

EL SAQUEO COMO EXPERIENCIA PRE-DISEÑADA. ALGUNAS OBSERVACIONES SOBRE EL DISCURSO IDEOLÓGICO EN LOS JUEGOS DE MESA.

Aldegani, Emiliano

Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad Nacional de La Plata
Becario posdoctoral de CONICET
Correo: emilianoaldegani@gmail.com

Cita: Aldegani, E (2018) " El saqueo como experiencia pre-diseñada. Algunas observaciones sobre el discurso ideológico en los juegos de mesa." en Revista Lúdicamente, Vol. 7, N°13, Noviembre2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de diciembre de 2017 y aceptado para su publicación el 1 de febrero de 2018.

RESUMEN:

El presente trabajo busca aplicar algunas herramientas teóricas propuestas para el análisis del entorno lúdico de los juegos digitales, para la explicitación del discurso ideológico que subyace a la mecánica lúdica de un conjunto de juegos de mesa. Para ello se recuperarán algunos aportes de los llamados estudios ludológicos y narratológicos del videojuego, así como los aportes de la filosofía. El trabajo busca generar una lectura del juego de mesa que ponga el énfasis en su estructura formal, lo que posibilitará a lo largo del artículo señalar una serie de contenidos ideológicos que se desprenden de la relación entre la gameplay y la semántica extensional de la que los juegos participan. Los tres títulos analizados serán: "Die Siedler von Catan" (Kosmos 1995), Puerto Rico (Alea 2002) y Archipelago (Ludically 2012).

Palabras clave: Ludología, Juegos de mesa, Ideología, Colonización

ABSTRACT:

The purpose of this article is to apply some theoretical tools that have been traditionally used for the analysis of the ludic environment of digital games in order to make explicit the ideological discourse entailed in the ludic systems of a set of board games. This work will retrieve some contributions of the so called ludological and narratological studies of videogames, as well as contributions coming from philosophy. Since this article also aims at generating an interpretation of board games that will emphasize their formal structure, we will be able to recognize a series of ideological assumptions that are present in the relationship between the gameplay and the extensional semantics where the games participate. Three titles will be especially analyzed and taken into account: "Die Siedler von Catan" (Kosmos 1995), Puerto Rico (Alea 2002) and Archipelago (Ludically 2012).

Key-words: : Ludology, Board game, Ideology, Colonization



Introducción

“Los que no pueden representarse a sí mismos,
deben ser representados”

Karl Marx.

Desde fines de la década del noventa la industria de los juegos de mesa ha experimentado un crecimiento notable. Tanto por la variedad de títulos que se presentan cada año, la velocidad con las que son reeditados en diferentes idiomas, la creación de clubs y tiendas especializadas en países como Brasil, Colombia, Argentina, Chile y México, la relevancia que han tomado eventos de presentación de juegos como el Spiel Essen de Alemania, el Festival Internacional de Juegos de Córdoba en España, o la Geek Out en Argentina, como por el incremento en el volumen de venta y la aparición de nuevas editoriales. La popularidad de estos juegos en España en la última década ha sido notable, y existe un consenso por parte de las editoriales en reconocer que han sido en parte favorecidas por la recesión económica que enfrenta el país. Del mismo modo que el cine norteamericano encontró en los trabajadores en huelga un público potencial a principios del Siglo XX, los juegos de mesa se presentan en España como una opción relativamente económica frente a otras opciones de la industria del ocio.

A su vez, uno de los principales impulsores este resurgimiento ha sido la aparición en 1995 de un juego alemán llamado Die Siedler von Catan (Kosmos 1995), en español Los colonos de Catán o Los descubridores de Catán, creado por Klaus Teuber. El juego presentaba una serie de características novedosas que le permitieron ser el primer juego de estilo alemán que empezara a venderse más allá del mercado europeo. Entre estas características se destacaban algunos aspectos de su mecánica de juego como la particular utilización de las tiradas de dados que afectan a todos los jugadores por igual, la constante invitación al intercambio y negociación de los recursos con los jugadores rivales, además de una competencia particular por el despliegue territorial. Estos elementos marcarían la pauta a un gran número de juegos posteriores.

El presente trabajo se estructurará a partir de una exposición de las nociones que intervienen en la construcción del entorno de juego y de la emergencia del sujeto/jugador en dicho entorno, para luego centrarse en el análisis de Die Siedler von Catan, por tratarse del más popular a nivel mundial que se enmarca en la temática de la colonización, y en la medida que esta temática se instala tras su aparición como un tópico recurrente en los juegos de mesa. Seguidamente el trabajo abordará algunos aspectos del juego Puerto Rico (Alea 2002) en el que el discurso ideológico de la colonización puede percibirse de un modo más explícito, y de Archipelago (Ludically 2012) como un ejemplo donde los mismos elementos propios de la temática presentan roles muy diferentes a los casos anteriores.

La construcción del entorno de juego:

Es sabido a partir de las reflexiones de Johan Huizinga que al comenzar un juego las personas que intervienen en él se incorporan a una dimensión extraordinaria de su realidad habitual. Ingresan en el juego a una realidad cuyas reglas y elementos se sostienen en otro plano, y mantienen una relación de extrañeza y excepción frente al mundo real (2012, p. 24-26). Este marco extraordinario, al que Huizinga llamaba “círculo mágico” será lo que la ludología comenzará a llamar entorno lúdico, o entorno de juego. Este entorno, señala Antonio Planells, se inscribe en general en un esquema narrativo que posee un grado relativo de relevancia con relación a su jugabilidad. Las diferentes fases o niveles que el juego propone constituyen siempre una línea argumental que presenta una estructura narrativa, y que a su vez participa de un campo de ficción más amplio en el que se integran otras expresiones. Si se piensa en un juego vinculado a un fenómeno transmediático muy desarrollado como Star Wars, o el mundo propuesto por la literatura de J. R. R. Tolkien, podemos pensar en el marco de ficción como el conjunto de representaciones que hacen referencia a ese marco, imágenes, series televisivas, muñecos, cortos, videojuegos, cuentos, novelas, comics, disfraces, publicidades, etc. Todas estas expresiones conforman y hacen referencia a un marco de ficción abierto que las supera y les ofrece un marco. En este sentido el esquema narrativo que puede expresar un juego de mesa, o un juego en general, se suscribe a un marco de ficción, en tanto que su dimensión narrativa se inscribe en un campo semántico extensional compuesto por las informaciones que los jugadores poseen y que permiten comprender lo que la semántica intencional, local y explícita, que el juego propone. (Planells 2015, p. 48-53).

