

Facultad de Lenguas y Educación

Marçal Mora Cantallops

Máster en Tecnologías de la Información y la
Comunicación para la Educación y el Aprendizaje Digital

Juegos, gamificación y TIC



MÓDULO 2: Analógicos y digitales

UD3: Juegos de mesa y juegos de rol.



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Marçal Mora Cantallops

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción	4
1.1 ¿Por qué analógico?	4
1.2 Objetivo del módulo 2	5
2. Juegos de mesa	6
2.1 Breve historia	6
2.1.1 Juegos de la antigüedad	6
2.1.2 La industria americana	8
2.1.3 Eurogames	11
2.2 Ventajas de los juegos de mesa	12
2.3 Ejemplos relevantes	12
2.3.1 Ungame	12
2.3.2 The Settlers of Catan	13
2.3.3 Carcassonne	14
2.3.4 Twilight Struggle	14
2.3.5 Pandemic	14
2.3.6 Pandemic Legacy	14
2.3.7 Sherlock Holmes Consulting Detective	15
2.3.8 Puerto Rico	15
2.3.9 Agrícola	16
2.3.10 La isla prohibida	16
2.3.11 Alquimistas	16
2.3.12 Las mansiones de la locura	16
2.3.13 Story Cubes	17

Marçal Mora Cantallops

2.3.14 Érase una vez	17
3. Juegos de rol	18
3.1 Breve historia	18
3.2 Características	19
3.3 Ejemplos relevantes	20
3.3.1 Dungeons & Dragons	20
3.3.2 Llamada de Cthulhu	22
3.3.3 Vampiro: La Mascarada	22
3.3.4 LARP	22
4. Experiencias con juegos analógicos	23
4.1 Train	23
4.2 eduLARP	24
Bibliografía	25

1. Introducción

1.1 ¿Por qué analógico?

Los llamados *Game Studies* empezaron hace ya más de quince años, pero lo hicieron de la mano del entretenimiento digital. Espen Aarseth, en su introducción fundacional del primer número de *Game Studies*, ya hablaba tanto de las grandes relaciones industriales del videojuego como de las revoluciones de “código abierto” e independientes, pero todo giraba alrededor de los juegos digitales, que se convertían en algo esencial para entender el choque entre lo digital y lo popular. El trabajo académico (y artístico) pasó a centrarse en el juego digital, marginando el resto de juegos.

Quince años más tarde, no obstante, el ámbito de los *Game Studies* necesitaba una renovación. Y, por curioso que parezca, no se trataba de refundarlos o de renovarlos, sino de ampliar la mirada. Así fue como empezó, entre otros fenómenos, el interés por los juegos analógicos, que siendo muy anteriores a los digitales tuvieron que optar por esa nomenclatura (que, técnicamente, quizás no sea la más idónea) por contraponerse a ellos. Así, se entenderá por “digital” el juego re-mediado por un procesador (consola, ordenador, etc.) y por “analógico” los juegos fuera de ese conjunto.

Los juegos analógicos son especiales, porque huyen (o han salido mayormente indemnes) de las actitudes culturales y vicios repetitivos de la cultura del juego digital, principalmente liderado por la industria. Los juegos analógicos siguen más cerca de las personas, del jugador, y por lo tanto son una ventana más directa al efecto social del juego. Sus reglas son transparentes; tan transparentes que revelan los principios culturales y sociales que las sustentan. Es por eso que en un mundo en el que prácticas como la *gamificación* parecen estar en auge, al menos a nivel de venta conceptual, los consumidores y jugadores involuntarios de las mismas deberían conocer, como mínimo, el funcionamiento de sus mecanismos.

En esta unidad se repasará la historia, las características básicas y los ejemplos más relevantes de los juegos de mesa y los juegos de rol. Tanto unos como otros han sido capaces de transgredir las tendencias dominantes en la industria del juego digital (la competición y el tira y afloja entre los juegos de disparos y los de exploración de vastos mundos – entre *killers* y *explorers* – y los relatos de grandes héroes) y llevar a la mesa temas tan aparentemente mundanos y carentes de interés como la agricultura, o mecánicas tan poco cargadas de adrenalina como la cooperación y colaboración para construir caminos y poblados. Entre elogios a las capacidades narrativas del videojuego se encuentran (y se recuerdan) los juegos de rol, cuya capacidad narrativa está a distinto nivel, tanto a su nivel más básico como a su nivel más experimental: lo que es imaginable es realizable.

El juego analógico ha sido (y, probablemente, seguirá siendo) más marginal que el juego digital, o por lo menos no ha explotado de la misma manera. En los últimos años ha resurgido y se ha popularizado, por motivos que requerirían mayor explicación pero que van ligados a una audiencia que, cansada de la supremacía digital y de los discursos dominantes, ha virado hacia la esencia de lo original. Los juegos analógicos, como se verá, se han centrado en la invención y no en la industria, en los pequeños círculos de jugadores dedicados y no en los grandes datos demográficos. Es un nicho, con sus ventajas e inconvenientes; mientras el diseño y el reconocimiento de la autoría van por delante, las prácticas sociales y comunitarias son menos estudiadas y, por lo tanto, su potencial menos conocido o aprovechado.

Los juegos analógicos, desde los tradicionales (ajedrez o go), hasta los de rol (como Dungeons & Dragons), pasando por la mesa, estrategia, cartas o *eurogames*, son mucho más accesibles. Permiten, por ejemplo, el diseño fácil y casero, al contrario que los equipos de programación (y herramientas) requeridos para un videojuego. Los principios del juego son fácilmente visibles en ellos, e incluso se puede experimentar con muy pocos elementos. Su uso en el aula es, a menudo, más adecuado que el del videojuego, por los menores recursos requeridos. Y, sin embargo, raro es encontrar experiencias construidas a su alrededor. No se trata en ningún caso de poner al juego de mesa por delante, como mejor o como panacea, pero sí es momento de reconocer su potencial, trayectoria e historia. Esta unidad reconoce, además, que uno de los grandes *hándicaps* del juego analógico es su paradójico desconocimiento; para la mayor parte de la población, el juego de mesa empieza y acaba en *Monopoly* (1935) o, con suerte, en *Risk* (1957). No es que se deban despreciar dichos juegos inmortales de hace más de medio siglo, pero el camino recorrido desde entonces es gigantesco (y mucho más interesante).

