

La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games

The game ethics vs the ethics in the game. A look
at the crossing of objectives at the Modern Board
Games

Guzmán, Roque

roque.da.gus@gmail.com

Universidad Nacional de Villa María

La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games

Resumen

En línea con la situación en el mundo, en los últimos años se ha dado una creciente demanda -y oferta- de los Modern Board Games (juegos de mesa modernos) en toda Latinoamérica. Dentro del ámbito de estudio de prácticas de participación social en experiencias de cocreación lúdicas, se hace necesaria una unificación de conceptos que puedan cruzar miradas como la de Caillois (1972) con la de Scheines (1997) y la de Huizinga (1998). El trabajo exploratorio consistió en el análisis bibliográfico y la observación participante. Se orienta a profundizar -bajo una mirada interdisciplinaria- en la mediación de la tensión entre los objetivos y metas del microuniverso particular lúdico y los del macrouniverso cotidiano.

El texto pretende realizar aportes para una teoría de la práctica lúdica que permita la realización de futuros game studies más profundos. Si jugar se trata de una cocreación social intersubjetiva (creación conjunta) de experiencias lúdicas, entonces quizás se presencie un tipo de manifestación artística en la que las asimetrías creador-participante configuren una relación más cercana a la de los pares -cocreadores-. Esta marcada ontología gerundial se configura de gran interés para el presente trabajo.

Palabras clave: juego de mesa; experiencia; práctica cultural; cocreación; ética

Abstract

In line with the situation in the world, in recent years there has been a growing demand -and supply- of Modern Board Games throughout Latin America. Within the scope of study of social participation practices in ludic co-creation experiences, a unification of concepts that can cross views such as Caillois (1972) with Scheines (1997) and Huizinga (1998) is necessary. The exploratory work consisted of bibliographic analysis and participant observation. It is aimed at deepening -under an interdisciplinary perspective- in the mediation of the tension between the objectives and goals of the particular playful microuniverse and those of the daily macrouniverse.

The text aims to make contributions to a theory of ludic practice that allows for future deeper game studies to be carried out. If it is a question of a social co-creation of intersubjective ludic experiences, then perhaps we are in the presence of an artistic manifestation in which the creator-participant asymmetries configure a relationship closer to that of the peers -cocreators-. This marked gerundial ontology is configured of great interest for the present work.

Keywords: board game; experience; cultural practice; cocreation; ethics

Introducción

Bajo la bandera de un abordaje desde el campo de los Estudios Culturales, el presente texto¹ se orienta a la unificación de miradas, o mediación entre ellas, en pos de sentar bases con miras al desarrollo de *games studies* de mayor profundidad.

Se observa un auge de los *Juegos de Mesa Modernos* no sólo en Argentina, sino también en toda Latinoamérica; quizás impulsado por el creciente mercado mundial de estos productos culturales –denominados: de *cocreación social* en la presente exploración- desde el nacimiento de la plataforma global de micromecenazgo, Kickstarter².

A pesar del contexto de pandemia, en 2021 logró un financiamiento record de 3.518 proyectos, sobre los 3.159 de 2020 y los 2.708 de 2019.

Por su parte, el informe *Games and Puzzles Market Size* de Grand View Research, pronostica un crecimiento por año del 18.6% en el tramo que va de 2020 hasta 2027, pasando de una valoración de mercado mundial de 14.470 a 47.830 millones de dólares.

Otro informe, pronostica un 13% de crecimiento anual compuesto, como lo hace el *Board Games Market - Global Outlook and Forecast 2021-2026*; o el *Global Board Games Market Size, Status and Forecast 2019-2025* (de Research Cosmos), que aventura un crecimiento del 20% anual para el mercado de los juegos de mesa.

Más allá de la creciente aplicación de actividades lúdicas, gamificación y técnicas de aprendizaje basado en juegos (ABJ) en diferentes ámbitos, los informes coinciden en un incremento de la demanda por parte del público joven y un aumento de la cantidad de cafés y bares de juegos en todo el mundo.

