

Mediatizaciones del juego de mesa: transformaciones en el paso de lo analógico a la digitalidad

Lelia Fabiana Pérez^(*) y Kevin Skreka^(**)

Resumen: Si observamos un panorama lúdico que involucre a los expansivos ámbitos del juego de mesa y el videojuego, se podrá advertir una larga trayectoria de transformaciones de lo analógico a lo digital. La mediatización digital de un juego de rol de mesa paradigmático como *Dungeon & Dragons* (1974), punto de partida para el diseño de los primeros videojuegos de rol o RPG de categoría *dungeon crawler*, podría considerarse uno de los inicios de esta suerte de continuo juego de transfiguraciones. El objetivo del presente trabajo es el de analizar ciertos juegos como casos en lo que se podrá dar cuenta del cómo y dónde de esos procesos de transformación y mediatización, sus modalidades y en qué planos de las discursividades operan (nivel enunciativo, retórico, del soporte, etc).

Palabras clave: mediatización - juegos de mesa - videojuegos - analógico - digital.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 156]

^(*) Licenciada en Artes Plásticas por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán. Especialista en Producción de Textos críticos y Difusión Mediática de las Artes por la Universidad Nacional de las Artes. Desde entonces se dedica a la investigación en proyectos del UBACYT y en el Área Transdepartamental de Crítica de Artes (UNA). Es profesora a cargo de un taller de arte para adultos. Desde el año 2016 integra el personal asesor en el espacio permanente de juegos de mesa *Conexión Berlín*.

^(**) Estudiante en la Licenciatura y el Profesorado de Letras de la Universidad de Buenos Aires. Trabajó como periodista tecnológico (2015-2020). Integró talleres de lectura y escritura creativa en CABA. Es parte del plantel de instructores lúdicos en el espacio permanente de juegos de mesa *Conexión Berlín* desde 2021.

Introducción

Para dar comienzo a los abordajes que nos interesa analizar en el presente artículo, nos resulta pertinente hacer foco en ciertos conceptos que se enuncian ya en el título que proponemos: ¿de qué hablamos cuando hablamos de mediatización?

La mediatización alude a un proceso diacrónico en el cual, desde la prehistoria hasta la actualidad, las sociedades entendidas como “un inmenso tejido de espacios mentales” se configuran y transforman atravesadas por el rol asignado a los medios (Verón, 2012). Entendemos a los medios como dispositivos técnicos o tecnológicos involucrados en los procesos comunicacionales cuando no se trata de un contacto cara a cara y cuando la escala de acceso a los mensajes presupone un contexto que excede a la esfera de lo privado y se vehiculiza en el ámbito de lo público o plural. Pero además, estos dispositivos se configuran y comprenden vinculados siempre a las condiciones establecidas por las prácticas sociales en instancias de producción, circulación y recepción, y cuando sus usos se hayan estabilizado a lo largo de la historia (Verón, 2013). Por otro lado, asumimos que cuando nos referimos a dispositivos técnicos o tecnológicos aludimos a todas aquellas variaciones observables en todos los aspectos de la interacción comunicacional (de tiempo, de espacio, de presencia o ausencia del cuerpo, de prácticas sociales de emisión, circulación o recepción, etc.), capaces de modalizar los intercambios discursivos mediatizados (Fernández, 1994).

En adelante, presentaremos otros conceptos a modo de marco teórico referencial para el abordaje analítico de unos casos en los que observaremos, describiremos y concluimos ciertas cuestiones relacionadas a la mediatización de juegos de mesa. Haremos foco en unos casos de juegos en particular, con el objetivo de trazar un recorrido diacrónico que muestra una diversidad de transformaciones en el plano enunciativo, retórico o temático de las discursividades de dichos juegos análogos en su proceso de pasaje a la digitalidad. En primer lugar, abordaremos el análisis de un juego que, como se desarrollará más adelante, resulta paradigmático para el interés del presente trabajo por representar un hito inicial en cuanto a estos procesos de mediatización a los que nos referimos. Se trata del juego de rol de mesa *Dungeons & Dragons* (1974). Luego, tomaremos los casos de dos juegos muy populares en el ámbito de los RPG de mesa diseñados en contextos temporales mucho más cercanos a los de nuestra actualidad: *Gloomhaven* (2017), un caso de transformación integral del juego del entorno analógico al digital, y *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* (2019), en el que se dará lugar al análisis diferencial por tratarse de un caso de hibridación.

Para finalizar, nos detendremos brevemente en un caso diverso en el que la digitalización de juegos de mesa se observa expresada en una de las plataformas más populares para jugar juegos de mesa online: *Board Game Arena* o BGA. Sin embargo, no será del interés del presente artículo elaborar un desarrollo extenso acerca de ella dado que se convertiría en un abordaje demasiado abarcativo. De todos modos, nos parece que merece al menos un señalamiento descriptivo para dar cuenta de su existencia como otro caso interesante de mediatización de juegos de mesa.

Elaboramos un desarrollo descriptivo y analítico de los casos para luego exponer nuestras conclusiones acerca de cómo estas transformaciones afectan positiva o negativamente la fluidez de la dinámica de los juegos, si esta se ve afectada de modo favorable o no por los

métodos de arbitraje implicados y cómo el sistema de juego y los reglamentos dinamizan u obstaculizan la jugabilidad de los juegos mediatizados.

Para cerrar esta breve introducción, nos parece pertinente aclarar que encontramos cierta dificultad en presentar un estado de la cuestión acerca del objeto de estudio desde una perspectiva sociosemiótica como la que nos interesa, o en hallar referentes teóricos críticos que lo problematicen y debatan. Es por ello que acudiremos a autores como Juul (2007) o Pérez Latorre (2012) para tomar ciertos conceptos provenientes del ámbito teórico crítico de los videojuegos, pero que nos brindan una referencia importante al momento de intentar dar forma consistente a los abordajes analíticos que aquí presentamos.

Por último, otro de nuestros objetivos se deriva de estas problemáticas, ya que nos interesaría que los siguientes desarrollos se comprendan como un intento por sumar páginas a esos hiatos en el campo teórico crítico dedicado al juego de mesa como objeto de estudio y, más puntualmente, a los casos en los que se vean involucrados en procesos de mediatización desde enfoques que atiendan a las perspectivas que ya señalamos.

Un hito inicial: *Dungeon & Dragons*

Se conoce como *Dungeons & Dragons* (1974) al juego de rol de mesa (Figura 1) creado por Gary Gygax y Dave Arneson, editado por la compañía de Gygax, Tactical Studies Rules (TSR). Desde su aparición, se publicaron un gran número de ediciones (1° 1974, 2° 1989, 3° 2003, 4° 2008 y 5° 2014).



Figura 1. Dados, miniaturas, una hoja de personaje y el manual de la primera edición de *Dungeons & Dragons*. Esos elementos, además de una retícula dibujada en papel, son todo lo que se precisa para jugar a esta experiencia narrativa cooperativa. Imagen obtenida de <https://www.pixartprinting.es/blog/dungeons-dragons-manual/>.

Los juegos de rol de mesa (JDR o TTRPG, *Tabletop Role-Playing Games*) constituyen un género de juego en el cual los jugadores asumen roles de personajes ficticios y actúan de acuerdo con personalidades prefiguradas, respaldo mecánico, habilidades y circunstancias en el contexto de un relato diseñado por el mundo específico que el juego propone. Esta particularidad de juegos se desarrolla tanto en soportes y dispositivos analógicos como digitales. Su dinámica se genera a partir de una narración interactiva en la cual cada participante toma decisiones que inciden en el desarrollo progresivo del relato.