1.2 Objetivo del módulo 2

Como nota, este módulo está completamente orientado a abrir una ventana de descubrimiento y es para disfrutarlo. Quizás no sea así en algunos de los casos, pero es muy probable que el alumno no conozca la mayoría de juegos y videojuegos de los que se hablará (sin ser ninguno especialmente raro). El objetivo del módulo es que el alumno conozca nuevos juegos, los pruebe o vea, los entienda y obtenga, de alguna manera, un conocimiento del juego, desde la perspectiva cultural, más amplia. Si se pretende implementar el juego en cualquier otra forma o contexto, quizás lo más adecuado sea primero conocer su lenguaje. A jugar se aprende... jugando.

« Jovenzuelo, los juegos que jugamos son las lecciones que aprendemos. Las suposiciones que hacemos, aquello que ignoramos, y las cosas que cambiamos son en lo que nos convertimos.»

(Terry Pratchett, *Dodger*)

2. Juegos de mesa

2.1 Breve historia

Una historia más detallada se puede encontrar en It's All a Game (Donovan, 2017), aunque su narración se centra en la perspectiva estadounidense.

2.1.1 Juegos de la antigüedad

Entre los tesoros saqueados en 1922 de la tumba de Tutankamon se encontraron cuatro tableros; tres de ellos eran sencillos y sin adornos, pero uno de ellos estaba tallado en madera noble y decorado con marfil y otros materiales preciosos, con un cajón que contenía sus piezas y unos palos planos que actuaban de dados. No era la primera vez que los arqueólogos encontraban algo así; ese juego, al que llamaron “el de las treinta casillas”, aparecía a menudo en las tumbas excavadas, con el tablero más antiguo encontrado y confirmado datado de, aproximadamente, el año 3000 antes de Cristo. No obstante, piezas sueltas y partes se encontraron también en excavaciones anteriores al Reino de Egipto, con lo que quizás el juego en cuestión fuese tan antiguo como la escritura. Lo sorprendente es, sin embargo, que incluso en tiempos de Alejandro Magno, casi tres milenios más tarde, el juego siguiese existiendo.

Algunas pinturas en las paredes de las ruinas egipcias también mostraban el juego; otras, como la famosa de la tumba de Nefertiti, mostraban algo siniestro: la reina, sola, jugando contra un oponente invisible, con su espíritu en forma de pájaro posado en su tumba. La perspectiva plana de las pinturas hacía imposible, no obstante, descifrar el juego, las posiciones de sus piezas o sus reglas; pero un misterio que resolvieron fue su nombre: senet, que significaría algo así como “pasaje” o “tránsito”.

Dada la cantidad y variedad de tableros encontrados, la confusión era todavía mayor. Buena parte tenían las casillas en blanco, pero el resto contaban con jeroglíficos en la fila inferior o incluso con más decoraciones en sus casillas. Para no entrar en más detalle, investigaciones posteriores establecieron una conexión entre la antigüedad de los tableros y su ornamentación. Parecía así, pues, que el Senet empezó como simple juego y terminó evolucionando en un objeto de culto. Mientras al inicio se mostraba el juego en las pinturas como un elemento cotidiano, los artes más tardíos representaban rituales y funerales. La

teoría más habitual es que evolucionó de juego a guía para el paso al más allá. Los jeroglíficos de las casillas finales, de hecho, representarían escenas mitológicas y, a la larga, se convertiría incluso en un juego místico, de conexión con los espíritus o con uno mismo (que explicaría la imagen de Nefertiti jugando sola). Unas posibles reglas (son hipótesis) serían **estas**, muy parecidas al concepto del juego de la Oca.



Figura 1 - Una partida de Senet (Izq.) y Nefertiti jugando contra un oponente invisible (Der.).
Fuentes: <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/VirtualExhibits/Ancient/Senet/index.html> y <https://www.pbslearningmedia.org/resource/xir157986/nefertari-playing-senet-det>

Más o menos en el mismo momento que se descubría la tumba de Tutankamón se excavaba también en la cuna de la civilización: en Ur, Mesopotamia, al sur del actual Iraq. Ahí se encontró otro tablero precioso, que probablemente había pertenecido a una princesa. El juego Real de Ur, como se le bautizó, cayó también en el olvido y el desconocimiento de sus reglas exactas hasta principios de 1980, cuando a un académico del Museo Británico, Irving Finkel, se le ocurrió investigar una losa que llevaba más de un siglo cogiendo polvo en un rincón de los archivos. Para su sorpresa, esa tabla explicaba las reglas del juego, que se parecía, salvando las distancias, al parchís de la actualidad, teniendo que llevar las fichas de cada jugador desde “casa” hasta la llegada. Se puede jugar una simulación **aquí**. Uno de sus posibles



Figura 2 - El juego Real de Ur (Museo Británico) y sus reglas. Dominio público.

descendientes es el Backgammon. Más allá del juego en sí, no obstante, cabe destacar que cada casilla tenía asociado un mensaje que predecía la suerte del jugador. A modo de horóscopo, galleta de la suerte o adivina, el juego era también una forma de guía espiritual.

Un juego menos conocido en Europa (pero más extendido en el resto del mundo) es el [Mancala](#) (el enlace contiene más información, reglas e imágenes). O los juegos de Mancala, más bien, porque en realidad designan a una familia entera de juegos especialmente asentados en África y Oriente Medio. En ellos se “plantan” semillas en una serie de agujeros y el objetivo es “recolectar” el máximo posible. A diferencia del Senet y del juego Real de Ur, no obstante, sus piezas eran semillas de verdad y su tablero, a menudo, se hacía en el propio suelo, así que es mucho más difícil trazar su origen y antigüedad, que parece estar, como mínimo, a la altura del Senet (y quizás antes). Y su motivación no sería muy distinta: probablemente adivinación, un ritual relacionado con la fertilidad y las cosechas o como práctica de un sistema de contabilidad.