En cuanto a Argentina, a finales de 2020 se constituyó la Asociación Argentina de Juegos de Mesa (AAJM)³. La Organización No Gubernamental busca "generar, difundir y potenciar la industria nacional (por Argentina) de los juegos de mesa, en cada una de sus etapas", para lo cual ha llevado adelante capacitaciones⁴, convocatorias y una participación activa en el Encuentro Nacional de Juegos de Mesa 2021⁵. Su origen es testimonio del crecimiento de la práctica lúdica en nuestro país, y, más allá de la falta de estadísticas nacionales, nace en respuesta al trabajo anterior de distintas organizaciones lúdicas, como Jugar Te Ayuda, Rol & Weas, La Cantera y Casa Homo Ludens, entre otras.

Transitan un camino para lograr que los juegos de mesa sean "instrumento cotidiano de disfrute, de aprendizaje y de encuentro"⁶, con la visión puesta en toda la Argentina.

¹El presente texto es una versión ampliada y revisada de la ponencia no publicada y presentada en el "1º Congreso Latinoamericano de Ciencias Sociales", de la Universidad Nacional de Villa María (UNVM), en junio de 2019.

² En 2017 la plataforma Kickstarter recaudó 137 millones de dólares en el rubro juegos de mesa. En 2018 la cifra ascendió a 165 millones representando más del 30% de la recaudación total anual. En 2019, alcanzó unos 176 millones de dólares, incrementándose en un 6% con respecto al año anterior. En 2020, creció a 241 millones, para continuar su ascenso a 272 millones en 2021.

³ La Asociación Argentina de Juegos de Mesa se constituyó el 23 de noviembre de 2020.

⁴ La AAJM comenzó en mayo de 2021 dictando, de manera libre y gratuita, el "1er Ciclo de Formación Docente para Escuelas de Nivel Primario vinculado a: Educación y Juegos de Mesa".

⁵ El Encuentro Nacional de Juegos de Mesa (ENJM) tienen su origen en eventos desarrollados por La Cantera ONG y se lleva adelante desde el 2011 en diferentes lugares de Argentina. En 2021 se realizó en Bahía Blanca, provincia de Buenos Aires, Argentina.

⁶ En dossier de presentación de la Asociación Argentina de Juegos de Mesa (AAJM).

Creación, investigación y definición de políticas sobre juegos, son sus principales líneas de trabajo.

En cuanto al mercado a marzo de 2022, existen en Argentina más de 50 tiendas especializadas distribuidas en todo el país⁷ y una suscripción mensual⁸, dedicadas a este producto cultural.

En cuanto al crecimiento de las propuestas argentinas, en 2021 y 2022 el mercado nacional logró una apertura, mediante la venta de licencias de publicación de juegos a España, Estados Unidos y China⁹.

Por estos motivos, resulta necesario plantear una concepción de "juego" desde la cual partir y construir las bases que serán pilares para el análisis de la "experiencia lúdica" y de esta práctica social en crecimiento alrededor de los *Modern Board Games*.

En una caracterización planteada por DEVIR¹⁰, son generalmente considerados Juegos de Mesa Modernos, aquellos que comienzan a publicarse a mediados de los '80s; incluyen más de un elemento; le otorgan una gran importancia de la toma de decisiones; dependen en mayor medida de las habilidades de los jugadores que del azar; y son obras de autor, con el nombre del creador expresamente visible.

A los efectos de este artículo que se fundamenta en un trabajo de investigación en curso, y a modo de adelanto al desarrollo del concepto, "juego" es considerado una experiencia que implica una serie de procesos y características particulares –desarrolladas en el presente texto- que deben confluir para que lo que se realice sea "jugar" y no otra actividad. En esta experiencia existen objetivos o metas que deben ser buscadas por los participantes y procesos en los que quizás gran parte del mundo cotidiano caería bajo la irrelevancia (Goffman, 1961).

En este camino, no se debe perder de la vista la dimensión social de la cocreación conjunta que implica este tipo de prácticas lúdicas, su espectro comunicativo y los dispositivos intersubjetivos que dispara, acciona y propone cada experiencia.