Vale aclarar aquí que, cuando hablamos de juego, adherimos al modo en que Juul lo define:

Un juego es un sistema basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados se les asignan diferentes valores, el jugador realiza un esfuerzo para influir en el resultado, se siente emocionalmente apegado al resultado y las consecuencias de la actividad son negociables. (Juul, 2005, p. 36)

De acuerdo con la clasificación de juegos elaborada por Callois (1986), los del género TTRPGs pertenecerán a la subcategoría *mimicry* o simulacro. El mencionado autor diseña una clasificación primaria en dos categorías:

Paidia: actividades que se destacan por la búsqueda de diversión, por ejercitar la improvisación, estimular la fantasía y la espontaneidad.

Ludus: actividades que proponen mayor grado de dificultad para lograr objetivos fijados por convencionalismos arbitrarios. Requieren cierto desarrollo de habilidades, ingenio, destrezas y paciencia.

Luego, describe una subcategoría de juegos de acuerdo al predominio de la competencia, el azar, el simulacro o el vértigo:

Agon (competencia): Son los juegos que se presentan como en un escenario de lucha en los cuales se crea una igualdad artificial entre antagonistas enfrentados en condiciones ideales. Este tipo de juegos requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia.

Alea (suerte): Se trata de juegos en los que los participantes tratan de salir favorecidos por el destino, tienen la función de abolir las cualidades naturales o adquiridas de los individuos dejándolos en igualdad absoluta de condiciones frente a la suerte o azar.

Mimicry (simulacro): El sujeto juega a creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. Se propone la simulación de una segunda realidad, el hacer “como si”.

Ilinx (vértigo): Reúne a los juegos que consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad perceptiva.

Si bien la gran mayoría de los juegos de mesa podrían incluirse en la subcategorías *agon* y/o *alea* y, más aún, en una combinatoria de ambas, tomamos como punto de partida del presente análisis un juego de un género no necesariamente representativo del ámbito de los juegos de mesa, pero sí paradigmático en cuanto a nuestro interés: el de identificar un hito destacable en un proceso de trayectoria diacrónica de mediatización de juegos de mesa analógicos.

Ahora bien, aclaradas estas cuestiones, describimos a continuación los elementos específicos que configuran al género de juegos de rol:

Personajes: Cada jugador crea y/o asume un personaje caracterizado en una diversidad de aspectos, como habilidades, fuerza, inteligencia, prestigio, alineamiento moral, creencias, etc. Los personajes suelen presentar motivaciones, historias y objetivos propios.

Narrativa compartida: En los juegos de rol, el relato se construye en modo conjunto o colaborativo. Un director de juego o *dungeon master* suele cumplir la función de guía en la construcción de la trama, aunque el resto de los jugadores están habilitados también a interferir en las decisiones que den forma al proceso narrativo, pues son el motor y propósito de la aventura, sea esta una preestablecida o de creación espontánea.

Sistema de reglas: En general, aunque particularmente en los juegos de rol de mesa, se recurre a la creación de reglas y mecánicas específicas determinantes del éxito o fracaso de las acciones de los personajes. Para ello se suele hacer uso de recursos como dados, cartas, tablas y/o runas. Además, el sistema de reglas también define el modo de combate, el uso de los recursos físicos y/o mágicos, de las habilidades, entre otros aspectos del juego como las propias limitaciones a la hora de tomar decisiones (qué elementos enunciativos, temáticos o retóricos pueden o no modificarse).

Interacción social: Los jugadores no sólo controlan las acciones de sus personajes, sino que también interactúan entre ellos y con el entorno del juego. Esa interacción puede darse tanto en su modalidad cooperativa como competitiva.

La influencia de *Dungeons & Dragons* (D&D) en la creación de los primeros videojuegos RPG de categoría *dungeon crawler* fue profunda y decisiva (Figura 2). A continuación, describimos algunos puntos clave que dan cuenta de ello:

Creación de personajes: La posibilidad de diseñar personajes únicos de acuerdo a su clase, raza y habilidades en D&D fue adoptada por muchos videojuegos. Un ejemplo de ello son *Might* (1986) and *Magic o The Bard's Tale* (1985), ya que ofrecían a los jugadores similares opciones de personalización.

Narrativas emergentes y elecciones del jugador: D&D introdujo la mecánica de configuración de relatos progresivos en función de las decisiones adoptadas por los jugadores. Aunque los primeros *dungeon crawlers* no podían ofrecer demasiada libertad narrativa debido a restricciones tecnológicas, desarrollaron ciertos recursos que habilitaron la selección de rutas alternativas, de clase o personalización de personajes.

Sistema de grupos y cooperación: D&D fomenta el juego en equipo, dado que incentiva la conformación de grupos de personajes que cumplen roles diversos y específicos (guerrero, mago, clérigo, etc.). Los *dungeon crawlers* como *Wizardry* (1981), implementaron también sistemas de grupos para replicar esta dinámica, con el objetivo de que los jugadores pudieran controlar múltiples personajes con habilidades complementarias.

Aleatoriedad y rejugaridad: Los recursos de aleatoriedad en D&D, como los dados, se tradujeron en generación de niveles aleatorios en videojuegos como *Rogue* (1980). Esto permitió a los *dungeon crawlers* ofrecer experiencias únicas en cada partida, simulando la imprevisibilidad de una campaña de rol.

Sistemas de combate y estadísticas: En D&D, los personajes muestran estadísticas de sus cualidades de fuerza, destreza, inteligencia, etc., las cuales impactan en el desarrollo eficaz de sus habilidades y en el consiguiente éxito en sus combates. Esto inspiró luego a la creación de sistemas de atributos y progresividad en los videojuegos. Por ejemplo, *Última* (1981) y *Wizardry* (1981) incorporaron mecánicas de progresión de personajes, puntos de experiencia y niveles, directamente derivados de las reglas de D&D.

Bestiarios y elementos fantásticos: El bestiario de D&D, que incluye dragones, orcos, liches y otros monstruos icónicos, influyó directamente en los enemigos que aparecen en los videojuegos de *dungeon crawler*. Varios títulos iniciales tomaron inspiración directa de estos diseños y conceptos.

Mecánica de exploración de mazmorras: *Dungeons & Dragons* popularizó la idea de aventurarse en mazmorras llenas de monstruos, trampas y tesoros. Esta mecánica fue replicada directamente en los *dungeon crawlers*, en los cuales los jugadores exploran laberintos bajo tierra, enfrentan enemigos y buscan recompensas. Juegos como *Rogue* (1980) y *Wizardry* (1981) se diseñaron en base a esta estructura central y la adaptaron al entorno digital, donde las mecánicas de exploración y combate configuran el núcleo de sus dinámicas.

Sin embargo, la adaptación digital de los tradicionales juegos de rol de mesa fue en detrimento de aquello que los define específicamente: una gran libertad de elecciones al servicio de la dinámica de construcción colaborativa y emergente del relato. En pos de configurar una experiencia que pudiera jugarse en solitario, de un mundo autogenerado que buscara enfatizar el aspecto aventuresco y su progresión de niveles a través del combate y la exploración, se terminó por darle forma a un nuevo género de videojuegos: el RPG. Es decir, se mantuvieron los temas y motivos del género de juegos de mesa, pero se modificaron aspectos de su enunciativa y retórica.