En relación con este marco de sentido que envuelve al juego tanto a partir de su semántica intencional, como del marco de ficción al que se suscribe, Planells identifica a la *gameplay* de cada juego como la articulación de las reglas, o mecánica lúdica, con la temática en la que se enmarca. De manera que la *gameplay* se presenta como un conjunto de acciones establecido por los diseñadores que conducen a una forma de victoria o de jugabilidad particular, pero que integra las iniciativas particulares de los jugadores, así como su habilidad, y en general, aquello que se sitúa entre el *gamedesign*, diseño del juego en relación con la mecánica lúdica, y el *play*, aquello que los jugadores hacen efectivamente (Planells 2015, p 96-98, Latorre 2012a, p 52-59).

De este modo, Planells señala siguiendo a Laure Ryan y a Lubomir Doležel que la ficción es potencialmente infinita e incompleta, mientras que ni el componente narrativo de un juego ni su *gameplay* pueden extenderse de manera indefinida, y por consiguiente requieren cerrarse en un conjunto limitado etapas, reglas y episodios (2015, p. 99-102). Sin embargo, la estructura misma del juego es dotada de sentido en la medida que se incluye dentro de un marco semántico extensional, donde se integran los lineamientos generales del género literario o cinematográfico al que pueden suscribirse, pero también al género de juego y de los aspectos de la realidad de los que esos campos de ficción se desprenden. Por ejemplo: incluso cuando en un determinado juego puede suceder lo contrario, cualquier jugador asume intuitivamente como probable que caer en un pozo, ser atropellado por un auto, ser alcanzado por una flecha, perder dinero, o sucesos similares tendrán un efecto negativo dentro del juego. En efecto, existe un conjunto de nociones que el jugador posee y que permiten que muchos aspectos de la *gameplay* resulten significativas y comprensibles de suyo (Juul 2009, p. 58).

En palabras de Planells:

Los mundos ludoficcionales obtienen del “exterior” – la semántica extensional, la pragmática y los usos sociales- elementos ficcionales y mecánicas de juego que luego se integran en su “interior” – estructura de mundos y semántica intencional- junto con el conocimiento supletorio y siempre necesario de principio de partida mínima que se justifica por el carácter incompleto de todo marco de ficción. (2015, p. 109)

De manera que se distinguen como dimensiones que componen la estructura simbólica del mundo o entorno del juego, una semántica intencional, compuesta fundamentalmente la estructura narrativa y la mecánica lúdica del juego, y una semántica extensional que se identifica con las nociones, las prácticas sociales, los marcos de ficción, etc., de los que dicha semántica intencional participa. Esto conduce a Planells a afirmar como un rasgo esencial del mundo ludoficcional su pertenencia al mundo ecológico transmediático que se asocia con facilidad a diferentes marcos de ficción sin que sea necesario que presente una estructura narrativa definida.

Concretamente, el entorno lúdico que proponen los juegos que serán abordados está asociado a una semántica extensional vinculada a la colonización, la exploración de tierras exóticas y el agenciamiento de determinados recursos. La situación propuesta por los tres juegos en la que distintos colonizadores buscan construir una estructura comercial y productiva puede resultar significativa a los jugadores, en tanto ya posean un conjunto de representaciones previas de la temática. Por ejemplo, en Puerto Rico si un jugador posee una cantera puede construir edificios a un menor coste, y el reglamento del juego no requiere justificar la relación entre poseer una cantera y tener ventajas para construir edificios, pues es comprensible de suyo para los jugadores. Sin embargo, como se observará más adelante, otras asociaciones como el construir un hospicio para obtener mano de obra, forman parte de la semántica intencional del juego, que puede coincidir o no con las representaciones que los jugadores poseen previamente de la época colonial de Puerto Rico, o del Caribe. La semántica intencional del juego, es decir, su dimensión simbólica o narrativa, participa de un marco mayor vinculado a la temática de la colonización, pero a su vez puede aportar nociones y asociaciones al mundo ficcional al que pertenece.

La relevancia que pueden mostrar las referencias históricas o ficcionales puede ser diferente en cada caso, pero incluso cuando las representaciones ficcionales se alejan del conocimiento histórico concreto de las experiencias coloniales, también parten de él, y en algunos casos resultan fuertes influencias para la representación social del fenómeno que abordan. Un caso emblemático de influencia puede percibirse en las polémicas que se han suscitado en torno a la historieta Tintín au Congo de Georghers Remi (Bornat 2011, Barragán 2012) y su fuerte influencia en las representaciones europeas de África Central, o en la conocida crítica de Ariel Dorfman y Armand Mattelart a la representación de los productos de Disney de los nativos de tierras exóticas, siempre vulnerables, ingenuos y necesitados de la guía del explorador.

Esta capacidad de los productos populares para ejercer una influencia en las representaciones sociales encuentra un conjunto de posibilidades algo particulares en el caso de los juegos, pues el entorno lúdico que proponen no logra el nivel de masividad de otras expresiones culturales como el cine o la televisión, pero la construcción de un conjunto de experiencias diseñadas y anticipadas por las mecánicas de juego, a la vez que el sometimiento voluntario de los jugadores a ese marco simbólico-normativo, presentan un gran potencial para transmitir representaciones y contenidos ideológicos (Sicart 2009,

p. 146). El juego nos pone en el lugar del personaje que debe actuar, nos hace experimentar sus dilemas, y finalmente tomar sus decisiones, como afirma el periodista Simon Parkin nos otorga el papel de sujeto y ya no podemos evitar ver las cosas desde su perspectiva (2016, p. 145).

