

Hacia un abordaje del diseño de juegos de mesa en ámbitos académicos

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 123-126. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: enero 2016
Versión final: diciembre 2019

Silvia Torres Luyo (*)

Resumen: En el marco de la cátedra Gorodischer y del CAI+D 2013 “Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas”, esta ponencia se propone como una reflexión posterior al análisis de una selección de la producción de juegos de mesa, realizados como trabajos prácticos en los Talleres de Diseño de la Cátedra Gorodischer, sobre la producción, el desarrollo y la usabilidad de juegos de mesa, y las posibilidades de enseñanza del diseño de juegos en ámbitos académicos.

Palabras clave: Diseño - Juegos de Mesa - Visualización - Enseñanza - Historia.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 126]

Introducción

El tema resulta de interés a la comunidad académica debido a una creciente atracción por temáticas referidas a la producción de dispositivos lúdicos, que involucran distintos aspectos del diseño gráfico, industrial y de comunicación visual. La presencia de distintas instituciones públicas y privadas y algunos emprendimientos que utilizan el juego como un dispositivo didáctico y/o pedagógico, la presencia de proyectos de investigación referidos al tema, y en otro aspecto, el creciente interés de los alumnos por el desarrollo de juegos de mesa, son indicadores de esta tendencia en aumento.

Creemos que los resultados de esta investigación de diseño de juegos y construcción de la mirada con un enfoque histórico puede ser un importante aporte teórico al campo del diseño en comunicación visual tanto en el ámbito académico como en el profesional. Generar una posibilidad de injerencia o de pregunta para los que estudian y diseñan juegos de mesa.

Dentro de los Talleres de diseño de la cátedra Gorodischer se desarrollan proyectos, como nombrábamos en un comienzo que generan como proyecto final piezas gráficas con formato de juegos de mesa. Muchos de éstos están orientados a resolver una problemática puntual o dar una respuesta a una necesidad real, como ser por ejemplo, enseñar Matemática en 5to grado, generar una reflexión en un taller de adiciones para adolescentes, estudiar los movimientos históricos tipográficos o una herramienta pedagógica lúdica para recursos humanos, entre otros. Estos proyectos presentan similitudes con las estéticas actuales de los nombrados “ameritrash” o los “erurogames” y responden a estrategias visuales didácticas utilizadas en ámbitos especializados. Dentro de los contenidos curriculares de los talleres se apunta al desarrollo de una imagen corporativa, manejo de recursos visuales del estado de cultura en que nos movemos, y manejo de sistemas complejos visuales.

Creemos que además es de gran importancia conocer la historia de los juegos que se están tomando como base para la generación de los nuevos, ya sea en sus dinámicas como en sus construcciones metafóricas y/o conceptuales, narraciones y axiología.

Juegos de mesa hoy

Hoy en día se habla de juegos y dispositivos lúdicos, herramientas pedagógicas lúdicas, juegos didácticos y muchas aplicaciones más.

Se estudia a los juegos desde la filosofía, de la pedagogía, psicología, sociología, matemática, recursos humanos, estrategias de venta. La amplitud de enfoques permite que nos preguntemos por el lugar del diseño gráfico en estos ámbitos y en consecuencia las posibilidades de enseñanza y abordaje desde el ámbito académico.

El diseño y los diseñadores de juegos de mesa en la actualidad

Para abordar la problemática daremos un breve panorama de la situación actual del diseño de juegos de mesa en Argentina. Desde lo específico de diseño de juegos de mesa tenemos a los especialistas que se nombran a sí mismos como “creadores de juegos”, generalmente provenientes de la física, la matemática y otras disciplinas donde la lógica y el pensamiento estratégico tienen relevancia.

Dentro de las aéreas de juegos, en la actualidad, el proceso de generación de un juego de mesa, según varios diseñadores entrevistados, comienza con la “creación”, como nombrábamos antes y la prueba de la dinámica, pudiendo ser esta, de estrategia, de azar, combinada, cooperativa o de competencia. En este ámbito se destacan los llamados “testers” que como su nombre lo dice testean los juegos, en realidad las dinámicas, tiempos, y jugabilidad, no discuten problemáticas de diseño y de visualización. Luego, dentro del proceso, aparece la venta del juego a una empresa que lo comercializa y aquí, es donde se ubica al diseño gráfico.