Cuando hablamos de géneros nos referimos a clases de textos u objetos culturales, distinguibles en toda área de circulación de sentido y en todo soporte de la comunicación. Los géneros, debido a su recurrencia histórica, instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de producción e intercambio cultural. Los rasgos sobre los que se estructura esa previsibilidad son de tres órdenes: retórico, temático y enunciativo.

Abordaremos el concepto de retórica como una dimensión esencial a todo acto de significación que abarca a todos y cualquier dispositivo de configuración de un texto y que derive en determinadas combinatorias de rasgos que habiliten diferenciarlos unos de otros. Acerca del tema, diremos que se diferencia del contenido específico de un texto por su carácter exterior a él y previamente circunscripto por la cultura; se diferencia del motivo, entre otros aspectos, porque el motivo es reconocible en el fragmento, mientras que el tema aparecerá como un efecto de la globalidad del texto.

Por último, entenderemos como enunciación al efecto de sentido derivado de procesos de semiotización mediante los cuales se “reconstruye” una situación comunicacional en un texto dado, a través de dispositivos de carácter lingüístico o no. Esta definición también puede implicar la relación del texto con un emisor y/o un receptor modelo, es decir, no empíricos (Bremon, 1974; Maingueneau, 1976; Metz, 1991; Steimberg, 2002).

En la actualidad, la sigla RPG o *Role Playing Game* remite principalmente a la categoría del género de videojuegos de aventura con progresión de niveles en entornos de mundos de fantasía, cuyo sistema habilita incluso, en varios casos, prescindir de la necesidad de otros jugadores. En su proceso de mediatización, el RPG ganó inmersión en el modo de generación de avatares digitales y propuso una retórica que potencia la fantasía de poder, pero renunció a presentar una dinámica que privilegie aquello que define al juego de rol de mesa como un género *sui generis*: la espontaneidad narrativa conjunta; la libertad de crear un universo que, dentro de los rígidos pero muy extensos límites de la reglamentación, se presente como un espacio fértil para el desarrollo imaginativo que devenga en una profusión de relatos.

Es decir, aunque RPG remita a la sigla de *Role Playing Game*, los términos se han escindiendo y refieren hoy a géneros de juegos diferentes. De esta manera, de aquí en más, hablaremos de juegos de rol de mesa o TTRPGs para referirnos a aquellas expresiones fieles al sistema propuesto por D&D, mientras que designaremos como RPGs a los videojuegos de rol o RPGs de mesa a aquellos juegos de mesa inspirados en RPGs, no ya en TTRPGs.



Figura 2. *Dunjonquest: Temple of Apshai*, *Rogue*, *Wizardry* y *Ultima* son las primeras y más populares expresiones de la mediatización del juego de rol de mesa al mundo digital, los fundadores del género RPG. Obtenido de <https://www.destinorpg.es/2015/08/historia-de-los-videojuegos-los.html>.

Si quisiéramos concentrarnos en videojuegos que emulen o recreen una experiencia más cercana a la que habilita el *gameplay* de los juegos de rol de mesa, deberíamos referirnos entonces a aquellos de estilo *sandbox*, en los cuales los elementos de diseño y las mecánicas fomentan un alto grado de libertad para los jugadores al momento de tomar decisiones e incluso ofrecen un espacio *open world* prácticamente sin restricciones. Entre ellos, cabe mencionar como ejemplo *Minecraft* (2011), uno de sus exponentes más popularmente destacados. En estos videojuegos, el sistema no propone un objetivo concreto, sino que su foco está más orientado a una experiencia exploradora narrativa o a una creativa habilitada por la posibilidad de diseñar personajes, paisajes, elementos, etc., como es el caso de *Minecraft*, en cuyo entorno diseñadores web y artistas digitales encuentran un espacio prolífico para sus creaciones.

El espacio creativo que propone *Minecraft* habilitó en 2021 al streamer español El Rubius la coordinación de una acción que involucró a ciento quince colegas de habla hispana, con el fin de llevar a cabo un evento histórico en la plataforma Twitch: una versión “roleada” de *El juego del calamar*. Se trató de un concurso de eliminación directa entre jugadores a través de minijuegos, todo inspirado en la popular serie de la plataforma Netflix. El videojuego como dispositivo habilitó a jugadores de diferentes nacionalidades a asistir a un mismo espacio y emular un concurso que, de acuerdo a su premisa original, hubiese sido imposible de realizar sin provocar la ruptura de ciertas convenciones morales y éticas. Otro caso de intersección entre estas dos modalidades de juego y videojuego es el de una situación particular que se dio en el ámbito de la comunidad del *Grand Theft Auto V* (2013). Con aprobación de sus diseñadores del estudio Rockstar, se aprovechó la configuración del mundo abierto del sistema de juego para erigir un servidor de rol en el que

se habilita a los jugadores conectados la posibilidad de crear un personaje que luego pudiera asumir un oficio o profesión determinados. Luego, recurriendo al chat de voz como dispositivo, interactuaron con otros jugadores para jugar a ser otra persona. Esta versión del juego de rol también tuvo lugar durante 2021 y, hasta el día de hoy, mantiene ciertos niveles de popularidad.

Por otro lado, la influencia del género RPG nacido en cuna digital en la década de 1980, derivó en el desarrollo de múltiples expresiones en el ámbito del diseño de juegos de mesa que se ajustaron a las características de este nuevo género. El creciente mundo de los juegos de mesa tomó nota de la popularidad de videojuegos como *Diablo* (1996), *Final Fantasy* (1987) o *Dark Souls* (2011), por citar algunos de sus exponentes más populares, y los adaptó al dispositivo analógico. Para ello, se desarrolló una retórica y una puesta enunciativa que enfatizara la fantasía de poder mediante sistemas de progresión de niveles, selección de personajes predeterminados con la posibilidad de incrementar sus atributos de modo progresivo, y elementos narrativos que ofrecieran a los jugadores mayor o menor agencia en el desarrollo de sus historias personales y colectivas, pero siempre dentro de una estructura de relato lineal. Es decir, el *gameplay* (Pérez Latorre, 2012)¹ no habilita a los jugadores a “salirse del guion” que se propone narrativamente. Pueden identificarse en el *setting* de estos juegos (condiciones políticas del entorno, condiciones naturales del mundo, lugar en el que se inicia la partida, sistemas de creencias, etc.) similitudes importantes con el sistema de juego que propone D&D. Nos referimos a casos como el de *Sanctum* (2019), en el cual el *setting* (incluso ya en la imagen que ilustra su portada) recuerda a todas luces a la saga *Diablo* y presenta una narrativa igual de lineal.