El rey de los juegos de mesa a lo largo de la historia es, sin duda, el ajedrez. Su historia es la de la humanidad; se cree que nace de un juego inventado en la India del siglo VI antes de Cristo, llamado Chaturanga, que tenía también piezas con distintos poderes pero que se jugaba a cuatro y que el objetivo incluía aliarse con algún otro jugador para convertirse en el raja más poderoso. El juego fue adaptado primero por los persas y luego por los árabes, que lo llevaron a los países del sur de Europa, adoptando poco a poco la forma en la que se conoce hoy día. La evolución asiática, en cambio, siguió una ladera distinta, convirtiéndose en el Xiangqi en China y el Shogi en Japón, influenciados también por el gran juego de estrategia asiático: el Go. La historia del ajedrez merece capítulo aparte; aquí, lo importante es que como todos los juegos que aparecen aquí, es un juego que simula la guerra entre dos ejércitos. El ajedrez, de hecho, fue uno de los terrenos de batalla simbólicos [entre soviéticos y americanos en la Guerra Fría](#).

Los juegos más antiguos repasados brevemente aquí no son sólo relevantes por mostrar que la cultura y el juego van de la mano desde sus inicios, sino también para mostrar que los juegos han tenido, desde siempre, un fondo didáctico. Ya sea para preparar de forma lúdica para una vida en el más allá (Senet), para divertirse mientras se lee la buenaventura (Ur), para entender que uno recoge lo que siembra (si lo siembra bien), como en los juegos de Mancala, o para hacer la Guerra sin derramar sangre, caso del ajedrez. Consciente o inconsciente, todo juego tiene su mensaje.

2.1.2 La industria americana

En épocas más recientes encontramos el origen de la industria americana del juego de mesa, clara dominadora de los siglos XIX y XX. En 1860 aparece el primer juego de un joven Milton Bradley (por las iniciales, MB, empresa que sigue viva a día de hoy). El juego se inspiraba en The Mansion of Happiness (que era una especie de Oca temática con virtudes y vicios), pero lo cambiaba por un tablero copiado del ajedrez y que permitía movimientos en varias

direcciones. The Checkered Game of Life, como se llamó, tiene como objetivo llegar a la “feliz edad” de 50 años, su casilla final. En el camino, elecciones morales, como ir al colegio para llegar a la universidad, o que la ludopatía nos lleve a la ruina. Tanto este como el juego en el



Figura 3 - Checkered game of life.

Fuente:
<http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/checkered-game-of-life/>

que se inspira no se pueden explicar sin entender la América moralística de mediados del siglo XIX, que no sería superada hasta finales del mismo.

Un caso muy particular es el de Monopoly que, siendo uno de los juegos más extendidos, es en realidad un juego incomprensible. Publicado en 1935 por Parker Brothers (otro de los grandes editores americanos) y atribuido a Charles Darrow, la historia es tan turbia como representativa. Su origen es muy anterior; de 1903, de hecho, cuando una mujer, Elisabeth Magie, diseñó un juego llamado “Landlord’s Game” (el juego del propietario). Patentado en 1904, su intención era, de nuevo, didáctica, para ilustrar las teorías económicas (y de impuestos) de Henry George, que pedía una tasa única que afectase a la posesión de tierra. The Landlord’s game se jugaba en dos modalidades; una primera en la que se permitían monopolios (así, se mostraba lo injusto que era el sistema) y en la segunda no se podía (así, todo el mundo vivía la partida como más justa). Los jugadores, no obstante, sentían un extraño gusto por convertirse en el propietario del monopolio, arruinando al resto.

Parker Brothers, en 1904, rechazó el juego por ser “demasiado político y complejo”. El movimiento de la tasa única murió con Henry George y sucesivas victorias progresistas (derechos de la mujer, roturas de monopolios) hicieron que el movimiento decayera. Eso, unido al miedo comunista con la revolución rusa, hizo desaparecer toda esperanza de publicación oficial del juego hasta que Charles Darrow, un parado arruinado tras la gran depresión, lo rescató (en una historia más compleja) como el germen del actual Monopoly. El

mensaje del juego original de E. Magie sigue ahí; cada partida termina con un rico y avaro propietario mientras el resto se hallan en bancarrota. Pero la gente sigue, como a principios del siglo XX, sin ver la injusticia. Monopoly se ha convertido, de hecho, en una oda al capitalismo: los jugadores quieren ser el rico. ¿Quién quiere estar arruinado? Es mejor ser el que asfixia al resto. Y si ganar implica chupar la sangre al resto de jugadores, que así sea. Monopoly es una celebración del capitalismo no por diseño, sino por voluntad popular. Y su lección de diseño importante: el mensaje es un arma de doble filo.

Risk, de 1959, no es que tenga un mensaje; el juego es el mensaje. Pero su temática de guerra simplificada y prácticamente dejada al azar tiene su origen en los Kriegsspiel prusianos y alemanes de principios del siglo XIX, usados como herramientas de simulación de guerra y de formación en el ejército, cuyas horas de juego dieron sus frutos en guerras como la Franco-Prusiana, en 1870. Los Kriegsspiel (juegos de guerra, literalmente) son otro ejemplo de juegos usados como herramienta educativa, aunque moralmente presente sus contradicciones.