Es decir que la mayoría de los diseñadores gráficos son convocados dentro del proceso de diseño de un juego de mesa en su etapa final. Su función se limita a otorgar un repertorio visual o “construcción del nivel narrativo” (Semprini, 1995) o directamente para dar un nivel superficial más acorde a las estrategias de venta. Por ejemplo, que la lucha sea entre guerreros de la edad media o china con zamurai, con un repertorio visual contextualizado a

las “estéticas de moda”. El diseñador de comunicación visual, en general no es convocado en la actualidad para intervenir en una instancia de generación del juego, sino en la de desarrollo de comercialización y marketing, en la traducción visual de un repertorio visual de un tema y/o en el diseño del packaging, identidad, logo y desarrollo de estrategias visuales de comunicación para las campañas de promoción y venta ya sea en medios televisivos, gráficos, digitales y/o puntos de venta.

A partir de artículos en revistas especializadas, entrevistas a diseñadores de juegos argentinos junior o senior, independientes o pertenecientes a una empresa (La Cantera ONG Buenos Aires, Club de juegos de Córdoba y otros) y reconocidos internacionalmente como Bruno Cathalá, vemos que la intervención del diseñador en la instancia de formulación de la dinámica y tema del juego no está presente. Exceptuando los creadores de juegos que son diseñadores, muy pocos en relación, los cuales se ubican desde otro lugar. Un dato curioso fue por ejemplo el concurso nacional 2012 organizado por la CAIJJ (Cámara argentina del juego y el juguete) donde los diseños de juegos de mesa presentados eran en su mayoría trabajos prácticos o proyectos planteados desde un ámbito académico (principalmente de carreras como diseño industrial y diseño gráfico) y no de estos sectores de los que hablábamos antes, más cercanos a la producción real. Los proyectos presentados, en su mayoría muy llamativos desde lo visual presentaban dinámicas muy pobres y su nexos con la posibilidad de comercialización real era muy lejano.

De algún modo esto puede dar una idea de la desvinculación que existe entre estos ámbitos y las potencialidades de repensar las incumbencias y nexos entre los diferentes actores.

Continuando con este postulado, vemos que existen pocas carreras universitarias especializadas en esta área. Podemos encontrar en EEUU cursos de posgrado que se abocan a la temática en general, pero haciendo énfasis en las dinámicas de los juegos de mesa o como en México donde hay mucha investigación desde las aéreas de la psicopedagogía y la psicología.

En Europa, en particular Alemania, centro actual referente mundial de los juegos de mesa, existen varios concursos en los que eligen al juego del año, al ilustrador, al mejor reglamento y otros, pero no al diseñador, o no como lo entendemos desde la comunicación visual.

No entraremos en detalle en estos ámbitos dado que tendríamos que ahondar en las nuevas tendencias de los “ameritrashs”, los “eurogame” y las multinacionales que comercializan los juegos de mesa.

Nos interesa en particular ahondar en las posibilidades del diseño de juegos en sus etapas iniciales y así demarcar el diseño de juegos de mesa, del diseño de identidad y comercialización.

Considerar la historia del juego, su origen

Un factor que creemos muy importante es tener en cuenta el origen del juego, su historia, donde nació.

Según muchos autores, la mayoría de los juegos contemporáneos se basan en estructuras y dinámicas existentes,

algunas de más de 4.000 años de antigüedad. Algunos de estos juegos de mesa son: el Real juego de Ur, antecesor del conocido Backgamon, el Chaturanga, antiguo juego de India que según varias especulaciones de estudiosos podría ser el “tatarabuelo” del Ajedrez, pasando los juegos estrategia de guerra similares de China y Japón, como ser el Xiang y el Shogi El Senet, juego egipcio que jugaban “los faraones con los dioses” para definir su vida de ultratumba, del que podemos encontrar dinámicas muy similares en la actualidad.

Estos estudios nos son de interés para que los alumnos puedan analizar las estructuras subyacentes, las representaciones profundas, no solo las superficiales. Las configuraciones que encarnan los valores de una sociedad, de una cultura, su cosmovisión y hasta su cosmogonía. Juliette Grange, por ejemplo es una autora que nos resulta de interés para encarar la historia de los juegos desde un enfoque etnotecnológico, es decir considerando los procesos que atraviesan las imágenes a través de las costumbres, los grupos sociales, los materiales de cada época, sus usos y sus representaciones simbólicas.