Se explora a las sociedades "en un constante 'estar siendo', más allá de un ser canónico" (Guzmán, 2020), y en esa línea, se observa a las prácticas sociales desde esa visión de ontología gerundial que da pie a una exploración abierta en la que se considera al juego como un proceso de cocreación comunicativa que se completa –parcialmente- al ser jugado.

En grandes rasgos, se plantea que las sociedades dicen, se expresan, gritan, festejan y reclaman a través de sus juegos; propuestos, producidos, publicados, modificados, negados. Pero el proceso de *jugar* no es, hasta que gerundialmente se presenta en un "aquí y ahora" al ser puesto en práctica.

⁷ Relevadas por la página web: www.cazagangas.com.ar/tiendas Cazagangas es un sitio web intermediario entre los vendedores y posibles compradores de juegos de mesa.

⁸ www.ludoty.com.ar Ludoty ofrece una suscripción por la que se envía una caja por mes, con juegos de mesa de editoriales argentinas a todo el país. Comenzó en julio de 2021.

⁹ Rundos Studio, editorial cordobesa de juegos de mesa, realizó acuerdos para la publicación de "El Valle Secreto" en España por la editorial Cacahuete Games (2021); para "El Valle Secreto" y "La Isla Perdida" en China por la editorial Rosiness Future Games (2022) y en Estados Unidos y Canadá, por Giga Mech Games (2022).

¹⁰ <https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>

Ajustando el enfoque

En la búsqueda de las palabras que puedan dar forma a una definición, es importante señalar el desarrollo que realizaron otros autores como Caillois (1972) y Huizinga (1998) que permitieron llegar a conceptos más acabados, pero en particular tener en cuenta la exploración llevada adelante desde esta propuesta.

Graciela Scheines brindó características que son retomadas por este trabajo. Para la investigadora, "jugar" se trata de un espacio tiempo simbólico y mágico (Scheines, 1998); pero además para ella, el espacio de juego (el campo, el tablero) se constituye como "un todo". Lo demás no existe mientras se juega.

Más adelante se volverá a este punto, por medio de interrogantes sobre la relación entre lo que se hace en el juego y lo que las personas hacen fuera de ese microcosmos particular durante la experiencia lúdica. Y es que para llegar a una definición será necesario hacer pie en la exploración de varios conceptos base.

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo (Scheines, 1998:14).

Lo que se propone desde este espacio es que "jugar" consiste en participar de una experiencia lúdica, compartida y social (incluso en juegos solitarios), en la que lo que está en juego –justamente– es la búsqueda de esa "esencia" que permita coherentemente dar un cierre a esa experiencia. El juego es el camino entre el punto de partida y el de llegada, y responde al interrogante de cómo lograrlo (Scheines, 1998).

Si el incentivo de casi todos los juegos es su perfeccionamiento, ir descubriendo nuevas posibilidades, nuevas maneras de avanzar sobre el tablero o la rayuela, se puede decir que el juego es la búsqueda del método, la construcción grupal o individual de una forma posible de llegar a lo que se busca (Scheines, 1998:23).

Con respecto a los juegos solitarios, si bien el momento en el que el participante ingresa en la experiencia lúdica puede encontrarse sólo con el juego, el proceso comunicativo del cual participa tuvo una instancia de creación, que se cierra en ese "aquí y ahora" (Benjamin, 1935) e implica un proceso, en cierta medida, social.

Sin embargo, el concepto de juego también puede tomar ribetes que lo inscriben bajo términos de "actitud". Es una disposición mental que cambia de forma temporal las reglas de la realidad (Navarro Remesal, 2019). Además, en esta concepción se destaca que, al participar del juego, se acepta el sometimiento a nuevos límites para ponerse y poner a los demás a prueba.

...en el juego partimos de nuestra subjetividad para someternos a algo externo, a una realidad imaginaria que tiene voluntad y efectos reales mientras aceptemos seguir jugando. Jugar es aceptar tanto la posibilidad de otros mundos como la existencia del otro. (Navarro Remesal, 2019:17)

El autor rescata la diferencia entre *play* y *game*, entre *paidia* y *ludus* (Caillois, 1986). Lo que plantea es que existen dos instancias distintas en el proceso que implica "jugar": una es la actitud libre, improductiva y sin finalidad (*play/paidia*); la otra –*game/ludus*–

implica los procesos que se realizan bajo restricciones (reglas), con metas y herramientas para lograr esos objetivos.