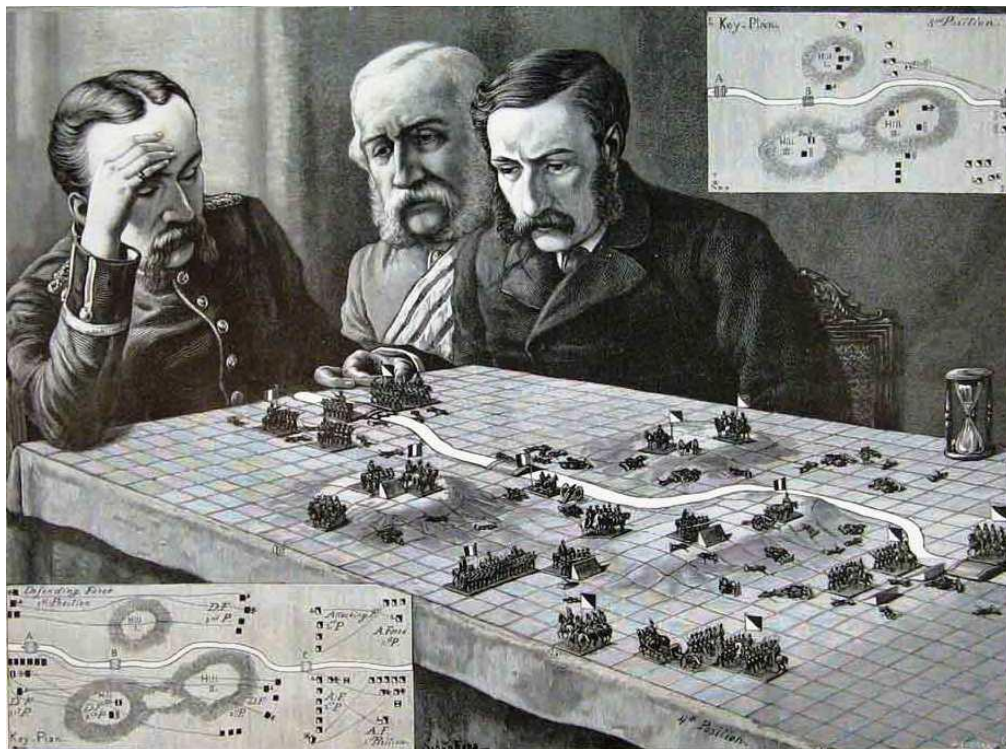


Figura 4 - Ilustración del Kriegsspiel. Fuente: <http://www.armygroupyork.com/history-of-wargames.html>

Siguiendo con los juegos americanos (o “americanizados”) se podría hablar de Scrabble, un juego engañoso – puesto que no se trata tanto de saber palabras como de memoria y de números –, de juegos con plástico y *gimmicks* por todas partes como Mouse Trap (Ratonera) u Operación, de Twister y su explicación dentro de la liberación sexual de finales de los 60, o de Trivial, los 80, y su temática entre recolección de conocimiento poco útil y nostálgico. Pero como ninguno de ellos es demasiado “bueno” como juego, será mejor avanzar hacia terreno menos conocido y, paradójicamente, más cercano.

2.1.3 Eurogames

Los llamados Eurogames son llamados así principalmente por dos motivos: el primero, su cuna, Alemania (por lo que a veces también son llamados juegos alemanes), y el segundo, su contraposición a los juegos de estilo americano. La feria más importante del mundo del juego de mesa (Spiel) tiene lugar cada año en Essen desde 1983, y el reconocimiento más importante del sector es el Spiel des Jahres, o juego del año, que se concede en dicho encuentro. Se popularizaron en Europa con la aparición de Catan, en 1995, y han llegado también a Estados Unidos e Inglaterra, aunque en estos países siguen siendo un nicho.

Se caracterizan, generalmente, por:

- **Interacción indirecta entre jugadores.** Es raro encontrar juegos en los que un jugador mate a otro o en los que uno le tenga que pagar al otro. En general la interacción no es de forma directa.
- **Componentes abstractos.** Dejan parte a la imaginación (o requieren un esfuerzo de abstracción).
- **Temáticas económicas.** Los recursos suelen ocupar espacios clave, el conflicto (especialmente militar) está ausente o en segundo plano.
- **La estrategia es clave.** La suerte es más testimonial. Aunque no requieren el nivel de habilidad o profundidad estratégica del ajedrez, sí requieren más planificación que Monopoly, Trivial, Risk o similares.
- **Los jugadores juegan toda la partida.** Raramente veremos eliminaciones prematuras en los Eurogames. Si juegan todos, juegan hasta el final.
- **El autor importa.** En contraposición a las grandes marcas en las cajas de los juegos americanos, en los europeos suele destacar el nombre del diseñador o autor. Catan fue diseñado por Klaus Teuber, por ejemplo.
- **Las partidas terminan en tiempo finito (y razonable).** Si bien en Monopoly o Risk las partidas pueden eternizarse (literalmente) los eurogames suelen durar entre media hora y dos horas, pero con mecánicas que aseguran el fin del juego dentro de esos tiempos.

Los eurogames (y los juegos de mesa en general) se han visto enormemente potenciados por un resurgimiento del interés en ellos y por el financiamiento habitual de sus campañas en sitios de *crowdfunding* como kickstarter. Por otro lado, otra tendencia es destacable: la aparición de los juegos llamados “Legacy”, que modifican el tablero o las condiciones de forma permanente y que, por lo tanto, sólo pueden ser jugados una vez. ¿Sorprendente?

2.2 Ventajas de los juegos de mesa

Si bien estas no son características exclusivas, sí son aspectos más visibles y fáciles de aprovechar con el juego de mesa:

- Las reglas son transparentes, visibles y específicas. Las reglas de los juegos de mesa están, literalmente, encima de la mesa. Así como en el videojuego muchas de las reglas están ocultas bajo el código (el jugador puede saber que están, pero no sabe exactamente cómo y en qué valores), en el juego de mesa son inmediatamente visibles. Así, es mucho más fácil entender su impacto (y significado) en el juego.
- El juego de mesa es social y de contacto. No es que no haya juegos de mesa individuales, que los hay, pero en general el juego de mesa es de dos a seis jugadores sentados uno al lado de otro. El compartir, la negociación, los buenos momentos y los malos de la partida se hacen más humanos que en otros entornos. Algunos dicen que es otro de los elementos que ha hecho resurgir al juego de mesa en contraposición a la experiencia habitualmente más solitaria del videojuego.
- Son menos costosos de diseñar. Donde en un videojuego hace falta un gran equipo y un presupuesto notable, el juego de mesa se puede prototipar rápidamente con lápiz y papel, probar e incluso financiar llegado el caso.
- Juegos para todos. La mayoría de juegos, especialmente los eurogames, están pensados para jugar en familia, independientemente de la edad, el género y la habilidad.
- Obligan a pensar antes de tomar decisiones y, sobre todo, hacen rápidamente visibles las consecuencias de dichas acciones. De nuevo, relacionado con la visibilidad de las reglas.
- En general, se pueden jugar en cualquier lado. No pasa así con los entornos mediados, por ejemplo.

2.3 Ejemplos relevantes

Se exponen, a continuación, múltiples ejemplos de juegos de mesa que, si bien ya son relativamente didácticos por sí mismos, disponen de un diseño fácilmente adaptable para diseñar experiencias en el aula, así que pueden servir de inspiración para futuras actividades.