Frente al fenómeno de identificación que ha acompañado al cine y la literatura, con los juegos aparece la noción de inmersión, que implica la incorporación de los jugadores a una realidad alternativa en la que la mecánica lúdica se presenta como un nuevo marco natural. El potencial del juego para portar contenidos ideológicos presenta la característica particular de ubicar al individuo en el lugar de tomar las decisiones y perseguir los objetivos planteados, algo que la literatura y el cine sólo logran como reflejo de la identificación que se produce entre el espectador y el destino de los personajes. Ahora bien, el entorno de los juegos que serán analizados en el trabajo se construye en relación a un contexto ficcional en Die Siedler von Catan y Achipelago, mientras que el juego Puerto Rico se sitúa en el contexto del desarrollo colonial de la ciudad de San Juan. En los tres casos sin embargo se hace referencia a un marco de semántica extensional vinculado a la colonización.

El discurso ideológico del entorno de juego:

La caracterización del entorno de juego que se presenta en los juegos digitales ha sido estudiada en la última década con mayor detenimiento que el propio de los juegos de mesa, por lo que puede ser útil observar algunos conceptos utilizados por autores como Antonio Planells, Óliver Pérez Latorre o Gonzalo Frasca para la comprensión del entorno interactivo que propone el videojuego y aplicarlos al análisis de los juegos seleccionados. En efecto, el diseñador de videojuegos uruguayo Gonzalo Frasca señala tres dimensiones que comprenden la experiencia videolúdica: el playworld, la mecánica lúdica y la playformance (2009, p. 39). La primera consiste en el mundo que el juego propone, tanto desde una perspectiva ficcional o narrativa como desde la iconografía que propone y la forma en la que los elementos se disponen en relación con la gameplay. Pero a su vez, se identifica con los aspectos materiales del juego, en el caso de los juegos de mesa: su tablero, sus fichas, dados, cartas, tokens, y otros elementos. El mundo del juego, o playworld, es para Frasca aquello que cambia en un juego tras un proceso de reskin, es decir, aquello que se modifica cuando se genera una nueva versión del juego sobre las mismas mecánicas, pero sobre otro marco estético y ficcional, como por ejemplo la edición de Star Trek Catan (Kosmos 2012) que sin cambiar considerablemente la mecánica del juego, cambia la temática del mismo al trasladarlo de la ficticia isla de Catán a la extracción de recursos en asteroides y planetas., con la intervención de naves espaciales, especies alienígenas y otros elementos de la serie televisiva. Los elementos se incorporan al playworld, se configuran a partir de él, y crean un espacio en el que la semántica extensional de la que participa el juego se configura en su interior de acuerdo a una mecánica de juego y a una apropiación particular de la temática representada. En Los Colonos de Catán Antiguo Egipto (Devir 2014), por ejemplo, se incluye en la mecánica de juego la construcción colectiva de una pirámide por fuera del tablero, y la obtención de puntos extra por favor divino. Estos elementos no parecen asociarse a la temática de la colonización como tal, pero coinciden con la semántica extensional que enmarca el reskin del juego asociado a la cultura egipcia.

La segunda dimensión que Frasca señala es la mecánica lúdica, que se identifica con las reglas que delimitan el juego, sus objetivos, sus condiciones de victoria, de finalización de la partida, las acciones posibles, el feedback, y el sistema de bonificaciones y penalizaciones. Esta dimensión de la dinámica de juego se asocia al marco normativo y a los mecanismos formales que estructuran el juego y orientan su desarrollo. Algunos autores como Dávila Ruiz consideran incluso que las reglas que componen la mecánica del juego deben ser comprendidos como “agentes semánticos”, en la medida que son aquello que dota de sentido a las acciones de los jugadores (2010, p. 17). En efecto, las reglas comportan una parte importante del sentido narrativo del entorno lúdico, lo que lleva a autores como Sicart a afirmar que “la moral del juego”, el sistema de valores que propone, sólo puede ser observado a partir de un análisis detenido de las reglas que lo estructuran, es decir, de su dimensión normativa (2009, p. 24).

La playformance, por último, es una dimensión a la que se ha atendido con particular interés en el diseño de videojuegos, y está vinculada a los movimientos físicos concretos que deben realizarse para llevar a cabo determinadas acciones. Así, incluso cuando una acción pueda realizarse en un juego con sólo decir una palabra como en caso del juego de cartas “Truco”, la dimensión de juego vinculada a estos movimientos es su playformance. En los tres juegos analizados puede destacarse la colocación de fichas en el tablero, y la recepción de cartas o cubos de recursos como las principales acciones, sumándose además en el caso de Die Siedler von Catan las tiradas de dados. En los tres casos se permiten escasos desplazamientos en el tablero: recolocación de trabajadores en Puerto Rico y Archipelago, y la recolocación de la ficha del ladrón Die Siedler von Catan, aunque al incorporar expansiones se agregan elementos que pueden desplazarse por el tablero. En Archipelago, a su vez, los jugadores tienen que ocultar monedas dentro de la mano y mostrarlas en simultáneo para definir el turno de juego, esto es un aspecto de la playformance que lo diferencia de los otros títulos ya que es poco habitual en los juegos de administración de recursos.

