d'arribar a la felicitat terrenal (l'edèn) i a la beatitud celestial (el paradís). En el camí l'home ha d'ésser acompanyat per la raó humana (personificada per Virgili) i la revelació (personificada per Beatriu). Aquestes idees són exposades al·legòricament en el poema com un llarg viatge que fa Dant (personificació de la humanitat) a través dels deu cercles de l'infern (on entra en contacte amb els condemnats, agrupats segons la mena de pecat i sotmesos a turments diversos, relacionats per oposició —*contrappasso*— amb el pecat comès), dels dos replans de l'avantpurgatori i dels set cercles del purgatori (on troba els personatges que es purifiquen, distribuïts segons les determinants psicològiques de llurs faltes). Fa tot aquest camí guiat per Virgili, que desapareix en arribar al paradís terrenal, on és substituït per Beatriu, que l'acompanya en el seu recorregut pels nou cels del paradís. El purgatori és una muntanya rodona com una torre que duu al cim per una mena d'escala que l'encercla, simètrica a l'Infern. Dant es va purificant dels seus pecats en cada nivell. Prop del cim està la font Eunoe, on en beure l'aigua s'obliden totes les coses dolentes. El Paradís és com una rosa immensa i en cada un dels seus pètals es troba una ànima, i al centre es troba Déu.

Esparta: Capital del *nomós* de Lacònia, al Peloponès, Grècia, emplaçada aproximadament al lloc de l'antiga Esparta, o Lacedemònia.

Inframon: Regió dels morts al món subterrani, on regnava el déu Hades.

Olimp: Muntanya sagrada de Grècia, el cim més alt del país (2 917 m), que es dreça entre les regions de Tessàlia i Macedònia, prop de la mar Egea.

Tàrtar: En la tradició literària grecollatina, lloc on Zeus relegà els Titans vençuts; segons una altra versió, l'estada dels ciclops castigats per Urà.

VII.2. Annex 2. Enquesta alumnat

ENQUESTA

Dades de la persona enquestada
Curs:
Nom i cognoms:
Sexe: noi ☐ noia ☐
Edat:
Lloc de naixement:

Respon marcant la resposta correcta:

1. Saps que és la mitologia grega? Si la resposta és afirmativa, explica el motiu pel qual la coneixes?

.....
.....

2. Jugues a algun tipus de videojoc? Quin?
   - ☐ shooter
   - ☐ esportiu
   - ☐ aventura
   - ☐ rol
   - ☐ lluita
   - ☐ cap
   - ☐ altres (quins?..... .....)

3. Coneixes o jugues a algun d'aquests videojocs?
   "God of War", "Final Fantasy", "Prince of Persia", "Dragon Quest", "Devil May Cry"
   - ☐ no els conec
   - ☐ n'he sentit a parlar
   - ☐ hi he jugat alguna vegada
   - ☐ hi jugo habitualment
   - ☐ no faig altra cosa

4. Marca amb una x els jocs que coneixes:
   - ☐ God of war
   - ☐ Final Fantasy
   - ☐ Prince of Persia
   - ☐ Dragon Quest
   - ☐ Devil May Cry

5. Si hi jugues, saps que apareixen personatges mitològics. Escriu el nom de 3 d'aquests personatges:
   (1) …….
   (2) …….
   (3) …….
6. Saps quin significat i origen tenen cadascun? Escriu-lo.
   (1) …….....
   (2) …….....
   (3) …….....

7. Saps algun altre joc en què aparegui d'alguna manera la mitologia grega? Si la resposta és afirmativa, escriu-ne el nom.....

8. Creus que els videojocs podrien ser una ajuda per aprendre mitologia?

sí ☐ no ☐

VII.3. Annex 3. Enquesta Professorat

Dades de la persona enquestada

Sexe: home ☐ dona ☐ Edat: …… Lloc de naixement: ……

Localitat on impartiu docència aquest curs acadèmic: ……
Nivell educatiu que impartiu:
☐ Primària
☐ Secundària obligatòria
☐ Batxillerat
Matèries que impartiu:
☐ Cultura clàssica
☐ Llatí 4t ESO
☐ Llatí Batxillerat
☐ Grec Batxillerat
☐ Història de l'art
☐ altres (quines ……)

Responeu marcant la resposta amb una creu:

1. Jugueu a algun tipus de videojoc? Quin?

☐ shooter
☐ esportiu
☐ aventura
☐ rol
☐ lluita
☐ cap
☐ altres (quins?.....)

2. Coneixeu o jugueu a algun d'aquests videojocs?
God of War, Final Fantasy, Dragon quest, Devil may cry, Prince of persia

☐ no els conec
☐ n'he sentit a parlar
☐ hi he jugat alguna vegada
☐ hi jugo habitualment

3. Utilitzeu o heu utilitzat recursos TIC en la vostra pràctica educativa (a l'aula)?

☐ mai, hi estic en contra
☐ mai, però m'agradaria
☐ molt esporàdicament
☐ de tant en tant
☐ habitualment
☐ és un pilar bàsic de la meva pràctica educativa

4. Quina opinió us mereix l'ús dels videojocs de contingut mitològic com a recurs per aprendre mitologia?

☐ no els conec i, per tant, no en tinc cap opinió
☐ hi estic en contra
☐ ho considero una possibilitat interessant però només per al nivell d'ESO
☐ ho considero una possibilitat interessant però només per al nivell de Batxillerat
☐ ho considero una possibilitat interessant en tots els casos