2.3.1 Ungame

Como su nombre indica, Ungame no es un juego. Ungame fue diseñado por Rhea Zakich como intento para que su familia comunicase sus emociones en una época (los 70) en los que ser fuerte significaba ocultar los sentimientos. Como tal, no tiene objetivo final y, por lo tanto, no es un buen ejemplo de juego. Pero sí es un buen ejemplo para contar lo que se puede conseguir con las mecánicas de juego. En Ungame, los “jugadores” ponen sus fichas en un tablero que se cierra y no termina nunca. A cada tirada, el jugador debe hacer lo que dice la

2.3.3 Carcassonne

Carcassonne es otro de los grandes ejemplos de Eurogame. En este caso, se trata de un juego de mesa que se podría aproximar a un juego de cartas, puesto que los jugadores roban, turno a turno, una "carta" o "losa" del montón. Luego deciden dónde la colocan en un mapa que se va construyendo, colaborativamente, turno a turno, y en la que pueden colocar un pequeño personaje llamado "seguidor". Ciertas condiciones proporcionan puntos al instante; al terminar la partida, otras condiciones suman puntos adicionales para cada jugador. El que tenga más, gana. Carcassonne es un buen ejemplo de juego sin dados.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=b0SDEcRwOlc>

2.3.4 Twilight Struggle

Twilight Struggle es un juego nacido en Estados Unidos y que es un ejemplo de cómo trasladar unos acontecimientos históricos (en este caso, la Guerra Fría) al tablero. Mediante el uso de cartas con eventos reales, puntos de influencia y varias barras indicadoras, los turnos se suceden hasta que o bien un jugador alcanza los puntos de victoria necesarios o bien termina el décimo turno. También puede perder un jugador si el nivel de alerta alcanza la guerra nuclear.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=g3oA7t2KUIg>

2.3.5 Pandemic

Otro juego nacido en USA (California, para más señas) pero que podría haber sido perfectamente un Eurogame. Inspirado en la epidemia de la Gripe Aviar (o de lo que se temió que podía haber sido), Pandemic es un excelente ejemplo de juego colaborativo en el que los jugadores deben jugar, uno a uno, por el interés común contra un enemigo: el propio juego. Su dinámica es muy interesante de aplicar con alumnos, porque les obliga a pensar en las acciones que no tan sólo son mejores para ellos mismos de forma individual, sino también las acciones que a consecuencia podrán realizar sus compañeros para, juntos, encontrar una cura para las cuatro enfermedades contagiosas que amenazan a la especie humana.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=244nW1D2gzk>

2.3.6 Pandemic Legacy

El caso de Pandemic Legacy es una extensión del anterior; si bien funciona prácticamente igual que el juego de base, Legacy le añade una narrativa episódica encima; así, en Pandemic Legacy habrá que preparar el juego, abrir cajas secretas, pegar pegatinas en las cartas e incluso escribir en ellas para ir superando episodios que cogen forma de historia. El problema

de Legacy es que las historias, una vez jugadas, no se pueden volver a jugar (o, al menos, no de la misma forma), pero quizás más de uno se sorprenda al descubrir que los juegos de mesa puedan narrar historias como si de una serie de televisión se tratase.

Vídeo de contenidos (sin spoilers): <https://www.youtube.com/watch?v=TLRSAjlbPIQ>



Figura 6 - Pandemic, como otros, ha hecho el salto de la mesa al videojuego. Fuente: Google Play.

2.3.7 Sherlock Holmes Consulting Detective

Otro juego colaborativo (o, incluso, solitario), que pone al jugador frente a varios casos que hay que solucionar. En el proceso los jugadores tomarán turnos para averiguar pistas a partir del caso presentado en un libro hasta que alcancen la resolución (o eso crean). En ese momento, tendrán que responder varias preguntas que, en función de su acierto, otorgarán más o menos puntos. ¿Serán capaces los jugadores de investigar mejor que el propio Sherlock Holmes? Este juego es otro buen ejemplo narrativo que sale fuera del tablero, que tiene pero que ni tan sólo necesita.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=ZyP9faTU87U>

2.3.8 Puerto Rico

Puerto Rico es a menudo considerado un hito; no es un juego fácil o accesible de primeras, pero es considerado de los mejores eurogames existentes. El objetivo de cada jugador es ganar por puntos de victoria, acumulados o bien mandando bienes de la colonia hacia Europa o bien construyendo edificios. Una de las características interesantes, también presentes en otros juegos, es la elección de roles, que forma parte de la estrategia. Así, en cada turno, los jugadores podrán elegir distintos roles con distintas acciones posibles. Ciudadelas es otro juego que hace uso de dicha mecánica.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=eG26ABC5WII>

2.3.9 Agrícola

Por más aburrido que pueda parecer el concepto de convertirse en un agricultor en una barraca de madera, es increíble la complejidad que puede alcanzar a partir de unas mecánicas relativamente simples. Inicialmente con sólo dos trabajadores (el agricultor y su mujer) se puede, por ejemplo, tener hijos para tener más manos, pero no se podrá sin ampliar la casa y habrá que tener en cuenta la comida adicional requerida. Agrícola es curioso para demostrar que cualquier temática es trasladable al juego de mesa de forma interesante.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=azo00sz7FLw>

2.3.10 La isla prohibida

De forma muy parecida a Pandemia, aquí los jugadores deberán cooperar para encontrar cuatro tesoros en una isla que se hunde, y salir con ellos desde el helipuerto. Para conseguirlo, cada jugador adopta un papel con una habilidad especial, pero la colaboración e interacción entre jugadores es clave para no ser derrotados por un juego de cartón.

Vídeo tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=fMqce1nc_MQ

2.3.11 Alquimistas

Alquimistas es un juego de deducción y de asignación de trabajadores, en el que, como Alquimistas, los jugadores deberán descubrir las fórmulas más rentables. En cualquier caso, lo realmente destacable es el uso que hace de una aplicación de móvil como herramienta para el juego, trascendiendo de la mesa a la hibridación.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=XQPj3bxcuhU>

2.3.12 Las mansiones de la locura

El siguiente apartado se dedicará a los juegos de rol, y es por eso que la segunda edición de Las Mansiones de la Locura es un buen ejemplo transitorio; originalmente, el juego necesitaba un jugador que hiciese de “sistema”, de “control”, asemejándose a un Máster de rol que dirigía de alguna forma la partida. La segunda edición lo ha sustituido por un sistema de narración por aplicación, que es, de nuevo, una forma de hibridación interesante y que, en este caso, libera a un jugador de una tarea que era pesada y a la vez exigente.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=OzMVPbhogTs>

2.3.13 Story Cubes

Si las Mansiones de la Locura necesitaban un personaje narrador, aquí el juego es la narración. Story Cubes no es más que una excusa para dar un empujón a la creatividad, con un conjunto de dados con imágenes que, al ser lanzados, proporcionarán las piezas para crear una historia con ellas.