La construcción del entorno de juego se compone por lo tanto de los elementos que construyen su playworld, el campo ficcional al que se suscriben en el caso de los juegos que participan de un fenómeno transmediático, pero en general de la semántica extensional de la que participan, y por supuesto, de la configuración que proponen de un escenario, un conjunto de jugadores asociados o no a personajes, y una serie de existentes y eventos (Latorre 2012a, p. 114-131). En el caso del juego de mesa el escenario suele estar compuesto por uno o varios tableros, o espacio donde se despliegan cartas, asociado a un conjunto mayor de imágenes y símbolos en los que no se produce propiamente ninguna acción pero que dan sentido a las acciones que tienen lugar en la partida (Planells 2015, p. 102). Sin embargo, en la medida que el entorno lúdico participa de un campo simbólico mayor, sus referencias no se limitan a los existentes que propone. Es notable que aquello que no aparece en el juego representado en ninguno de sus elementos comporta un significado, si es un elemento asociado a la temática a la que el juego se suscribe. Esto ocurre mayormente, cuando el entorno lúdico hace referencia a una temática bien definida que lo excede y no así cuando el juego se presenta como un microcosmos autocontenido como en el caso del Poker, el Rummy u otros juegos abstractos. Incluso juegos con muy pocas referencias a marcos simbólicos definidos han generado análisis respecto de elementos que no aparecen y que se asocian usualmente a las existencias que sí aparecen en el juego, como el hecho de que el personaje de Pac-Man (Namco 1980) posea una boca pero no posea ojos, que coma pero no se sacie, que

los fantasmas tengan ojos pero no cuerpo, que exista una puerta pero no un exterior al laberinto, etc. (Fraile 2012, Salen y Zimmerman 2006).

En la incorporación de los elementos que se asocian a una temática definida a un entorno de juego, así como en el rol y la preponderancia que se le otorga a cada uno de ellos, se percibe una de las dimensiones del juego que permiten delimitar su contenido simbólico, cuando no del discurso ideológico que el juego comporta. Pensando en entornos de juegos complejos como el de Grand Theft Auto V (Rockstar North 2013) autores como Parkin señalan la ausencia de mujeres “comunes” en una ciudad que parece representada en términos generales desde una perspectiva realista, o el hecho de que todos los hombres son violentos (2016, p. 249), hechos que no merecen ser señalados sino fuera por la referencia que el juego establece todo el tiempo con una ciudad real. El juego representa una ciudad, pero carece de ciudadanos que puedan mantener el funcionamiento de una ciudad a partir de una conducta cívica mínima. Esto por supuesto comporta una posición crítica respecto de las ciudades actuales, y la conducta moral de los individuos en los contextos urbanos. (Latorre 2012a, p. 161-178) Pero pese a que el juego se sitúa en la ficticia ciudad de Los Santos, el marco de sentido al que asocia el juego es al de una ciudad como Los Ángeles, y el contraste de correspondencias y diferencias formales entre los elementos que incorpora el entorno lúdoficcional y las representaciones que los jugadores poseen de la ciudad real, produce diferentes asociaciones que tal vez no son advertidos por los jugadores, e incluso pueden llevar cambiar sus representaciones de la ciudad real.

Si la ausencia de conductas cívicas en una ciudad cuya referencia a Los Ángeles es apreciable puede resultar llamativa, una representación del desarrollo colonial de Puerto Rico en la que no existen ni esclavos ni nativos comporta una apropiación particular, por parte del entorno de juego, de los elementos que componen la semántica extensional a la que hacen referencia las existencias del playworld en la que puede percibirse un determinado posicionamiento ideológico.

La relación que establece el entorno de juego con el marco de sentido al que se suscribe, ya sean las representaciones sociales de una realidad particular o un marco de ficción, produce asociaciones en relación con los existentes que recupera de dicho marco, pero también en relación con lo que puede hacerse con estos existentes, lo que el juego incorpora como una acción esperable e introduce dentro de las mecánicas que acercan a las condiciones de victoria, lo que propone un feedback mayor en relación al gameplay, y a su vez, el rol del jugador en torno a estas acciones y lo que puede ocasionar como resultado. El sistema de bonificaciones y penalizaciones que propone cada juego constituye una valoración implícita de sus elementos, en cierta forma una valoración sobre las acciones que éste sistema promueve o restringe (Sicart 2009 p, 196).

En el caso de los juegos de mesa puede observarse también la aparición de experiencias pre-diseñadas, situaciones que no forman parte del reglamento como un evento necesario, pero que surgen ya sea por un error en su estructura formal, que tienda al establecimiento de una estrategia dominante invariable que automatice o desvirtúe el juego, o por la intención concreta del autor de expresar una asociación particular entre los elementos simbólicos del juego. Un ejemplo del primer caso puede encontrarse en la llamada “estrategia de la hambruna” del juego Stone Age (Hans im Glück 2008) en la que los jugadores desatienden deliberadamente el requerimiento de proveer alimento a la tribu, obteniendo beneficios que superan la penalización prevista por el reglamento, lo que desvirtúa el desarrollo de la partida y su potencial para representar las vicisitudes de la edad de piedra, pues permite un gran crecimiento a una tribu que no se ha procurado



alimentos. En juegos como Archipelago, pese al carácter competitivo del juego, existen ciertas instancias en las que es necesario cooperar para que todos los colonizadores no sean expulsados del territorio. Sin embargo, cuando alguno de los jugadores percibe que cuenta con pocas posibilidades de ganar puede dejar de cooperar con la resolución de las crisis de la isla, y los demás jugadores se ven forzados a cubrir sus requerimientos para evitar la derrota. Esta situación no está explicitada en las reglas del juego, pero es una posibilidad de su desarrollo, y los requerimientos que el juego hace a los jugadores, y los posibles efectos de la atención a estos requerimientos, parecen contribuir a que este tipo de situaciones tengan lugar. En tal sentido, se presentan como experiencias pre-diseñadas, que establecen asociaciones particulares entre los elementos del juego, como la tensión entre la competencia de los jugadores y la necesidad de cooperar frente a las adversidades comunes.

Si la disposición de sistema de bonificantes y penalizaciones aparecía para Sicart como una referencia del sistema de valores que el juego expresa, la identificación en el diseño de una estrategia dominante puede denotar los aspectos generales del discurso ideológico que el juego promueve (Latorre 2012a, p. 146-155). Otros factores como la repetición o iteración de acciones requeridas o escenas dentro del juego puede comportar también la asociación a un determinado posicionamiento ideológico respecto de la temática que el juego aborda, o ser de utilidad al diseño para generar determinado sentimientos en los jugadores (Muñoz 2016, p. 59-67). Estas connotaciones de tipo ideológico pueden observarse incluso en aspectos que no forman parte de la mecánica de juego como los para-textos, las imágenes que lo acompañan, pero al interior de su mecánica, pueden observarse en la forma en la que el entorno traduce los elementos que conforman el universo de sentido al que hacen referencia, en la selección de los elementos que incorpora, y en su relación con la obtención de los objetivos, las acciones que permiten, y de estas acciones las que resultan posibles, necesarias u obligatorias para el jugador.