Otro recurso valioso a utilizar es la recopilación de reproducciones de tableros de juegos antiguos donde los alumnos pueden ver las inmensas posibilidades de acercarnos a los conceptos, a los sistemas axiológicos traducidos en imágenes, en casilleros y modos de acceder a un “paraíso”, “conciencia cósmica”, “calmante de la angustia ontológica” como bien lo desarrolla Marta Zaton-yi, hablando de las producciones artísticas del hombre:

Cada concepto es un triunfo del hombre contra su destino de finitud, contra su soledad cósmica. Con ello traza un puente entre el pasado y su trascendencia. Es el hijo de su pensar. Generar y regenerar concepto es fundar y atravesar lo fundado.

Partiendo desde un lugar tan poético hasta uno muy asible como es el de la representación visual en retículas, casilleros y números, es que nos proponemos abordar las posibilidades de enseñanza de diseño de juegos de mesa.

Diseño y visualización

Otro autor que tomamos como referente es J. Costa en su libro *La esquemática* donde nos habla de la didáctica visual, concepto muy utilizado hoy en diseño de información y en diseño en general. Estas bases en general no son aplicadas directamente al estudio de juegos de mesa y vemos lo pertinente que podrían ser en el diseño de tableros. “La didáctica visual y la transmisión de conocimientos, consisten en el uso de los procedimientos de la imagen, el dibujo, el croquis o el esquema para ayudar a los individuos a pensar y actuar a partir de formaciones pertinentes” (Costa, 2008, p. 17).

Un caso análogo que hemos utilizado para nuestras investigaciones es la publicación de la tesis de doctorado de la artista plástica española M. J. Martínez Parga. Desarrolla una estructura metodológica con un abordaje que nos es cercano al diseño desde los análisis de los símbolos, los estereotipos, las representaciones en la historia del arte, los parangones de los casilleros con pinturas y esculturas:

Es fácil asignar un valor simbólico al tablero. Las casillas marcadas representan ciertas constantes de la existencia humana, lo que ha hecho que la oca se considere una metáfora visual del transcurso de la vida. Hay incluso quienes otorgan al tablero un significado iniciático. En todo caso, este juego es una excelente fuente de imágenes iconográficas, algunas de las cuales merecen ser destacadas por su contenido simbólico. Al ser la oca un juego muy difundido en Europa durante cuatro siglos, existen y han existido infinidad de ejemplares, renovados y multiplicados en estilos y técnicas, que se adquirirían hasta en los lugares más recónditos (Martínez Parga, 2008, p. 12).

Un ejemplo de análisis: Escaleras y Serpientes

Para ejemplificar nuestro postulado utilizaremos un caso en estudio, el juego de mesa de origen hindú Escaleras y Serpientes. Tomaremos este juego de origen religioso que para analizar las posibilidades de considerar en profundidad el estudio de las visualizaciones en la historia de un juego de mesa.

El juego en cuestión tiene un origen religioso como decíamos. Para dar un panorama muy breve podemos introducirnos en la historia del mismo y llegar a 1.000 A.C. en India, donde era utilizado como objeto sagrado, su dinámica era similar a la actual y el objetivo era el conocimiento del estado de conciencia del jugador.

El dado representaba un “dado Kármico” y conducía a los jugadores por diferentes casilleros en un nacer y renacer. Si seguimos su proceso en la historia, pasamos por contextos que lo hacen viable, jugable. Las religiones son las que lo mantienen en uso. El juego pasa con diferentes nombres y adaptaciones por el budismo, donde se cree que nace, el hinduismo, el sufismo y el jainismo.

Desde la dinámica según algunos historiadores, el jugador por medio de serpientes y flechas, avanza y retrocede en los vicios y virtudes que describen estas doctrinas religiosas. Uno de los cambios interesantes en las representaciones de los tableros se da cuando pasa de llamarse “Gail Chaupad” a “Moksha Padmú”. En este cambio podemos apreciar en reproducciones de las piezas gráficas, como las transformaciones en lo dogmático se traducen visualmente en las visualizaciones de los dioses hindúes o el agregado de casilleros y las gamas cromáticas.