Vídeo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=nSozy8l3l6o>

2.3.14 Érase una vez

Érase una vez es un ejemplo interesante de juego que se genera a medida que se juega. En él, los jugadores disponen de una serie de cartas con elementos de una historia. Cada jugador quiere llevar la historia hacia un final concreto, pero en su desarrollo, mientras menciona elementos, puede que mencione elementos que tienen otros jugadores, quiénes tomarán el relevo en la narración. Un juego que combina la creatividad del generar historias con la atención necesaria para poder entrar a medio relato y tomar la batuta.

Vídeo tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=_lIPjOqii50



Figura 7 - Las cartas de Érase una vez. Fuente: Edge Entertainment.

3. Juegos de rol

3.1 Breve historia

El problema del término “juego de rol” es que es demasiado amplio en sí mismo. Se suele aplicar, por ejemplo, a los videojuegos RPG de consola u ordenador, a los foros de juego online o a los eventos en vivo, también conocidos como LARP (Live-Action Role-Playing). Los juegos de rol son pura creatividad y expresión artística y, de hecho, forman una de las formas de juego más “libres” que existen. El problema es que no están centralizados y, por lo tanto, es a menudo difícil caracterizarlos o analizarlos. El juego de rol no es una única instancia, sino que lo hacen los jugadores, cada uno aportando una parte, y es eminentemente *amateur*.

Una de las formas de visualizarlo de una forma más o menos estructurada es en su formato de mesa, con manuales y guías escritos de forma profesional. Aun así, la acción sigue siendo inventada por los jugadores, que también le ponen los detalles, y funcionan precisamente por eso: porque están pensados para que sea la creatividad del jugador la que trabaje.



Figura 8 - Los chicos de *Stranger Things* jugando a D&D, con Mike actuando como Dungeon Master.
Fuente: <http://www.tabletopcave.net/about-stranger-things/>

La historia de los juegos de rol (y, en particular, de los que se juegan en mesa) es difícil de trazar. Es verdad que, simplificando, quizás sea el juego de rol el más antiguo de la historia, puesto que ¿qué son los rituales sino interpretaciones en vivo? Incluso los carnavales o las representaciones teatrales, aunque, técnicamente, se podría diferenciar del juego. Pero no así el teatro de improvisación, ya presente en el S. XVI, que sí puede ser considerado una especie de juego de rol. De la misma manera, los juegos infantiles de papás y mamás, médicos, o indios y vaqueros pueden ser también considerados juegos de rol sin posibilidad de datar su antigüedad, con pocas reglas y que tienden a representar elementos de su entorno cultural.

Y, así, volvemos a llegar a los Kriegsspiel, o juegos de guerra, que si bien se han mencionado como juegos de mesa, también tenían un componente de rol. Cuando los wargames pasaron

al acceso del público general, bien entrado el S. XX, se convirtieron en una herramienta para interpretar batallas históricas. En algunos casos se empezaron a introducir elementos de fantasía, pero, en general, intentaban ser representaciones fidedignas de lo sucedido.

Pero en el medio-oeste americano, los aficionados al wargaming empezaron a establecer lazos, comunidades y convenciones. El evento más grande en Estados Unidos sobre juegos de rol y de mesa, el GenCon, se originó ahí en 1968, en Lake Geneva, Wisconsin. Uno de sus impulsores fue Gary Gygax, el nombre más importante de esta historia, puesto que en 1973, junto a Dave Arneson, publicó *Dungeons & Dragons* (Dragones y mazmorras).

El género fue ganando popularidad, con nuevas apariciones, pero sufrió una primera crisis en los 80 que obligó a cerrar a muchos de los nuevos editores. Fue una mala época para las grandes publicaciones, pero no tan mala para la experimentación. De esta época salieron nuevas tendencias, como la adaptación de otros medios al rol (la literatura, el cine), la simplificación o los cambios de rol. Dos grandes ejemplos encabezarían la resurrección y apogeo del juego de rol de mesa en los 90: *La Llamada de Cthulhu*, que adapta el universo literario de terror de H.P. Lovecraft, y *Vampiro: La Mascarada*, que pone al jugador en el papel de vampiro y, por lo tanto, definiría el cambio de rol del héroe al monstruo.



Figura 9 - 6a Recreación de la Batalla del Ebro. Fuente: Turismo de Zaragoza.

El juego LARP (rol en vivo) también existe desde el principio de los tiempos. Los propios romanos representaban escenas míticas y batallas históricas en su Coliseo. Pero su nacimiento como afición (y como elemento educativo) es más bien del S. XX. Así, por ejemplo, existen grupos que se dedican a representar escenas y batallas de la Guerra Civil Española o de la [Segunda Guerra Mundial](#).

3.2 Características

Los juegos de rol presentan su punto fuerte en la creatividad. De hecho, es tan fuerte que a menudo requiere un tiempo de adaptación porque, en la sociedad moderna, no es habitual ni pensar ni construir con semejante libertad. Una partida de rol puede sacar a relucir, de inicio, la incapacidad de construir relatos fantásticos o más allá de los tópicos, pero de la misma forma que el corredor de maratón no se lanza de golpe a los 42 kilómetros, un jugador recién introducido al rol necesitará cierta permisividad.

El juego de rol permite algo que pocos juegos consiguen: trascender más allá de las interacciones típicas de juego. La libertad se ve únicamente comprometida por las

capacidades del personaje y por la imaginación. Las reglas son únicamente un marco en el que la narrativa transcurre. Tiene además un rol muy especial, el de Dungeon Master (DM), que requiere habilidades especiales. Los jugadores tienen libertad de movimiento y de decisión, pero el trabajo del Dungeon Master es o bien manejar la sesión de juego hacia donde la narrativa quiera o bien ser capaz de considerar y adaptarse a todos los escenarios posibles. La diferencia entre un buen Master y un mal Master es abismal; pero ejecutar el rol de Master es una excelente forma de experimentar lo que es “ser el sistema”.