En *Destinies* (2019), se observa un sistema de juego que invita a la experiencia de mazmorreo y construcción narrativa a través de toma de decisiones en las que hay interacción con los atributos, como sucede en los TTRPGs, pero aunque se trate de una experiencia rica para las expectativas que este género de rol de mesa presupone, lo que se propone en definitiva son una serie de enfrentamientos y disyuntivas, en general, binarias (elegir un camino o el otro), con resultados a su vez binarios: éxitos o fallos en la empresa que se acomete. A menudo, lo que los RPGs de mesa proponen es un *gameplay* que habilita una narrativa configurada como un árbol de conflictos a resolverse, en general, acudiendo a la selección de decisiones preestablecidas. De nuevo, el RPG o videojuego de rol mantiene cierto “espíritu narrativo” original de los juegos de rol de mesa, pero gesta una obra diferente: la espontaneidad es reemplazada por el determinismo atado a ciertas decisiones y el mundo abierto por un mundo de proporciones colosales desde su concepción narrativa. Se les permite a los jugadores sumergirse en un mundo cuyas mecánicas luego no respaldan esa potencia creativa, sino que enmascaran una propuesta narrativa notoriamente lineal (caso *Sanctum*) o se expresan en una modalidad que enfatiza la aventura de exploración, y se trata entonces de casos que “prometen más de lo que cumplen”, por ejemplo, *Destinies*. El mundo de los RPGs también incluye ciertas propuestas en las que se observan intentos de referir a la complejidad narrativa de los TTRPGs: algunas ricas y complejas como *Planescape: Torment* (1999), y otras más lineales y enfocadas en lo temático o en diseños más atractivos como en el caso de *Diablo II* (2000). Ambos abren la posibilidad de generación de una narrativa emergente compleja, aunque con ciertas limitaciones. Desde luego, se entiende que esto es debido a una restricción atribuida en úl-

tima instancia al propio dispositivo digital: los jugadores no pueden ir más allá de lo que el propio diseñador proponga y el software del programa le habilite (Juul, 2005)². A continuación, proponemos el desarrollo analítico descriptivo de dos casos de juegos que entendemos representativos de ciertas transformaciones observables en procesos de mediatización de juegos de mesa en su pasaje al soporte digital.

Primer caso: *Gloomhaven*

Desde el año 2000, *BoardGameGeek.com* o BGG se configuró como la base digital online de datos de juegos de mesa más exhaustiva y popular. Sus usuarios recurren a ella con múltiples propósitos: llevar un inventario de su colección personal, indexar las características de los diferentes juegos de mesa tanto publicados como anunciados (género, cantidad mínima y máxima de jugadores, cantidad ideal de jugadores, componentes, año de publicación, diseñadores, etc.), traducir manuales en el caso de que estos no se encuentren disponibles en una variedad de idiomas, diseñar contenido personalizado para mejorar la experiencia de juego, reseñarlos, evaluarlos, compartir fotografías y opiniones. Entre sus haberes, BGG publica una lista de los cien mejores juegos según la opinión de sus usuarios y entre ellos, *Gloomhaven* (2017), diseñado por Isaac Childres, de cuya primera publicación se encargó la editorial Cephalofair Games, se ha sostenido consistentemente hasta el año 2011 entre sus cinco favoritos. Incluso se mantuvo por muchos años en el puesto número uno por decisión unánime de la comunidad de usuarios BGG.

Para muchos críticos, fanáticos y reseñadores de juegos, *Gloomhaven* se erige como el paradigma de los RPG de mesa. Esto se debe a que propone un sistema de combates por turnos en una original grilla hexagonal, representa con fidelidad y eficacia a los juegos de categoría *dungeon crawler* o *juego de mazmorreo*, ofrece un generoso elenco de personajes pregenerados con características mecánicas y narrativas preconcebidas, y cuenta con un ágil modo de combate que permite tanto el diseño de estrategias complejas como la improvisación táctica. Todo esto, en el contexto de campañas de abultado contenido que prometen más de cien horas de juego.

En *Gloomhaven*, los jugadores comienzan la campaña en un escenario introductorio cuya configuración promueve una narrativa de cooperación y acciones enfocadas a la puesta en práctica de mecánicas como las del combate general y las asociadas a condiciones de combate particulares para cada uno los personajes pregenerados. Al comienzo de la experiencia de mazmorreo, cada participante (el juego permite hasta cuatro jugadores en simultáneo) debe elegir a uno de los seis personajes iniciales disponibles. Cada uno de ellos goza de habilidades y características distintivas que podrán incrementarse y/o desarrollarse en modo progresivo a lo largo de la campaña. Además, al momento de iniciar la campaña, cada jugador tomará dos cartas del mazo de objetivos personales (de las cuales elegirán sólo una) que determinarán su función como personajes en la emergencia de la narrativa a largo plazo. Si consiguen cumplir este objetivo, generalmente, al final de varios escenarios, el personaje será eliminado para que el sistema de juego habilite la introducción de

nuevos personajes y clases. En paralelo a estas cartas de objetivo personal que representan el plan narrativo para nuestro personaje, al comenzar cada escenario, cada jugador robará dos cartas de misión, de las que habrá de quedarse sólo con una, para procurar cumplirla durante el desarrollo del escenario. Este es su principal modo de ganar puntos de experiencia, una mecánica que habilitará la evolución progresiva de su personaje (Figura 3).

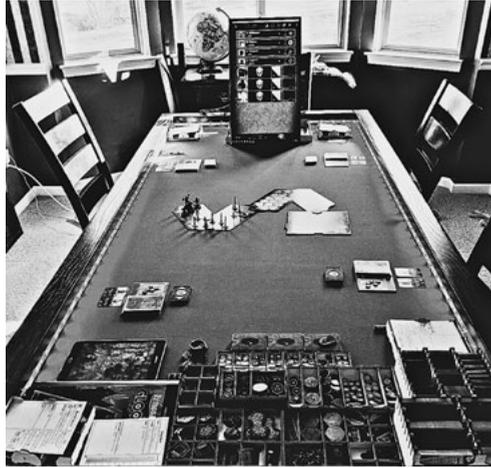


Figura 3. Setup inicial de un escenario del *Gloomhaven*. En la imagen pueden observarse la gran cantidad de recursos implicados. Obtenido de <https://esotericsoftware.com/gloomhaven-helper-gallery>.

Cada personaje se expresa en combate a partir de un mazo inicial preestablecido que promedia las diez cartas. Cada una de estas cartas presenta acciones descritas en ellas tanto en la zona superior como en la inferior, diferentes entre sí. En su turno, el jugador deberá elegir dos de todas las cartas de su mazo-mano (pues siempre las tendrá a disposición y deberá elegir al principio de cada turno con cuáles dos de ellas jugar) para resolver la acción superior de una de ellas y la acción inferior de la otra. Una situación regular en el juego es moverse y luego realizar una acción de combate: atacar, curar o afectar con alguna condición, positiva o negativa, según sean aliados o enemigos, respectivamente. Algunas de estas cartas también proveen puntos de experiencia por el mero hecho de ser utilizadas y otras sólo otorgan este beneficio si la acción descrita resulta exitosa.

Gloomhaven es un juego colosal (Figura 4), todo su contenido supera los cinco kilogramos de peso. Las fichas de cartón de los marcadores de estado (envenenamiento, desarme, heridas), las monedas de cartón que reciben los personajes tras vencer enemigos, la muy vasta variedad y cantidad de cartas personalizadas, las miniaturas de plástico de los personajes, los estandartes de cartón que representan a los enemigos, las piezas modulares que componen los diferentes escenarios de la campaña y las hojas de personajes persona-

lizadas: todos estos recursos requieren, para su despliegue en la mesa, contar con una de superficie igualmente generosa. En consecuencia de esta prolífica cantidad de recursos, el armado preliminar del juego o *seteo* demanda entre veinte y cuarenta minutos.



Figura 4. En la versión analógica de *Gloomhaven* los personajes se representan en miniaturas de plástico gris que pueden pintarse a mano o en *standees* de cartón cuya ilustración ya se ofrece coloreada. En la imagen se observa parte de la grilla hexagonal y una gran cantidad de marcadores de cartón para señalar estados, recompensas, obstáculos, tesoros, etc. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/image/3445573/gloomhaven>.