Más allá de la posición que predica que no hay *game* sin *play*, pero si puede existir el proceso de *play* sin el de *game*; para esta exploración ambos son necesarios para participar de una actividad de juego. En ese sentido, se hace necesario aclarar que no se plantea que no puedan existir por separado, sino que, para configurarse en juego, ambos procesos deben estar presentes en algún nivel, aunque sea mínimo.

Incluso en una práctica lúdica que se base en una actitud libre, siempre resulta necesaria una mínima capa de reglas; quizás con gran flexibilidad, pero eso no quita que, para jugar, se requiera de alguna norma guía.

En cuanto al concepto de *play/paidia*, desde este espacio se plantea que la actitud abierta, permite la aceptación de un mundo particular, pero además implica, indudablemente, la aceptación de las reglas de ese mundo. Se escapa de esta manera de una concepción que tan solo dotaba de actitud a este proceso para cercarse a una elección voluntaria de aceptación. En ese sentido, el asentimiento de reglas es parte del proceso de apertura a nuevos microuniversos. Navarro Remesal plantearía también que ambos procesos son "niveles de reglas"¹¹.

Por otra parte, *game/ludus* no solo implica el uso de herramientas y habilidades para lograr un objetivo, también el descubrimiento y/o reconocimiento de la manera de lograrlo, es también para esta indagación, parte inseparable de esta instancia del juego.

Navarro Remesal se acerca conceptualmente al juego y lo entiende como un acto comunicativo, que "va más allá de la subjetividad" y en donde "jugar es siempre ser jugado y jugar con". Para el investigador, al jugar se acepta que no se está por completo al mando.

Esta interacción con las reglas y con el otro, necesariamente ubica a los participantes ante la actitud, decisiones y acciones de los demás intervinientes de la experiencia.

Desde una perspectiva goffmaniana, ser raro o descuidado en una situación de interacción significa ser un "gigante peligroso, destructor de mundos" (Goffman, 1961). En ese sentido, en el juego parece que la falta de una actitud predispuesta a las reglas y de la búsqueda del objetivo propuesto por la experiencia podría resultar en el derrumbe de un mundo que sólo existe *por y para* el juego. Ese microuniverso no tiene razón de ser más que la actividad lúdica.

Estar cómodo en una situación es estar propiamente sujeto a estas reglas, cautivado por los significados que éstas generan y estabilizan; estar incómodo significa que uno está desconectado de la realidad inmediata y que uno debilita la conexión que los demás tienen con ella. (Goffman, 1961:72)

Desde el punto de vista del interaccionismo simbólico goffmaniano la formación de significados surge de las relaciones cara a cara, de los encuentros o reuniones focalizadas (Goffman, 1961). Los juegos no escapan a esta interacción frente a frente, de personas involucradas en el encuentro, como la sesión de juego de cartas que plantea el autor.

Para el presente trabajo exploratorio, en la interacción se da la búsqueda de la respuesta al interrogante sobre cómo lograr solucionar aquello que el microcosmos plantea como problema. Esto implica siempre, como señala Scheines, la deconstrucción del mundo real; el paso al caos y/o la deriva y/o el vacío; para proceder a la fundación de un nuevo

¹¹ En Libertad Dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad (2012).

orden y la aceptación de un microuniverso distinto al real. Este mundo posee sus propias reglas que pueden o no tener una constitución similar a las del mundo real, pero que necesariamente se evidencia como algo distinto por definición: *no es el mundo real*.

Son actividades que construyen mundos (Goffman, 1961) y no existen fuera del juego actividades que se corresponden exactamente con los pequeños cosmos de la experiencia lúdica. Sin embargo, muchos encuentros sociales de otra índole poseen también un mundo de significados que le son propios.

Desde una postura más cercana al cruce de disciplinas y actividades artísticas, al jugar se lleva adelante una relación de una forma nueva y única –sólo presente en ese espacio tiempo- con el mundo y con uno mismo (Navarro Remesal, 2019: 18).