Este es un buen ejemplo de lo enriquecedor que puede ser el análisis de algunos textos que aborden la estética de India en estos períodos y sus interpretaciones religiosas y de este modo tener un acercamiento a los modos y significaciones del juego en cada contexto. Vemos en varias reproducciones que las valoraciones de los casilleros son diferentes y proporcionan variables en la dinámica. Este conocimiento aplicado a juegos contemporáneos vemos que es usado para diferentes.

El juego escaleras y serpientes es adaptado en escuelas, en instituciones con diferentes temas y modalidades de juego. Analizado algunos de estos casos encontramos que se han dejado de lado muchas implicancias de su original, ya sea en la dinámica como en los valores de las imágenes. Muchos ejemplos existen en la actualidad dentro de lo que Gilles Brögere denomina la cultura fun,

es decir, que son adaptaciones con temas comerciales: las Barbies, los Powers Ranger, Ben 10, Kity, etc. Los juegos de mesa pasan a ser un soporte más de las grandes campañas publicitarias de películas o videojuegos. Dentro de los juegos más usados para este recurso están el Juego de la Oca y el Escaleras y serpientes.

Continuando con la breve reseña historia del juego tomado como caso, vemos que era usado como entretenimiento y con un consumo masivo cuando pasa de llamarse Moksha Padmú a Snakes and Ladders; es tomado en India por los ingleses en la época victoriana y resignificado desde una transculturación lúdica. En este caso permanece parte de la dinámica del juego, parte de la estructura de base y se dejan de lado los valores religiosos. Los ingleses pasan de un soporte sagrado, la tela o manto, al cartón y papel impreso, de dioses antiguos a representaciones de situaciones de la vida cotidiana. Este proceso dura varias décadas y un primer acercamiento a las reproducciones permite ver la riqueza en las construcciones de estereotipos “profanos o sagrados” y su posibilidad como espejo de los cambios axiológicos.

A modo de conclusión

Considerando el análisis previo vemos como los usos actuales del Escaleras y serpientes en tableros de mesa y gigantes, las valoraciones de las diferentes partes de los casilleros y de su dinámica de premio y castigo han quedado en los modos utilizados por los ingleses, no se han recuperado las diversas posibilidades de ofrecían los tableros en sus orígenes. Vemos que el caso del Lilah es una posibilidad a desarrollar como amplificador de la dinámica de azar, de ascenso y caída. Podría potenciar los tableros como herramientas lúdicas para el aprendizaje de procesos y no solo de causa consecuencia, por ejemplo. Estas son hipótesis a seguir desarrollando que permiten comenzar un camino de acercamiento de los enfoques históricos lúdicos a cuestiones concretas de visualización y diseño de información para la enseñanza de juegos de mesa.

Desde esta perspectiva creemos que la potencialidad del estudio desde un enfoque de diseño, desde las visualizaciones y las construcciones de los esquemas y sus valoraciones dentro del tablero podrían potenciar los rediseños actuales.

Para la enseñanza del diseño de juegos creemos que estos parámetros podrían aportar desde lo pedagógico y lo teórico.

Bibliografía y Referencias bibliográficas

Juegos

- Auciello, F. (1997). *Juegos, Jugadores, Juguetes*. Buenos Aires: Alcion Editora.
- Brogère, G. (1998). *Juego y la educación*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Brogère, G. (1995). *Juguete y la cultura*. São Paulo: Cortez.
- Brogère, G. (2004). *Juguetes y compañía*. São Paulo: Cortez.
- Brogère, G. (1995). *Juguete y la cultura*. São Paulo: Cortez.

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: FCE.
- Cohen, G (2013). *Lilah. El gran juego*. Buenos Aires: Ed. Luz de Luna.
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jaulin, R. (1981). *Juegos y juguetes. Etnotecnología del juego*. México: Siglo XXI
- Johari, H. (2009). *El yoga de las serpientes y las flechas*. Buenos Aires: Ediciones Obelisco
- Marber, F. (2011). *El juego de la Oca*. España: ECU.
- Petrignani, S. (2009). *Catálogo de juguetes*. Buenos Aires: Ed. La compañía.
- Reboredo, A. (1983). *Jugar es un acto político. El juguete industrial: recurso de dominación*. México: Nueva imagen
- Silva Ochoa, H. Artículo: Paradigmas y niveles del juego Université de Paris III - Sorbonne Nouvelle; UNAM.
- Vázquez Parga, M. (2008). *El tablero de la oca*. España: Ed. 451editores.
- Apuntes seminario: "Juegos del mundo". Yuguets, Buenos Aires. 2011.