Cada partida de *Gloomhaven* es de duración irregular; aunque, en la mayoría de casos, suele durar varias horas. Frente al eventual imprevisto o la voluntad de cesar la partida antes de finalizar un escenario, dicha suspensión en la versión del juego analógico propicia dos soluciones posibles: dejar el juego desplegado y *congelado* hasta que se decida reanudarlo o recurrir al propio manual que ofrece instrucciones para un guardado eficiente de la partida. Ahora bien, esta segunda solución no permite eludir aquellos veinte a cuarenta minutos de despliegue de componentes y preparación inicial, requerimiento *sine qua non* para jugar.

La popularidad de *Gloomhaven* fue tal que, eventualmente, los fanáticos comenzaron a demandar su versión digital en la cual se podrán observar una serie de transformaciones ineludibles tras el proceso de mediatización en el pasaje de un entorno al otro.

En su versión digital (Figura 5), los jugadores de *Gloomhaven* no tienen más que iniciar el videojuego y seleccionar la partida que deseen crear, ya sea que se trate de una nueva campaña o de otra ya iniciada previamente. En el segundo caso, ya sea que la partida se haya guardado al comienzo, al final o durante el avance en un escenario, todo el sistema de juego permanecerá allí dispuesto aguardando a los jugadores a ser retomado sin perjuicio del tiempo transcurrido. Esta suerte de portabilidad puede ser considerada como una de las principales ventajas del videojuego en contraposición al juego de mesa. El dispositivo

digital habilita la posibilidad de interrupción para luego reanudar una partida sin la necesidad de dedicarle tiempo extra al despliegue de componentes y sin consecuencias negativas en su prosecución, es decir, se evita la acción de rastreo retroactivo al estado del juego al momento en el que se lo interrumpió. Además, permite eludir cualquier inconveniente de espacio, así como la concurrencia física de los jugadores, algo especialmente oportuno por su año de lanzamiento (2021) en pleno contexto de pandemia. En definitiva, la versión digital permite a sus jugadores concentrarse en el sistema de juego y las experiencias derivadas del mismo, al agilizar el proceso de armado preliminar.



Figura 5. Versión digital de *Gloomhaven*. Puede identificarse en la zona inferior la iniciativa de los enemigos y personajes, así como las cartas disponibles para el turno situadas a la izquierda de la pantalla. Los niveles de los personajes se sitúan a la derecha de sus barras de vida. Obtenido de <https://www.dicebreaker.com/games/gloomhaven/news/gloomhaven-digital-consoles>.

La complejidad de *Gloomhaven* analógico (Ray Johnson, 2024)³ se expresa también en las interacciones que el mundo de juego propone y en las consecuentes experiencias de juego derivadas: enemigos, trampas, poderes especiales y diferentes mecánicas de juego interactúan, en muchos casos, de manera excepcional y única, para lo cual se incluye un apéndice en el propio juego de mesa, al que se recurrirá frente a cualquier duda esporádica, además de una adenda virtual elaborada por el diseñador y publicada en el sitio web de la editorial. Esta necesidad de arbitraje y vigilancia constante de las minucias en las interacciones es condición necesaria para una experiencia balanceada de los resultados. De lo contrario, tanto los personajes como los enemigos podrían gozar de un beneficio excesivo que habilitaría que los jugadores concurren en el engaño de percibir el abordaje de un escenario o combate en un modo de desafío más sencillo del que verdaderamente representan. Otra vez, el dispositivo digital elude este inconveniente: el propio software se encarga de resolver cada una de las interacciones entre personajes, enemigos y su entorno, sin necesidad del arbitraje y la vigilancia material de sus jugadores. Para brindar una solución transparente de las reglas, el videojuego provee un historial de interacciones que permite rastrear qué sucedió exactamente al momento de resolver cada turno, ya sea en los de los

jugadores o de los enemigos. En definitiva, *Gloomhaven* representa un caso de mediatización hacia una experiencia de juego más fluida y de arbitraje transparente⁴.

Por otro lado, si nos detenemos por un instante a revisar ciertas cuestiones referidas a costos económicos de ambas versiones del juego, cabe mencionar que mientras que *Gloomhaven* en su versión de mesa se vende a un valor de mercado aproximado de US\$200, su expresión digital se ofrece a un costo de US\$18 (esto al menos para nuestra región latinoamericana). Si se tiene en cuenta incluso que cada aspirante a jugador del grupo necesita de su propia copia de la versión digital, la suma de dinero implicada en la compra representará de poco más de un cuarto del valor del juego original en su versión analógica.

Segundo caso: *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*

En otras ocasiones, la digitalidad se combina con elementos del entorno físico para crear una nueva experiencia híbrida. Es el caso de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* (2019) diseñado por Nathan I. Hajek y Grace Holdinghaus, cuya primera publicación estuvo a cargo de la editorial Fantasy Flight Games (Figura 6). Se trata de otro juego de mesa RPG que presenta varias similitudes al caso de *Gloomhaven*: tableros modulares, una campaña constituida por varios escenarios, el uso de cartas y atributos como principal forma de mediar los combates, una grilla hexagonal para dirimir los espacios asignados a cada participante del escenario y elementos que configuran una narrativa de carácter lineal, integrados en la experiencia lúdica que propone asumir el rol de algunos de los populares personajes de Tolkien.



Figura 6. Maquetado personalizado de un escenario de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*, con sus miniaturas originales desplegadas en modo combate. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/image/5611410/the-lord-of-the-rings-journeys-in-middle-earth>.

Pero en este caso en particular, el juego de mesa requiere la ayuda de un dispositivo digital: una app que puede descargarse en teléfonos móviles o tablets y que cumple funciones múltiples. Mientras que en *Gloomhaven* la disposición del tablero modular está estipulada en cada hoja del manual de escenarios, en *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*, se asigna esta tarea a la aplicación digital al momento de seleccionar el escenario que queramos cursar. La herramienta digital nos indica qué piezas necesitaremos recoger para ensamblar el escenario inicial. Ellas se muestran numeradas, lo cual implica un detalle crucial, puesto que el tablero se expandirá en función de la dirección por la que decidan avanzar sus jugadores. El mismo dispositivo nos anuncia, además, cuáles enemigos deberán introducirse al escenario: esto será teniendo en cuenta las variables de cantidad, locación, así como también sus atributos de combate, vida restante y acciones a realizar durante su turno.

La experiencia narrativa también se verá mediada por el uso de la aplicación: el relato expresado en texto se ofrece pregrabado por actores de voz que narrarán lo que vemos, el camino a seguir, el estado de los recursos y personajes en el diseño escenarios y de niveles del mundo previo y posterior a nuestra intervención, así como mensajes de celebración o de condena al momento de tener éxito o fallar en la prosecución de un escenario. Sin embargo, se habilita la posibilidad de desactivar la voz para permitir que alguno de los jugadores asuma llevar adelante la lectura del relato en voz alta.



Figura 7. *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* requiere de un dispositivo móvil cuya función es la de narrar los escenarios y llevar un recuento preciso de la evolución del combate. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/image/7182457/the-lord-of-the-rings-journeys-in-middle-earth>.