Lo que daba por hecho sobre mi entorno, sobre los que me rodean y sobre mí mismo cambia por un momento para ampliar mis horizontes. Claro que jugando aprendemos, y claro que diseñar un juego o jugarlo puede ser un acto de expresión personal... (Navarro Remesal, 2019:18)

La perspectiva se puede asimilar a la de Scheines, en la cual "jugar" se trata de reconfigurar el mundo, pero también significa una manera de reconfigurarse a sí mismos al participar de la actividad lúdica. Esta característica que plantea Navarro Remesal es clave a la hora de observar las prácticas sociales de los participantes de experiencias lúdicas de cocreación social en pos de problematizar el peso de lo ético.

Si "jugar" implica reconfigurar el orden de un espacio y un tiempo determinados, incluso modificar durante ese lapso de tiempo y en ese espacio determinado la percepción que se tiene sobre sí mismo; es claro que ser jugador puede significar mucho más que un simple pasatiempo. "En los mundos lúdicos también se presenta y metaforiza el nuestro, se subrayan estructuras ocultas y se entretajan sistemas ideológicos completos", afirma Navarro Remesal (2019: 18).

Y quizás ningún juego es inocente (Scheines, 1998), sino que todos son terribles¹². Una idea transversal a este *game studie* es el supuesto que plantea una relación de influencia mutua entre el juego y el jugador en cuanto a la manera de ver el mundo. Si la cosmovisión del participante de la experiencia reconfigura las maneras en que un jugador toma una decisión y no otra dentro del juego, entonces las visiones que el microuniverso lúdico le plantean al jugador pueden modificar su mirada sobre el mundo que lo rodea fuera del juego.

Jugar o no jugar

Entonces, frente a lo que se planteó anteriormente, en cuanto a que lo demás, más allá del mundo del juego no existe mientras se participa de la experiencia lúdica; este trabajo presenta una postura contraria. Para esta exploración, tiene existencia, influencia y en muchas ocasiones pueden presentarse decisiones que negocian y luchan por imponerse frente a las acciones que son mejores para el desempeño dentro del juego.

Estas negociaciones serán parte fundamental en el desarrollo ético dentro de la experiencia lúdica y, condicionarán el concepto mismo de juego.

¹² El autor hace un juego de palabras en relación a la publicación de Graciela Scheines: "Juegos Inocentes, Juegos terribles", de 1998.

Una de las claves para diferenciar "jugar" de "no jugar" tiene que ver con la aceptación de la experiencia. Aquí es donde se puede confundir la participación de una experiencia cualquiera con la participación de la experiencia lúdica.

Mientras juega, el jugador tiene una función precisa y una identidad bien definida: es alguien y está para algo (aunque en el próximo partido pueda representar a su oponente; aunque en juegos sucesivos asuma identidades diversas). (Scheines, 1998:25)

En este sentido, quien participa cumpliendo con las reglas no necesariamente se encuentra "jugando". La actividad implica pasar por los procesos de deconstrucción, caos y fundación de un nuevo orden. Pero también para "jugar" se debe tomar parte en la búsqueda del sentido de esa actividad, la búsqueda del objetivo en la lógica de ese todo de espacio tiempo y también encaminarse hacia esa meta.

Es importante tener en cuenta que la relación que se establece entre las reglas del micromundo particular y las decisiones que tomen los participantes dará como resultado que el juego se desarrolle de la manera óptima (Scheines, 1998: 29). Si alguno de estos dos componentes no se presenta en su totalidad, el juego dejará de ser juego.

Sin reglas no hay juego, porque no habría un universo particular del cual participar. Por otra parte, si no existe la libertad en la toma de decisiones tampoco hay juego, porque no habría elecciones voluntarias, sino sólo imposiciones y acciones obligadas.

El juego se despliega entre las reglas y las iniciáticas de los jugadores (sean éstas audaces, estratégicas, agresivas, prudentes), entre el orden y la libertad. El equilibrio inestable y dinámico entre estos factores asegura el buen desenvolvimiento del juego. Esto también vale para una comunidad humana. (Scheines, 1998:29)

La observación participante permitió reconocer diferentes patrones de comportamiento en las prácticas sociales lúdicas. Se tomó como base la definición y requisitos del juego planteados desde la investigación y se configuraron perfiles en los que confluyen maneras de participar, o no, de los procesos y requisitos de "jugar". Esta caracterización de las formas de ser parte del juego parece revelar una marcada influencia en la valoración que le otorgan a los juegos los distintos "jugadores".