Diseño y herramientas de análisis

- Armentano, J. (2001). *Diseño de Programas Visuales*. Artículo.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Ed Gilli.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Ed Gilli.
- Schnaith, N. (1987). *Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual*. Artículo. Revista.
- Semprini, A. (1995). *El marketing de la marca: una aproximación semiótica*. España: Paidós Iberica Ediciones S.A.

Diseño de información

- Campbell, A. (2001) *Digramas digitales*. México: GG.
- Costa, J. (2008). *La forma de las ideas. Cómo piensa la mente. Estrategias de la imaginación creativa*. Barcelona: Costa Punto Com Editor.
- Costa, J. (1998) *La esquemática*. Buenos Aires: Paidós Estética.
- Frascara, J. (2011) *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires: Infinito.
- Olson, D. (1994). *El mundo sobre el papel*. España: Gedisa.
- Peltzer, G. (1991). *Periodismo iconográfico*. Madrid: Rialp.
- Society for New Design. *Newspaper design*. N.Y, Rockport, 2006.
- Wurman, R. (2002). *Angustia informativa*. USA: Prentice Hall.

Conferencias

- Cathalá, B. Videoconferencia desde Francia. *2do Encuentro Nacional de juegos de mesa*. Buenos Aires 2013.
- Rubio, E. (2013). Creación de juegos de mesa. *2do Encuentro Nacional de juegos de mesa*. Buenos Aires.
- Scheines, G. (1999). Juegos inocentes, juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires y organizada por el Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte. Abril 10 de 1999.

Sitios web y otros

- <http://gyanchaupar.wordpress.com/?s=gyan+chaupar>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_escritura

- <http://lilah.cl/>
- www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo/periscopio/2005_07/01.asp
- www.lanube.org.ar
- <http://www.jugueteseguro.com>
- <http://jorgecrowe.com.ar/>
- <http://toylab.wordpress.com/>
- www.sudarshankhanna.com/
- <http://redjuegotecasalud.blogspot.com/>
- <http://loludicos.blogspot.com>
- <http://escosadejuego.blogspot.com>
- www.ludomecum.com/index.php
- www.waece.org
- www.crecrejugando.org/
- www.eljuegoinfantil.com/
- http://catedragalan.investigacionaccion.com.ar/archivos/181d9d33cdd19f82f3efbcb6739dedf4_trabajo_foro_mundial_infancia_.doc

Abstract: In the framework of the chair Gorodischer and the CAI + D 2013 "Design of games. An approach from the design of information to the cognitive and pedagogical potential of the design of playful interfaces ", this paper is proposed as a reflection after the analysis of a selection of the production of table games, made as practical works in the Design Workshops of the Gorodischer Chair, on the production, development and usability of board games, and the possibilities of teaching game design in academic settings.

Keywords: Design - Board Games - Visualization - Teaching - History.

Resumo: No marco da cadeira Gorodischer e do CAI+D 2013 "Design of jogos. Uma abordagem desde o design de informação ao potencial cognitivo e pedagógico do design de interfaces lúdicas", esta conferência propõe-se como uma reflexão posterior à análise de uma seleção da produção de jogos de mesa, realizados como trabalhos práticos nas Oficinas de Design da Cátedra Gorodischer, sobre a produção, o desenvolvimento e a usabilidade de jogos de mesa, e as possibilidades de ensino do design de jogos em âmbitos acadêmicos.

Palavras chave: Diseño - Jogos de cartas - Visualização - Ensino - História.

(* **Silvia Torres Luyo.** Diseñadora gráfica. Diseñadora de juegos y juguetes y Ludotecaria. Profesora adjunta Talleres de Diseño Gorodischer, Licenciatura Diseño en Comunicación Visual, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral - Universidad Abierta Interamericana - Liceo municipal y otros. Investigadora categorizada CAI+D, Becaria, Directora y Codirectora extensionista PEIS - PEC Directora y jurado de Tesinas de Graduación Diseño. Presentación de ponencias referentes diseño y juegos en particular, en congreso nacionales e internacionales. Publicaciones. Dictado de cursos de posgrado, charlas, conferencias, y talleres. Organización de jornadas lúdicas para eventos públicos y privados. Capacitación a extensionistas y pasantes en docencia.