El juego de mesa no funciona sin la aplicación. Sin ella, no hay modo de acceder al mecanismo de generación de escenarios ni a los espacios en los que surgen los enemigos, y se perdería así el componente narrativo escrito pensado específicamente para el funcio-

namiento del sistema de este juego de mesa. Así también, la resolución de obstáculos y la toma de decisiones a la hora de interactuar con el mundo propuesto por el juego se encuentran totalmente determinados por la mediación del dispositivo digital. Por otro lado, el desarrollo del juego provee recursos físicos materiales: una serie de cartas, un tablero personal y miniaturas de plástico, todos elementos que habilitan el contacto sensorial con materialidades del juego y que no podrán configurarse o manipularse recurriendo al uso de la aplicación (Figura 7).

En este juego, el diálogo entre jugadores y dispositivo digital resulta indispensable: los jugadores le comunican a la aplicación qué decisiones han tomado al recurrir a los componentes analógicos de los que disponen y luego la aplicación les comunica un resultado que, a su vez, abre opciones a nuevas decisiones en los elementos del entorno material que controlan los jugadores. Para concluir, *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* es un caso representativo de una eficiente integración digital para una experiencia híbrida⁵ que conjuga aspectos del entorno analógico y digital que se potencian entre sí para mejorar su jugabilidad.

Tercer caso: *Board Game Arena*

Por último, y como ya habíamos adelantado, le daremos un lugar de mención y un breve abordaje descriptivo al caso BGA. Es cada vez más preeminente la presencia de plataformas que ofrecen acceso al juego online de una vasta cantidad de títulos de juegos de mesa de diversa popularidad, en su versión digital. De todas ellas, BoardGameArena⁶ o BGA (Figura 8) es la que más jugadores convoca a nivel internacional, así como la que ha logrado sumar la mayor cantidad de juegos disponibles en su catálogo gracias al apoyo de diseñadores y editoriales de juegos de mesa.

El catálogo propuesto en BGA incluye los títulos más arquetípicos en términos de lo que a juego de mesa se refiere. Es decir, categorías y géneros de juegos populares que recurren a mecánicas reconocidas: colocación de trabajadores, cartas, *set collection*, *push your luck*, *drafting*, administración de recursos, etc. Por lo general, se trata de juegos que se destacan por presentar un sistema por turnos.

Gracias a las posibilidades que habilita el dispositivo digital, la plataforma permite jugar en simultáneo con personas de todo el mundo, en más de cuarenta idiomas, a cualquiera de los más de novecientos títulos que ofrece su catálogo en constante expansión. Se puede elegir la modalidad de la partida (con o sin expansiones, competitivas o amistosas, rápidas o lentas, la cantidad de jugadores, etc.); aunque con previo abono de su suscripción premium, los usuarios de la plataforma también pueden jugar en modo asincrónico, es decir, se habilita X cantidad de días disponibles para que los jugadores tomen su turno), lo cual a su vez permite llevar a cabo múltiples partidas en simultáneo participando en los mismos o diferentes grupos. Una situación que evoca aquella en la que los maestros de ajedrez se lanzan a jugar en múltiples tableros en simultáneo para ampliar su experiencia.



Figura 8. Captura en la que puede observarse toda la información con la que se encuentra un usuario de suscripción gratuita al momento de ingresar a la plataforma BoardGameArena. Captura propia

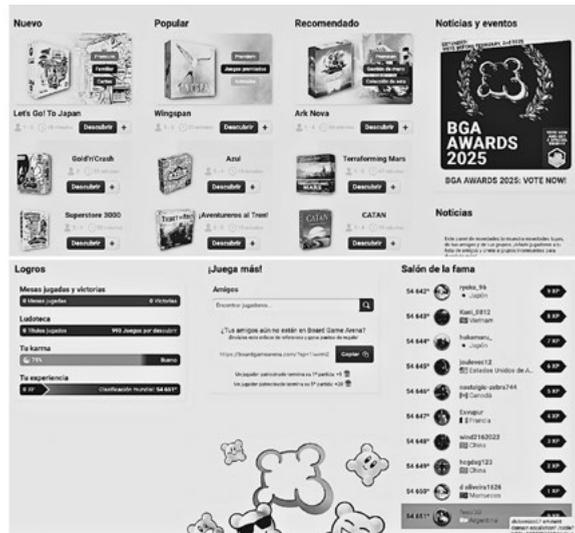


Figura 9. Si bien BoardGameArena publicita el acceso gratuito a sus catálogo de más de 900 juegos, se requiere que al menos un miembro posea una cuenta premium para invitar al resto a participar de las partidas de cualquiera de dichos juegos. Captura propia

BGA también provee la posibilidad de participación en foros propios, en los cuales sus usuarios pueden impulsar o debatir ideas: demandar la inclusión de nuevos títulos, discutir el balance de juegos en cuestión, proponer la adición de expansiones en caso de que estas ya estén disponibles en entornos analógicos, armar torneos de un juego para ganar experiencia y acreditaciones en la comunidad, etc. (Figura 9).

En cuanto al modo en que se presentan los juegos de mesa en su versión digital de acceso online, estos mantienen las mismas características que los analógicos en términos de ejecución de reglas y su interpretación. El arbitraje sucede en tiempo real y mediado por el software que lo soporta. Para los juegos más complejos, esto genera alivio en los jugadores usuarios porque los releva de la responsabilidad de recurrir al manual de reglamentos frente a cada disyuntiva. Aunque, por otro lado, la resolución de puntuaciones, la ejecución de efectos y demás disparadores de mecánicas sucede también de modo automatizado, escapando al control manual de sus jugadores, lo que implica que, para quienes no ostenten un aprendizaje consolidado en cuanto a resolución de sus reglas, ese *feedback* podría resultar algo opaco. La plataforma ofrece tutoriales visibles en la interfaz del juego para brindar una herramienta de ayuda ágil. Dichos recursos son diseñados por los propios programadores y, en otros casos, por los mismos jugadores o miembros destacados de la comunidad.

Conclusiones

Después de haber transitado por un desarrollo descriptivo analítico de los casos de mediatización de juegos de mesa que propusimos, creemos pertinente abordar ciertas conclusiones en respuesta a los interrogantes planteados en los inicios de este artículo.

Como pudimos observar, los procesos de mediatización de juegos de mesa analógicos en su pasaje a la digitalidad, ya sea en su totalidad o en modalidades híbridas, así como la digitalidad al servicio del acceso masivo a juegos analógicos en su versión online provistos por plataformas como BGA, ponen en evidencia una serie de transformaciones de índole variable expresadas en diversos planos y aspectos de sus discursividades.

A saber, en el primer caso que visitamos, la mediatización del paradigmático juego de rol de mesa o TTRPG *D&D* promovió la configuración de un nuevo género, dado que en el caso de los videojuegos RPG o de los posteriores juegos de mesa RPG se mantuvieron elementos característicos del plano temático de los juegos de rol de mesa, pero se produjeron transformaciones de aspectos importantes en los planos enunciativo y retórico. Como destacamos en la introducción del presente artículo, bien puede comprenderse como un caso paradigmático dado que se trata de un juego cuya gran popularidad a lo largo de un prolongado período de tiempo logró posicionarlo como un clásico prototípico de los juegos de rol. Único por su carácter representativo de un género de juegos analógicos y que además fue base fundamental para la creación de un nuevo género de videojuegos que a su vez influyó la configuración de otro género de juegos de mesa.