La construcción del sujeto/jugador:

Junto con la construcción del entorno de juego cada experiencia lúdica propone también la emergencia de un sujeto/jugador particular. En efecto, el concepto de sujeto/jugador es incorporado por las perspectivas que indagan el contenido semántico del juego desde la narratología, principalmente a partir de las propuestas de Gérard Genette, Lubomír Doležel o Algirdas Julien Greimas (Latorre 2012a, 2012b, Planells 2015, Ramírez 2013). La noción alude a esa entidad que interviene en el juego cuyos rasgos y conductas se derivan de las decisiones del jugador y de los atributos del personaje, que determina en última instancia el significado de las acciones y la relación entre las reglas y el marco de ficción. El personaje es lo que determina también cuales son las posibilidades entre las que el jugador elige. El marco en el que se desenvuelven estas acciones, puede ser más o menos rígido, pero esta vinculado a la relación invariable que se propone entre el personaje y el entorno de juego, que luego es actualizada con la “actuación” particular en la que el jugador interviene en la conducta del personaje construyendo el sujeto/jugador (Latorre 2012a, p. 80).

El sujeto/jugador se encuentra por consiguiente enmarcado en una serie de posibilidades que el juego le propone a partir de su estructura narrativa y normativa. Sin embargo, existe un elemento que reduce el grado de libertad del jugador frente a las opciones de juego y

que está asociado a los objetivos del personaje y a la relación que mantienen las posibles acciones con las estrategias dominantes y los resultados que pueden esperarse. La asunción de que todos los jugadores buscarán obtener el mayor resultado posible, en el menor tiempo y asumiendo menos riesgos, es algo que se ha advertido en la teoría de juegos desde los aportes de John von Neumann y Oskar Morgenstern (2004). La idea de Neumann es que si se asume que todo jugador buscará obtener para sí el mayor beneficio, las matemáticas pueden anticipar algunas conductas dentro de un marco de juego. Esto es denominado por Neumann como “jugador racional”, en la medida que refiere a un jugador cuyas acciones siempre están orientadas en dirección a los objetivos explícitos del juego y sus condiciones de victoria.

Ciertamente, la actitud “racional” de los jugadores no parece derivar necesariamente una pérdida de libertad frente a las opciones que el juego ofrece, pero se advierte que la orientación de las acciones en torno a los objetivos de juego pueden reducir el número de acciones “elegibles”, incluso al punto de que sólo una acción parezca racional si existe en el juego una visible estrategia dominante para alcanzar la victoria. En tanto que la gameplay se identifica con la conjunción de las reglas del juego y el intento de los jugadores de jugar lo mejor posible (sumado también a sus habilidades para hacerlo), la existencia de opciones con mejor feedback en relación a las condiciones de victoria reduce considerablemente las posibilidades para un jugador racional. En este sentido, las características particulares del sujeto/jugador al que cada juego da lugar constituyen un elemento importante para determinar su posicionamiento ideológico frente a la temática que aborda, pues orientan al jugador a la realización de acciones determinadas dentro del entorno de juego.

En los juegos seleccionados, el personaje/jugador es la emergencia de una actuación particular del jugador cuando se pone en el rol de un colonizador que tiene a cargo la construcción de instituciones, poblados o edificios que permitan extraer recursos con más éxito que sus competidores y lograr una hegemonía sobre el nuevo territorio. Pese a la capacidad potencialmente ilimitada de todo entorno de juego de proveer de abundancia de recursos a los jugadores (Planells 2015, p. 62-65) los tres títulos se caracterizan por proponer a los jugadores la administración de un conjunto limitado de recursos en un marco notable austeridad. La disponibilidad de recursos se muestra siempre insuficiente al jugador en relación a los requerimientos de las acciones que desea realizar, lo que obliga a dosificar las acciones y establecer el orden más efectivo, pues invariablemente cuando la plataforma productiva se haya desarrollado y los jugadores comiencen a producir recursos con cierta abundancia el juego llegará a su fin.

Esta austeridad en relación con los recursos, que sustenta en gran medida la emergencia de estrategias de inversión y planificación, ubica al sujeto/jugador en una perspectiva frente a las acciones que lo desvinculan de la lógica de saqueo y apropiación de territorios que lleva a cabo en el juego, para centrarse en las vicisitudes que el colonizador debe superar, los riesgos que afronta y la necesidad de expandirse antes que los otros colonizadores. Estas acciones no sólo aparecen como necesarias, y como racionales dentro de la lógica de bonificaciones y penalizaciones del juego, sino que resultan apremiantes para su desarrollo. Sin embargo, el posicionamiento frente al territorio y frente a la presencia de pobladores nativos es marcadamente distinto en los tres juegos seleccionados.

Entorno de juego y gameplay en Die Siedler von Catan:

En Die Siedler von Catan el escenario se compone de distintos hexágonos que representan tipos de terreno, que pueden ser colocados de diversas maneras y que representan en conjunto la isla de Catán. El tablero distingue a su vez una serie de muelles en las costas de la isla, y un conjunto de ciudades, poblados y carreteras que cada jugador incorporará al tablero para apropiarse de las diferentes zonas y de su producción. El resto de las existencias que contiene el juego se identifican con las cinco materias primas que se producen en la isla, con la ficha del ladrón, el ejército de caballería que parece en la versión básica del juego sólo en cartas que se ubican fuera del tablero, y determinados edificios y eventos asociados al mazo de “cartas de progreso”.