Durante la participación en los encuentros de clubes de juegos y reuniones privadas a lo largo del período 2018-2022 y de la participación en encuentros nacionales de juegos de mesa, fue posible recabar datos para la creación de perfiles de participantes; algunos juegan, otros simulan, engañan o niegan el juego.

En Villa María, se llevó adelante un Club de Juegos de Mesa que comenzó a gestarse en 2013, continuó hasta 2020 y, luego retomó su presencia en 2022. Se trata de un espacio destinado a encontrarse, dialogar y jugar. Tanto en los encuentros semanales de esa propuesta lúdica, como en reuniones casuales y en el Encuentro Nacional de Juegos de Mesa, en sus ediciones de 2018 (en Bahía Blanca) y de 2019 (en Villa María) se observaron las decisiones e interacciones a la hora de participar de experiencias lúdicas.

Debe tenerse en cuenta que cada situación particular, tiene representatividad propia. No se buscó en ningún momento, trabajar con estadísticas, sino mediante una observación no estructurada y con desconocimiento del estudio por parte de los participantes de las experiencias lúdicas.

Fue posible encontrar al participante que acepta y cumple voluntariamente las reglas del juego particular, pero no busca descubrir el objetivo de la experiencia y no orienta sus acciones hacia esa meta. Una de las caracterizaciones de jugador.

El proceso de *game/ludus* no ha tenido lugar de manera completa en la experiencia del participante. Este "jugador" no juega, solo simula. Ha presentado una actitud abierta y predispuesta a la incertidumbre, el caos, la deriva y el vacío, ha aceptado las reglas; pero no se encamina a lograr las metas que la experiencia propone.

En un caso en particular, un jugador ejemplificó esta caracterización al intentar realizar en reiteradas ocasiones, acciones fuera de las reglas en claro desconocimiento y en una baja o nula concordancia con los objetivos del juego.

Cumplimiento de reglas + No búsqueda de resolución del problema = No juega
 SI *play/paidia* + NO *game/ludus* = No juega

Sin embargo, la manifestación más clara de esta tipología de participante la presentó una abuela con su nieto en una experiencia lúdica competitiva. En cada momento en que la práctica de cocreación le permitía a la mujer perjudicar el desarrollo del juego del niño, su elección de acciones fue otra, incluso decisiones que complicaran su propio desempeño. La "abuela" no faltó a las reglas, pero escapó al camino hacia la meta del juego.

Tampoco se considera *jugar* a las acciones de quien se mueve hacia el cumplimiento del objetivo del juego, pero a través del no cumplimiento de las reglas que ese microcosmos particular propone. En estos casos, se trata de lo que se denomina "hacer trampa". En este segundo patrón de "jugador", el participante engaña, no juega.

En variadas ocasiones, participantes observaban -de manera disimulada- las cartas de otro/s jugador/es, en un claro ejemplo de violación a la regla y obteniendo una ventaja sobre los demás.

El proceso de *play/paidia* se ha visto truncado por una práctica que se aleja de la experiencia lúdica por no acatar las reglas, no aceptar el microuniverso particular. No hay juego sin reglas (Scheines, 1998: 27), y en este caso se rompen por medio de la realización de acciones no permitidas.

No cumplimiento de reglas + Búsqueda de resolución del problema = No juega
 NO *play/paidia* + SI *game/ludus* = No juega

Tampoco está jugando, ya que romper las reglas no puede existir dentro de un microuniverso; en analogía con la realidad cotidiana sería como cambiar de manera arbitraria la fuerza de gravedad. Para Schienes (1998: 27), "puede negarse a jugar, pero si acepta el desafío, debe someterse a la regla del juego. Porque la regla es el juego".