Contar historias (especialmente improvisadas) es una de las formas más potentes de activar el pensamiento y los juegos de rol inciden exactamente ahí, sumando, además, la capacidad de experimentarlas en el camino. También permiten, con delicadeza, comprobar como las experiencias previas o personales de los jugadores se reflejan en el juego.

De la misma forma que el juego de mesa es inherentemente social, el juego de rol también lo es. Permite formar grupos de jugadores que no tan sólo tendrán que colaborar y funcionar en equipo, resolver problemas y tomar decisiones, sino que también tendrán que lidiar con la improvisación; a menudo un jugador decidirá hacer algo que el resto de jugadores no preveían, o el Master penalizará alguna actitud. Es precisamente esa última labor la que da un valor añadido al juego de rol: permite medir los actos y las consecuencias a través del DM.

Por último, en línea general, el juego de rol no tiene un objetivo claro y directo, ni realmente un punto final. Sí, las fichas de personaje pueden ir dirigidas a subir un determinado atributo o nivel, se pueden completar aventuras... pero no hay un vencedor ni un vencido, sino que hay un equipo de gente que ha pasado un buen rato y que, quizás, ha aprendido algo. Es, probablemente, una de las mejores formas de alejar la competición del juego.

3.3 Ejemplos relevantes

3.3.1 Dungeons & Dragons

Hablar de juegos de rol es hablar de Dungeons & Dragons, porque el sistema sobre el que está montado funciona tan bien que es en el que se basan la mayoría de juegos posteriores. Su temática está ya más que vista (fantasía medieval inspirada, básicamente, en los mundos de Tolkien), pero no por eso deja de gustar a la mayoría de jugadores. Tras la adquisición de sus derechos por parte de Wizards of the Coast (propietarios también de Magic The Gathering), su tercera edición pasó a ser la “canónica”.

Algunos de los elementos clave de D&D, extensibles a otros juegos, son:

- Las mazmorras se construyen de forma colaborativa. El DM puede crear su propio mapa o comprar uno existente, pero habitualmente traza la estructura y los elementos básicos por sala, así como los espacios y caminos. A medida que los personajes

avanzan por la mazmorra (y a menudo a partir de sus preguntas), el DM va elaborando la descripción de lo que hay en ellas. Al fin y al cabo, la mazmorra se construye al ritmo de juego de los jugadores y siempre es función de sus acciones.

- D&D permite elegir distintas clases de personaje (guerrero, explorador, mago...). Cada una de ellas tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero es un sistema que potencia el trabajo en equipo; un equipo diverso tiene muchas más posibilidades de sobrevivir a la aventura que un equipo de varios magos, por ejemplo. Además, como se ha comentado antes, el juego de rol no es competitivo *per se*. Eso significa que, aunque parezca que los jugadores se enfrentan al sistema (al Dungeon Master), eso no sería cierto – se trata únicamente de un facilitador que les guía a través de múltiples puzzles. Las aventuras, en el fondo, se resuelven, más que no se superan.
- D&D transcurre en un mundo separado del real, con política y moral distinta o, al menos, disfrazada. En cualquier caso, es una buena oportunidad de tener que pensar de forma distinta a la habitual, en un sistema social y político desconocido y, en gran parte, imaginario.
- La selección de clase, raza (elfo, enano, humano...) y alineamiento (caótico, bueno, maligno, legal, neutral) genera una clasificación muy estructurada del comportamiento que se espera del personaje generado y ayuda a la interpretación.



Figura 10 - Los alineamientos de D&D ilustrados con Juego de Tronos (T1). Fuente: UPROXX.

3.3.2 Llamada de Cthulhu

La Llamada de Cthulhu adapta el universo literario de H.P. Lovecraft y los mitos de Cthulhu, y es uno de los grandes culpables del renovado interés por la obra de Lovecraft. Ambientada en una versión más oscura del mundo real, los jugadores toman el papel de humanos “normales” (en contraposición a los héroes y magos de D&D) en su camino para desentrañar los misterios cósmicos. A nivel de sistema se caracteriza también por sustituir la base del dado de 20 (de D&D) por el de los dos dados de 10 (o dados percentiles). El interés en universos complejos y literarios puede potenciar el interés en la lectura de los libros en los que se basa, por ejemplo.

3.3.3 Vampiro: La Mascarada

Vampiro fue probablemente el juego más popular de los 90 y combina, de alguna manera, la influencia de La Llamada de Cthulhu (situándose en un contexto realista pero más oscuro) y de D&D (con Vampiros y superpoderes). El sistema de juego es de dado de diez y tiene una aproximación mucho más centrada en la narrativa que los anteriores juegos. Distintos clanes con distintas características, con ilustraciones detalladas en el manual y extensas descripciones ayudan a la interpretación.

3.3.4 LARP

Los jugadores de LARP (o juegos de rol en vivo) se diferencian de los jugadores de rol de mesa en la forma de ejecutar las acciones: mientras en el juego en mesa éstas se ejecutan verbalmente (“abro la puerta”, “golpeo al troll”, “intento esquivar”, “busco en la habitación”), en el juego en vivo se realizan físicamente, como si de actores en una película se tratase. En consecuencia, hay más acción y menos diálogo. Algunas características habituales:

- Suelen ser improvisadas a partir de unas guías.
- Se juegan en espacios privados o públicos, a menudo extensos (por ejemplo, un parque).
- No suele haber una audiencia, aunque los eventos grandes suelen atraer espectadores.
- Los jugadores se suelen vestir de su personaje, como se ha mostrado en las recreaciones militares o en las Zombie Walks.
- El entorno también se suele preparar para ambientarlo.
- Pueden durar horas o días.
- Pueden ser eventos únicos o conectados.
- Pueden tener desde unos pocos jugadores locales hasta miles por todo el mundo.

Se elaborará más en un ejemplo real, pero los LARP son habitualmente diseñados para el entretenimiento, desde la creación colaborativa (e improvisada) de una historia hasta la recreación deportiva de batallas simuladas. Es posible, por ejemplo, usar los LARP como apoyo a una clase de idiomas, situando a los jugadores en un contexto en el que tengan que forzarse a usar el idioma en cuestión.