En efecto, los jugadores deben construir en la isla para obtener puntos de victoria (PV). Haciendo una descripción muy sintética del reglamento, el juego termina cuando uno de los jugadores alcance 10 PV, por lo que las gameplays asociadas al juego serán los mecanismos que permiten al jugador obtenerlos: construir, obtener cartas que otorgan PV, ser el jugador que utilice más cartas de caballero o que construya la mayor cantidad de caminos conectados. Dado que para cualquiera de estas acciones el jugador requiere de cartas de materia prima, las acciones relativas a la obtención de cartas de materia prima también están asociadas a la gameplay, y esto se da ya sea en la fase de producción o a partir del comercio.

Observando esquemáticamente las posibilidades de obtener las condiciones de victoria que propone el juego se observa que pueden ser:

- (a) Construcción de ciudades y poblados.
- (b) Construcción + Cartas.
- (c) Construcción + Ruta comercial o Mayor ejército.
- (d) Construcción + Cartas + Ruta comercial o Mayor ejército.

A diferencia de los otros dos juegos, en Die Siedler von Catan es obligatorio construir al menos los dos poblados iniciales y la posibilidad de alcanzar las condiciones de victoria sólo a partir de estos poblados iniciales es casi nula por lo que la mecánica del juego se orienta a que las posibilidades b, c y d impliquen la construcción de nuevos poblados o ciudades. La obtención del mayor ejército o la ruta comercial no son suficientes para que el jugador alcance los 10 PV por lo que tendrán siempre que estar acompañadas por más construcciones o cartas que otorguen puntos. En este sentido el juego invita al sujeto/jugador a instalarse en la isla.

La interacción de los sujetos/jugadores con el exterior de la isla sólo se da en relación al comercio e intercambio de materias primas. Los jugadores pueden intercambiar entre sí sus recursos o intercambiarlos en relación 4 a 1 con el exterior. Si se posee el dominio de un puerto puede mejorarse esta relación pero siempre será desventajosa. Estos intercambios representan en gran parte la interacción de los personajes con el exterior, pero a su vez el objetivo de los recursos es siempre mejorar en algún sentido el desarrollo de la isla. Ciertamente, éste desarrollo sólo puede pensarse como un desarrollo comercial, pues incluso cuando es acompañado eventualmente de la construcción de algún edificio de índole cultural éste permanece en secreto y cuenta como 1 PV al final del juego, pero no tiene un efecto asociado más allá de otorgar 1 PV. Podría decirse que la identificación de la carta con una biblioteca o universidad sólo funciona como un para-texto en el juego, mientras que los puertos, poblados, carreteras, ciudades y ejércitos tienen una función en el juego que se asocia lúdica y narrativamente al objeto que representan.



En relación a la temática del trabajo, es interesante señalar que el juego no parece incluir la presencia de nativos en ninguna instancia. No se encuentra nada relativo a una cultura anterior a la colonización, ni en los para-textos, ni en las imágenes que acompañan al juego. El único personaje que aparece más allá del dominio de los jugadores es “el ladrón” que no se identifica con un nativo. Como señalan Dorfman y Mattelart, el rival que encuentra el europeo en su exploración es en general otro europeo mal intencionado (2009, p. 78-82). Idea que es reforzada en sus sucesivas expansiones en las que la isla primero es atacada por piratas, y luego por bárbaros que atacan sus costas, mientras que sólo en la tercera expansión del juego denominada Mercaderes y bárbaros (Kosmos 2007), se incluirán eventos asociados al terreno como terremotos o variantes climáticas. Esto está vinculado al discurso colonial como tal, pero no parece del todo aplicable al Die Siedler von Catan en la medida que su entorno lúdico no deja ningún lugar a una cultura nativa, pues se trata de tierras efectivamente vírgenes.

Una excepción a esta tendencia del juego se presenta en la misión “Especias para Catán” de la expansión Piratas y exploradores (Kosmos 2013). En ella se incluyen seis islas en las que existen poblaciones nativas con las que los colonizadores pueden establecer relaciones comerciales y, tal como describe el manual de reglas, “entablar una amistad”. Aún cuando la incorporación de estas comunidades nativas está asociada a la aparición de las fichas de especias que se representan con pequeños sacos de plástico, y que comienzan a desplazarse de estas nuevas locaciones hacia las ciudades de las colonias, es destacable que la valoración que establece el entorno de juego de estas culturas es positiva, en tanto que (a) distingue tres tipos de comunidades nativas con particularidades, (b) estas comunidades ofrecen conocimientos a los colonos que les permiten mejorar su navegación, su sistema de comercio y sus habilidades guerreras y (c) la selección de palabras del reglamento parece establecer una relación de igualdad entre colonos y nativos, al denominarlos como “experimentados navegantes”, “avezados comerciantes”, etc. Por otra parte, cuando los jugadores toman las fichas de especias deben dejar una unidad en el territorio, representando el intercambio tanto en la selección de palabras que enmarcan el significado de las acciones, como en la mecánica de juego.

Sin embargo, el juego original así como las expansiones publicadas hasta el año 2013, no cuentan con ninguna representación de poblaciones nativas. Ciertamente, por tratarse de una isla hipotética en la que los colonizadores se despliegan, es lícito proponer la inexistencia de nativos, aunque si se atiende a las regiones y períodos históricos asociados a los ataques piratas, que son tal vez el elemento que liga con más fuerza al juego a una temática histórica definida, esta posibilidad puede parecer algo relativa. Esto comporta otro tipo de connotaciones en juegos como Puerto Rico, donde la temática se identifica con un marco histórico concreto y la ausencia de nativos connota un discurso ideológico particular sobre el período colonial de la isla.