En el caso de *Gloomhaven*, la versión digital del juego de mesa brinda mayor fluidez a su jugabilidad, más transparencia, claridad y eficiencia al ejercicio de vigilancia y arbitraje de las reglas, así como una reducción en la complejidad de interacciones particulares entre la profusa cantidad de elementos que componen el mundo del juego.

En su ensayo *Every Board Game Rulebook is Awful*, (Johnson, 2024) afirma que los juegos de mesa presentan, en general, un significativo problema: “necesitan enseñar todas las reglas, antes de tomar cualquier acción sustancial, de una manera que sea memorable y significativa” para luego preguntarse “¿es posible memorizar un libro de reglas completo antes de jugar un juego?” (p. 63). El autor elabora todo un análisis crítico desde el propio hacer, ya que él mismo escribió decenas de reglamentos que incluso luego le resultaron totalmente inapropiados para el fin de enseñar eficientemente a jugar juegos de mesa⁷.

En uno de sus capítulos, enumera una serie de bondades de los videojuegos al momento de otorgarle al jugador un modo ameno, paulatino y hasta lúdico de aprender sus reglas y mecánicas. Afirma que los videojuegos generalmente desbloquean mecánicas de juego de una en una y que incluso, a veces, el *feedback* o proceso de retroalimentación del videojuego puede presentar situaciones divertidas en respuesta a intervenciones erráticas del jugador, cuando no conoce aún las reglas. En contrapartida, el modo en el que se enseña a jugar juegos de mesa genera frustración en quien no llegó a aprender todas las reglas y comete errores que impactan de un modo negativo en la jugabilidad y la experiencia del jugador.

Por su parte, Juul también insiste en la importancia crucial de poder acceder al conjunto de reglas definidas de un modo claro e inequívoco, para evitar ambigüedades que vayan en detrimento de la experiencia del jugador:

Las reglas de los juegos tienen que estar lo suficientemente bien definidas para que puedan ser programadas en una computadora o para que los jugadores no tengan que discutir sobre ellas cada vez que juegan. (...) Las reglas de cualquier juego dado pueden compararse con un software que luego necesita hardware para poder jugar. En el caso de los juegos, el hardware puede ser una computadora, dispositivos mecánicos, las leyes de la física o incluso el cerebro humano. (Juul, 2005, pp. 37-38)

En cuanto a la mediatización del juego de mesa *El Señor de los anillos: Viajes por la Tierra Media*, la hibridación de entornos, medios y dispositivos da por resultado una propuesta lúdica que conjuga beneficios y ventajas de ambas modalidades. Nuevamente, la digitalidad resuelve diversas cuestiones operativas y de gestión de recursos, mientras que, por otro lado, el sistema del juego habilita mantener el control manual sobre ciertos recursos analógicos por parte de los jugadores. El placer por la materialidad de los elementos en juego y esa posibilidad de puesta escenográfica tridimensional que propone el entorno analógico favorece un modo de inmersión distinto al de la virtualidad digital, no mensurable en cantidad sino en cualidad, es decir, se les brinda a los sentidos el goce de una percepción que incorpora otras cualidades de los objetos como ser textura táctil, peso, volumen, etc. Sabemos que incluso la mayoría de los juegos de mesa que incluyen miniaturas entre sus recursos las ofrece en una materialidad de color base gris o natural, para invitar

a los jugadores a pintarlos y agregarles, mediante el atributo del color y la manipulación del pequeño objeto escultórico, una impronta de caracterización más acentuada. Es una práctica que se acerca mucho al universo del *crafting* y hasta al de las artes plásticas y escultóricas (Figura 10).



Figura 10. Miniaturas de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* pintadas a mano. Se ofrecen originalmente en material de base gris o natural. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/image/7179775/the-lord-of-the-rings-journeys-in-middle-earth>.

Por último, y acerca de las implicancias del uso de la digitalidad como medio cuando se expresa en plataformas online para jugar juegos de mesa, el aspecto de la escala, es decir, la llegada a un público jugador masivo, es el que más se subraya a la hora de hablar de transformaciones en los procesos de mediatización de estos juegos. Y no es que el atributo de la escalabilidad no se vea también implicado en los procesos de mediatización que analizamos anteriormente, sino que nos resulta indispensable destacar de modo insoslayable al analizar el caso de BGA. Por otro lado, se abren allí opciones que pueden enriquecer de manera expansiva la experiencia de un jugador que ya no se sienta a jugar juegos con un grupo de contados amigos, sino que puede acceder a jugar una gran variedad de juegos en sus versiones digitales, de modo sincrónico o asincrónico, con miembros de una multitudinaria comunidad de jugadores que habiten diferentes sitios alrededor del mundo y con quienes podrá compartir afinidades lúdicas, opiniones, debates, material acerca de reglamentos, etc. Siempre teniendo en cuenta que estamos analizando objetos culturales de dos dimensiones materiales diferentes, que gestionan un contacto entre el sujeto jugador y las significaciones de las discursividades lúdicas distinto y de acuerdo a una articulación de medios y

técnicas diversa que a su vez atienden a ciertas pautas institucionales y aplicaciones diferenciales (Traversa, 2001) entendemos que el arbitraje y vigilancia de las reglas en soporte digital, en general, resulta más eficiente. También comprendemos que este factor dinamiza la jugabilidad y agrega valor a una experiencia de juego más fluida. Aunque por otro lado, ese ceder el control a aquel dispositivo, en ocasiones propiciaría evitar cierto goce de la práctica analógica de revisarlas y entonces reactualizarlas cada vez, cómo se renueva una obra de teatro en cada puesta en escena. Quizás ese gesto pudiera comprenderse, además, como un modo de mantener más “vivo” el ritual del juego, dado que la expresión física de los objetos en juego puestos en la mesa, así como los cuerpos presentes y su entorno se perciben en un abanico más amplio de cualidades.

Conclusiones

Creemos que ya sea que se trate de entornos físicos reales o virtuales digitales, el ritual implicado en el juego es sostenido siempre por un pacto entre jugadores, implicado en la observancia de la regla con su carácter reversible, dual y arbitrario que propicia un tipo de vínculo con el otro distinto al que asumen los individuos de nuestras comunidades sociales en el contexto de la vida cotidiana, vinculados bajo el influjo del cumplimiento de la ley.

Sin duda hay que deshacerse, para captar la intensidad de la forma ritual, de la idea de que toda felicidad proviene de la naturaleza, de que todo goce proviene del cumplimiento de un deseo. El juego, la esfera del juego, al contrario, nos revela la pasión de la regla, el vértigo de la regla, la fuerza que proviene de un ceremonial y no de un deseo. (Baudrillard, 1981, p. 126)

Todo juego implica, en mayor o menor grado, un modo de estar y compartir con el otro y una puesta en escena que se configura como ritual y propone un desafío que emerge de una estructura lúdica, principalmente sostenida por sus reglas (Juul, 2005)⁸.

La nostalgia de un carácter social regido por un pacto, ritual, aleatorio, la nostalgia de estar liberados del contrato y de la relación social, la nostalgia de un destino más cruel, pero más fascinante, del intercambio, es más profunda que la exigencia racional de lo social en la que nos han acunado. La fábula de Borges [La lotería de Babilonia] quizá no sea una ficción, sino una descripción próxima a nuestros sueños anteriores, es decir, también a nuestro futuro. (Baudrillard, 1981, p. 146)

Podríamos preguntarnos ahora ¿qué tipos de pactos y rituales habilitan qué juegos en sus diversas materialidades, dispositivos y entornos analógicos y/o digitales? Es posible concluir este artículo renovando preguntas, inaugurando otro ciclo de cuestionamientos como cíclicas son las temporalidades que ponen en disponibilidad los juegos y sus ceremonias.