4. Experiencias con juegos analógicos

4.1 Train

Brenda Romero es una diseñadora y desarrolladora veterana de la industria del videojuego. Pero un día, cuando su hija de siete años volvió del colegio, hablaron de la esclavitud en Estados Unidos. Brenda se dio cuenta que, tras la clase, su hija se imaginaba los barcos que llevaban los esclavos de África a Estados Unidos como un tranquilo crucero, así que decidió diseñar un pequeño juego. Se llamó The New World e inició una serie de juegos (analógicos) que bautizó como “The Mechanic is the Message”, en clara alusión a McLuhan. El más conocido de todos ellos es Train.

En Train, se encuentran tres vías encima de una ventana con los cristales rotos. Las reglas se extraen de una máquina de escribir antigua y son deliberadamente ambiguas en contexto. El objetivo de cada jugador es llenar sus vagones de tren (que son vacíos por dentro) con el máximo de pasajeros posible (representados por peones amarillos). En cada tirada, los jugadores pueden sumar ese número de pasajeros al tren o avanzar el vagón ese número de casillas. El juego se rompe cuando el primer jugador llega al final y desvela la carta de destino. El tren va dirigido a Auschwitz, a Dachau, a Mauthausen. Los pasajeros que felizmente se han cargado y amontonado en el tren son judíos, y cada figura representa 100.000 de ellos. Y el jugador ha sido cómplice, obedeciendo ciegamente a las reglas. Es en ese momento en el que todo cobra sentido: la máquina de escribir es una máquina de las usadas por las SS, los cristales rotos representan esa noche fatídica, los peones personas sin rostro.

Como ella misma explica, las reacciones de los jugadores son realmente sorprendentes y el impacto generado, mucho mayor que cualquier explicación, neutra y sin implicación emocional. Es interesante plantear la cantidad de eventos históricos o dilemas lógicos que se pueden presentar mediante juegos, y este es sólo un ejemplo.

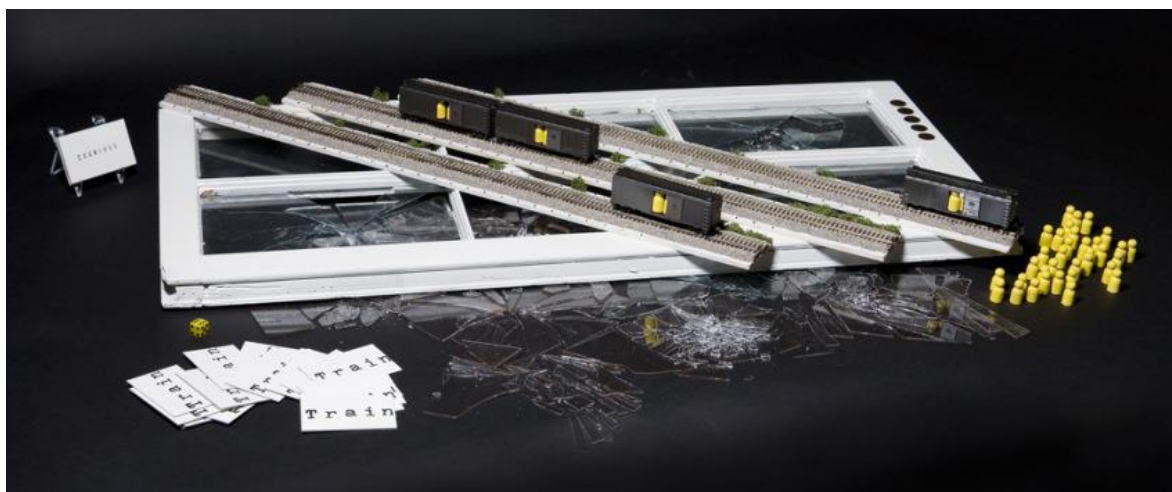


Figura 11 - Juego Train, de Brenda Romero. Fuente: <http://brenda.games/train/>

Para más detalle, charla detallada de Brenda Romero en el GDC 2010:

<http://www.gdcvault.com/play/1012259/Train->

Y una partida grabada en directo. Lógicamente, el juego sólo se puede jugar una vez para que cause un impacto real.

<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2014/09/29/tabletop-documentary-configurative-praxis-train>

4.2 eduLARP

Aunque la aplicación de juegos de rol en vivo puede ir desde algo bien simple (por ejemplo, representar un aeropuerto en clase de inglés, cada alumno con un rol, para practicar el vocabulario y expresiones adecuadas), hay escuelas que lo han llevado más allá. Es el caso de varias instituciones nórdicas, como la *Østerskov Efterskole* en Dinamarca. En los países nórdicos, los LARP están muy extendidos y son una actividad relativamente popular. Su aplicación a la educación se basa en el principio aristotélico de que las cosas se pueden aprender haciéndolas. Así, este instituto concertado (en realidad, es una institución que no tiene equivalente en el sistema educativo español, puesto que parte de los adolescentes pasan ahí un año, de forma opcional, al terminar la educación secundaria pero antes de ir a la Universidad), adoptó esta metodología para todas sus clases. Cada semana gira en torno a una temática, y dentro de esa temática aparecen problemas a resolver de forma casi natural. “Eres el Emperador Romano y los habitantes de tu ciudad tienen sed” es un buen motivo para diseñar un acueducto, por ejemplo.

Hyloft (2010) escribió un artículo sobre el LARP educacional, y menciona cuatro razones por las que tienen potencial: evitan la distracción, activan la motivación, convierten a los alumnos en activos y los empoderan. Las situaciones en las que se encuentran los alumnos incluyen una motivación directa, comprensible e inmediata para aprender. El diseño, obviamente, es clave, y la planificación juega un importante papel.

En Nordic LARP (<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>) destacan la diferencia de los juegos para aprender (como edularp) de la gamificación. Se verá de nuevo más adelante, pero la principal diferencia se encuentra precisamente en que lo primero es juego y lo segundo no. En un LARP, los jugadores son conscientes de estar jugando y entran en una especie de realidad alternativa, algo que no ocurre en la gamificación, que simplemente usa técnicas propias del juego en el mundo real. La gamificación no es juego, aunque también sea una herramienta con potencial para su uso educativo.

Bibliografía

Donovan, T. (2017). *It's all a game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books.

Hyltoft, M. (2010). Four reasons why edu-larp works. LARP: *Einblicke*, 43-57.