La perspectiva del saqueo y la colonización como marco ficcional del juego de mesa:

El primer elemento que permite establecer un análisis ideológico más concreto en el caso del juego Puerto Rico es su referencia explícita a una región geográfica en un momento definido de la historia, pues el juego de contrastes que presenta el entorno lúdico propuesto por el juego con la realidad a la que hace referencia permite identificar

distintos elementos que resultan significativos en tanto constituyen una perspectiva particular de apropiación del marco referencial sobre el que el juego se construye. Concretamente, Puerto Rico representa el desarrollo comercial y productivo de la ciudad de San Juan tras la llegada de los españoles al continente. Los jugadores toman el lugar de diferentes administradores que deben construir edificios y administrar plantaciones y canteras para optimizar su producción y aumentar el envío de mercaderías a Europa. Sin ingresar en las particularidades del reglamento es notable que se trata de un juego que plantea tres formas de generar PV, y que propone un equilibrio entre estos tres modos. Un jugador para poder ganar, en general, no puede descuidar demasiado ninguna de las tres posibilidades. Estas son: construir edificios, bonus que otorgan determinados edificios especiales y enviar mercaderías a Europa. El juego muestra la necesidad de construir para mejorar la capacidad productiva, pero la mayoría de sus existentes se orientan la producción de mercadería y a su embarco.

Es notable que mientras que en Die Siedler von Catan o Archipelago el comercio exterior se muestra como una posibilidad relacionada con la posibilidad obtener ciertos recursos para desarrollar una posición en el territorio, Puerto Rico muestra un esquema en el que enviar mercaderías a Europa es el objetivo mismo del juego. Algo que está sugerido también en la imagen que acompaña la caja del juego, en la que un barco está siendo cargado con mercaderías. La existencia de nativos en el territorio no se percibe en ninguno de los elementos del juego, lo que resulta llamativo tomando en cuenta la explotación esclavista de las tribus nativas que tuvo lugar en el contexto que el juego representa, las rebeliones acontecidas, el modo en el que fueron diezmados e incluso el hecho de que fueran reemplazados por esclavos africanos. Ninguno de estos elementos es incorporado. El territorio de la isla se presenta como una extensión de selva en las que el jugador puede disponer de cualquier espacio sea para la producción de maíz, de tabaco, de café o incluso de una cantera. No es sólo la presencia nativa de lo que el juego se desentiende, sino que además el terreno se muestra del todo transformable para el jugador, sin delimitar ninguna posibilidad particular para su explotación. Esto resulta algo llamativo en el marco de los juegos de la temática en los que se advierte por lo general una disposición natural de cada terreno para la extracción de un tipo de recurso. Ahora bien, cabe destacar tres aspectos de Puerto Rico en relación al discurso ideológico que subyace a su mecánica de juego. En primer lugar, el embarque de mercaderías se presenta como obligatorio incluso cuando no hacerlo pudiera representar un mayor beneficio al jugador. En segundo lugar, a excepción de un bloque de mercadería, se considera que todos los bloques que no logren ser exportados se pudren y se pierden. Esto por supuesto, comporta una serie de significados sobre la relevancia de la población local dentro del juego. Existe no obstante la posibilidad de comerciar con las mercaderías en la "Casa de comercio" dentro de la isla, pero esta posibilidad es considerablemente más limitada que la exportación en relación con la cantidad, pues existen cuatro espacios para mercaderías, mientras que los barcos de exportación cuentan con nueve, quince, dieciocho o veintiún espacios dependiendo de la cantidad de jugadores. Además, mientras que exportar resulta obligatorio, comerciar es opcional.

En tercer lugar, mientras que la mano de obra que proviene del barco de los colonos aparece en el juego lista para desempeñarse dentro de una fábrica, edificio administrativo o una plantación, la única forma de obtener mano de obra local es a partir de la construcción de un hospicio o una universidad. El hospicio permite obtener mano de obra para las plantaciones o canteras, mientras la universidad permite obtener trabajadores para los edificios administrativos. En este aspecto del juego, más allá de la valoración que

pueda hacerse de la figura del hospicio como fuente de mano de obra, puede percibirse una imagen del colono, listo para realizar cualquier función en la isla, mientras que el “residente” debe ser formado por instituciones europeas para resultar “utilizable” como mano de obra.

Sin exagerar las inferencias o asociaciones que ofrece esto último, puede percibirse un eco de aquella expresión que formulara el pensador argentino Arturo Jauretche en su Manual de zonceras argentinas, al señalar la tendencia del en el pensamiento local a identificar todo lo propio como bárbaro por el hecho de ser propio, y todo lo importado como civilizado, por el hecho de ser importado. Que todo colono que provenga de un barco esté listo desde su llegada para actividades que van desde trabajar en una cantera hasta administrar el ayuntamiento, mientras que sólo la universidad o el hospicio permitan agenciar mano de obra local, ofrece una serie de asociaciones en relación a la valoración de lo local y lo extranjero, que sin duda coinciden con la idea de Jauretche o con aquello que Dorfman y Mattelart señalan en el discurso de Disney sobre lo colonial. En efecto, es necesario para todo entorno de juego el reducir la cantidad de existentes potencial que presenta el contexto ficcional o histórico al que hace referencia, a un conjunto de existentes menor que se integra a su mecánica de juego y un conjunto de símbolos que se integran a partir de para-textos o elementos “para-lúdicos” (Sicart 2009, p. 33). Sin embargo, sería un error considerar que el rumbo de esta reducción se ve inclinado necesariamente en el sentido que presenta en Puerto Rico. Un buen ejemplo de ello es el entorno de juego que se propone en Archipelago en el que la presencia de los nativos no sólo se incluye en los para-textos sino que posee un lugar bien definido en la mecánica de juego.

El lugar de los nativos en el mundo ludoficcional:

Efectivamente, el entorno lúdico propuesto por Archipelago busca representar las vicisitudes de un grupo de exploradores en un archipiélago desconocido en el que intentarán, como la mayoría de los juegos de este género, construir una plataforma comercial y productiva. Como su creador Christophe Boelinger ha explicitado en diversas oportunidades el juego trata de representar con la mayor fidelidad posible las incertidumbres y riesgos de estos exploradores. Representación que se integra en la mecánica a partir de ciertas características especiales.