Notas

1. *Gameplay* se podría definir como una dinámica de juego emergente y derivada del sistema conformado por las reglas y las características de su mundo y, a su vez, la interacción del sistema del juego con un objetivo determinado. El *gameplay* se ubica en un espacio intermedio entre el sistema de juego (*game*) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (*play*). Además, vale aclarar que existe una experiencia prototípica del juego implícita en el diseño del mismo así como en el de un jugador modelo, asimilable al lector modelo de U. Eco. (Pérez Latorre, 2012, p. 52-55).

2. Respecto a alguna de estas cuestiones, Juul propone la siguiente diferenciación: “(...) podemos esbozar dos formas básicas en las que los juegos se estructuran y ofrecen desafíos a los jugadores: la de emergencia (una serie de reglas simples que se combinan para formar variaciones interesantes) y la de progresividad (desafíos separados presentados en serie). La emergencia es la estructura de juego primordial, donde un juego se especifica como un pequeño número de reglas que se combinan y producen un gran número de variaciones de juego para las cuales los jugadores deben diseñar estrategias para manejarlas. Esto se encuentra en los juegos de cartas y de mesa, en los deportes y en la mayoría de los juegos de acción y de estrategia.

La progresión es la estructura históricamente más nueva que se convirtió en parte del videojuego a través del género de aventuras. En los juegos de progresión, el jugador tiene que realizar un conjunto predefinido de acciones para completar el juego. Una característica del juego de progresión es que le otorga un fuerte control al diseñador del juego: dado que el diseñador controla la secuencia de eventos, los juegos de progresión también son donde encontramos la mayoría de los juegos con ambición narrativa” (Juul, 2005, p. 5).

3. Tal es la complejidad que presenta *Gloomhaven* que, en su ensayo *Every Board Game Rulebook is Awful*, el autor comparte un comentario en un foro que da cuenta de un chiste muy habitual entre los miembros de comunidades de jugadores de este juego: “Forum comment on Reddit: A common joke among Gloomhaven (a complex board game) players is ‘you’re not a real Gloomhaven player until you’ve gotten a rule wrong for at least six hours of gameplay’ (Fishspit, 2020).”

4. *Race for the Galaxy* (2014), *Dominion* (2019) y *Root* (2020), son otros de los títulos de juegos de mesa muy populares en los cuales el proceso de mediatización resolvió la complejidad en el arbitraje o la necesidad de constante rastreo de mecánicas implicado en las decisiones de los jugadores, para hallar en el dispositivo digital un entorno que brinda mayor fluidez y dinamismo al sistema y a la experiencia de juego. Es decir, la digitalidad habilita, en estos casos un arbitraje claro y estricto, la inmediata resolución de interacciones complejas y la posibilidad de resolver acciones que, en su versión analógica, implicaría largas demoras: el despliegue y guardado de los juegos, la mezcla de los mazos de cartas, el movimiento de múltiples piezas y/o miniaturas, el cálculo de puntos de múltiples fuentes diferentes, la contabilización fidedigna de los puntos finales, etc.

5. *Mansions of Madness: Second Edition* (2016) y *The Search for Planet X* (2020) representan otros claros ejemplos de juegos anfibios.

6. La página web de *Board Game Arena*: <https://boardgamearena.com/>.

7. Teniendo en cuenta una de las grandes desventajas que presentan los juegos de mesa que se perciben como más complejos a la hora de aprenderlos y jugarlos es que, por ejemplo, quienes desarrollamos este artículo decidimos formar parte de una iniciativa como *Conexión Berlín*, un espacio permanente para jugar juegos de mesa con sede en Buenos Aires, abierto al público desde 2016. Entendimos este obstáculo, sobre todo para aquellos quienes se acercaban por primera vez al universo de los juegos de mesa, y es así como decidimos convertirnos en el primer espacio dedicado a estos servicios, en ofrecer no tan sólo acceso a una ludoteca con acceso a una gran cantidad de títulos, sino también la disposición de un equipo de gente que estuviera capacitada para enseñar a jugarlos, moderar las mesas y proporcionar entonces una experiencia de juego más amena y fluida para los jugadores.
8. “Las reglas de un juego plantean al jugador desafíos que no puede superar fácilmente. Una paradoja básica de los juegos es que, si bien las reglas en sí mismas suelen ser definidas, inequívocas y fáciles de usar, el disfrute de un juego depende de que estas reglas fáciles de usar presenten desafíos que no se pueden superar fácilmente. Jugar un juego es una actividad de mejora de las habilidades para superar estos desafíos y, por lo tanto, jugar un juego es fundamentalmente una experiencia de aprendizaje”.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (1981). *La pasión de la regla. De la seducción*. Cátedra.
- Bremond, C. (1974). *Investigaciones retóricas*. Tiempo Contemporáneo.
- Caillois, R. (1968). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Fernández, L. (1994). *Los lenguajes de la radio*. Atuel.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press.
- Maingueneau, D. (1999). *Términos claves del análisis del discurso*. Nueva Visión.
- Metz, Ch. (1991). *Quatre pas dans les nuages (Envolée théorique). L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film*. Méridiens Klincksieck.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis del significado de los juegos*. Laertes.
- Ray Johnson, D. (2024). *Every board game rulebook is awful: A graduate essay in technical writing & communication*. Stardew Valley.
- Steimberg, O. (1993) Propositiones sobre el género. *Semiótica de los medios masivos*. Atuel
- Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo y Señal*, 12, 231–249.
- Verón, E. (2012). *Midiatização, novos regimes de significação, novas práticas analíticas?* G. Ferreira, A. de Oliveira Sampaio & A. Fausto Neto (Orgs.) *Mídia, Discurso e Sentido* (p. 17-55). Universidade Federal da Bahia.
- Verón, E. (2013). *La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes*. Paidós.

Abstract: If we take a close look at the ludic overview involving the ever expansive field of board games and videogames, one can notice a vast trajectory of transformations from analog to digital media. The digital mediatization of a table top role playing game as paradigmatic as Dungeons & Dragons (1974), starting point of the first role playing videogames or RPG of the dungeon crawling category, could be also considered one of the bases for this continuous paradigm of transfigurations. The object of this work is to analyze a body of games to pinpoint the how and when of this processes of transformation and mediatization, its modalities and in which stages of their discursivities they operate (enunciative, rhetorical and medium levels).

Keywords: mediatization - board games - video games - analogue - digital.

Resumo: Se observarmos um panorama lúdico que envolva os amplos âmbitos do jogo de tabuleiro e do videogame, será possível notar uma longa trajetória de transformações do analógico ao digital. A mediatização digital de um jogo de rol de mesa paradigmático como Dungeon & Dragons (1974), ponto de partida para o design dos primeiros videogames de rol ou RPG da categoria Dungeon Crawler, poderia considerar um dos inícios desta suerte de jogo contínuo de transfigurações. O objetivo deste trabalho é analisar um corpus de jogos para evidenciar como e onde ocorrem esses processos de transformação e midiatização, suas modalidades e em que planos das discursividades eles operam (nível enunciativo, retórico, de suporte, etc.).

Palavras-chave: midiatização - jogos de tabuleiro - videojogos - analógico - digital.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