Por empezar, uno de los aspectos llamativos del juego es que las condiciones de victoria son desconocidas por los jugadores hasta el final de la partida, así como la aparición constante de situaciones de emergencia en la colonia que exigen a los jugadores cubrir diferentes requerimientos del comercio exterior e interior que no pueden anticiparse. Pero más allá de las particularidades de las mecánicas de juego que se incorporan, es llamativo que las acciones vinculadas a la explotación del territorio o el incumplimiento de los deberes administrativos de la colonia generan un descontento en la población nativa que de superar cierto nivel puede ocasionar una rebelión y la expulsión de los colonos del archipiélago. Esto por supuesto constituye la derrota de todos los jugadores, por lo que evitar esta posibilidad constituye una instancia de tipo cooperativa. Entre los colonizadores no puede existir una mera competencia desenfrenada, o serían vencidos por las comunidades locales, sumadas a las crisis y riesgos que comporta la exploración. Esta atribución de un rol activo dentro de la mecánica de juego a las existencias asociadas al territorio colonizado y sus habitantes, ha permitido que Archipelago aparezca como el

único de los tres juegos que permite una modalidad de juego en solitario con la expansión Arhipelago: solo expansion (Lucadilly 2012).

En efecto, el juego no sólo incorpora la figura de los nativos como un riesgo para los jugadores, sino también como un recurso en la media que pueden emplearlos y bajar en nivel de descontento, a la vez que pueden construir templos permitan evangelizarlos y disminuir las posibilidades de rebelión. Si bien se sostiene la perspectiva del nativo que es propia de este tipo de juegos, como un peligro, un recurso o algo exótico, el lugar que se propone a los nativos, así como la presencia notable dentro de las imágenes y elementos para-textuales constituyen un aspecto que diferencia al juego de los ya mencionados.

A su vez, la dificultad que encuentran los sujetos/jugadores en el contexto propuesto por Archipelago, no se limita a la velocidad de expansión del los otros jugadores, sino que se introducen las situaciones de crisis en el territorio que exigen a la inversión de recursos en el equilibrio económico de la expedición, expresando una serie de obligaciones a los colonos sobre el terreno que exceden su necesidad de expansión y construcción. Este tipo de elementos posicionan al juego en el marco de un discurso sobre la temática de la colonización que puede diferenciarse notablemente de los juegos analizados.

Finalmente puede observarse como un análisis esquemático de la interacción de las mecánicas lúdicas de un juego con las existencias que incorpora de la temática que representa, puede ofrecernos algunos indicios de su posicionamiento ideológico. La temática de la colonización es probablemente relevante en los juegos de administración de recursos por ofrecer un entorno lúdico interesante para la construcción de edificios, apropiación de terrenos, producción y comercio de mercaderías, que son elementos que caracterizan al género. Pero es notable que al incorporar estos elementos al playworld de cada título se establece una relación particular entre ellos y las acciones que los jugadores son invitados a realizar, en la que pueden percibirse lineamientos discursivos particulares. El rol que se propone a los personajes en cada caso frente a al sistema de bonificaciones y penalizaciones, y frente a las posibles acciones y su feedback con relación a las condiciones de victoria, asociado a su vez a el contenido simbólico que se atribuye a cada elemento del entorno de juego, a los elementos para-textuales y a la semántica extensional a la que el juego se suscribe, sitúa al personaje/jugador emergente al interior de un discurso ideológico particular respecto de la temática en la que se inserta que, tal como se pretende a lo largo del trabajo, puede explicitarse si se observan en conjunto estas dimensiones del juego.

Bibliografía:

AARSETH E.J., (1997) *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore. The John Hopkins University Press.

---, (2007) "Aproximaciones metodológicas al análisis de videojuegos" Universidad de Cataluña, *Revista Arnodes*. Nº7.

BOGOST I., (2007) *Persuasive games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge. MIT Press.

DORFMAN A., y MATTELART A, (2014) *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires. Siglo XXI.

HUIZINGA J., (1972) *Homo ludens*. Madrid, Alianza. 2012.

FRAILE J. A., (2012) *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, España, Círculo Rojo.

- FRASCA G., (2009) "Juego, videojuego y creación de sentido", en: Revista *Comunicación* N°7. Pp. 37-44
- , (2013), "Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periodísticos", en *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*, Universitat de Barcelona.
- GABLÉ R., (2003) *Los colonos de Catán*. España, Almuzara. 2014.
- JUUL J., (2011) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press.
- LATORRE O., (2010) *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectiva del estudio del discurso*. Tesis Doctoral. UPF.
- , (2012a) *El lenguaje videolúdico*, España, Laertes.
- , (2012b) "El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego" Universidad de Coruña.
- , (2014) *El arte del entretenimiento*, Barcelona, Laertes.
- MUÑOZ A. L., (2016) "Juégalo otra vez. Posibilidades creativas de la repetición en la estética de los videojuegos". *LifePlay* N° 5, España. Pp. 58-76.
- MURRAY J., (1997) *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós. 1999.
- NAVARRETE C., (2014) "El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos", en: *Icono* 14, vol.12. pp. 416-440.
- PARKIN S., (2015) *Muerte por video-juego*, Madrid, Turner, 2016.
- PLANELLAS A. J., (2011) "El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia" *Análisis* N° 42. Pp. 65-78.
- , (2015) *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Cátedra, Madrid.
- RAMÍREZ J. A., (2013) *Análisis narratológico del videojuego documental*. Tesis de Maestría. UNAM.
- RUIZ D., (2010) *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces*. Madrid, Ministerio de Educación. Narcea Ediciones.
- RUIZ S. D., (2009) "El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria: una aproximación al concepto de advergaming", en: Revista *Comunicación*, N°7, vol.
- SALEN K., y ZIMMERMAN E., (2006) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge. MIT Press.
- SÁNCHEZ MURCIA P., (2002) "Aprendiendo habilidades con videojuegos" en: Revista *Comunicar*, N° 19. Pp. 114-119.
- SCOLARI C. A., (2008) *Hipermediaciones*. Barcelona, Gedisa.
- , (ed.) (2013) *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*, Universitat de Barcelona.
- SICART M., (2009) *The ethic of Computers games*, Cambridge, MIT.
- VON NEUMANN J. y MORGENSTERN O., (2004) *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press.
- WOLF P., (2005) "Introducción a la teoría del videojuego", en: *Formats*. N° 4. Barcelona.