Existe un tercer caso extremo, en el que el participante no acepta el microuniverso particular con sus reglas propias y tampoco se encamina a la resolución del problema propuesto por el universo, aunque esté presente en cuerpo en la experiencia. No juega, niega. Tiende a destruir la experiencia colectiva al no participar del proceso de *play/paidia* y no acatar las reglas; al mismo tiempo que destruye el mundo lúdico al no buscar la manera de resolver el problema planteado ni encaminarse a lograr la meta (*game/ludus*).

Se trata de aquellos jugadores, generalmente casuales, que no se desconectan de las tareas cotidianas, que pausan el juego, responden al teléfono y terminan por solo realizar las acciones de manera antirreglamentaria y mecánica. Pero una vez cometido el error, no se dedican a comprender de mejor manera las reglas en pos de las metas del juego. En alguna ocasión, hasta abandonan la experiencia en medio de su desarrollo.

Un participante, padre de familia, dejó la mesa de juego para contestar un llamado. La importancia del llamado resulta irrelevante a la vista de las reglas del juego. El hombre salió del lugar. Luego de unos minutos el resto de la mesa continuó y completó el juego sin la presencia del hombre. La experiencia no fue óptima, ya que las cartas y elementos que poseía el participante que abandonó, se perdieron y no intervinieron en ninguna toma de decisiones posterior a la salida del participante.

En otras palabras, las experiencias de cocreación lúdica suelen estar preparadas para desarrollarse contando con la aplicación de los procesos necesarios que, quienes lleven adelante el juego desarrollarán. Cuando estos procesos no están presentes en todos y cada uno de los participantes, el juego como tal se ve debilitado.

En los tres casos anteriores, se faltó a la *ética del juego*. No hay actividad para el ser humano que implique un uso de los preceptos éticos más emblemática que “jugar”. Hablamos de una experiencia que consiste en aceptar la participación voluntariamente y, de la misma manera, someterse a las reglas que el juego requiere.

En este sentido, lo moralmente correcto dentro del juego es no fallar a lo que el juego propone. Tanto el jugador que no cumple con las reglas, como el que no se avoca a buscar cómo ganar, como el que solo reniega de la experiencia en la que participa, se encuentran fuera de lo lúdicamente correcto.

El juego es regla, actitud y entrega. La *ética del juego* plantea las normas y códigos que deben cumplirse a la hora de participar de un juego. A los fines de esta exploración, quien no cumple con la *ética del juego*, quién no practica los procesos que cumplan con las características necesarias para configurar una actividad como juego, no se encuentra jugando, puede simular o realizar acciones mecánicas, puede engañar o negar; sin embargo, no juega.

El jugador que juega, es aquel que voluntariamente acepta y se dispone a cumplir las reglas del mundo particular que presenta la experiencia lúdica, pero además se orienta a descubrir el objetivo del juego y vehicular sus decisiones hacia alcanzar la meta (*play/paidia* + *game/ludus*). Esta persona juega, aunque no logre ganar -o sí- no presenta ninguna falta a la *ética del juego*.

$$\begin{array}{lcl} \text{Cumplimiento de reglas} & + & \text{Búsqueda de resolución del problema} = \text{Juega} \\ \text{SI } \textit{play/paidia} & + & \text{SI } \textit{game/ludus} & = \text{Juega} \end{array}$$

En cuanto a la *ética en el juego*, se trata del componente de moralidad propio que cada participante arrastra a cualquier actividad de la que participa. Las normas y valores que las personas aplican en su vida cotidiana, constituye una ética personal que no escapa del ser humano al participar de un juego. Se trata de su propia *ética en el juego*. La decisión de la abuela de no perjudicar a su nieto, a sabiendas de posibilitar su propia desventaja, ejemplifica el traslado de sus valores personales al microuniverso particular de la experiencia lúdica.

Por otra parte, los valores personales se cruzan con las reglas de las sociedades y, lo socialmente aceptado negocia con lo que satisface a la persona. En ese sentido, es posible reconocer una ética del jugador que se ve influenciada y condicionada por las ideas de otros incluso en un juego solitario (Navarro Remesal, 2019).

En ninguna forma de juego desaparece la subjetividad voluntaria y activa del que lo juega, como tampoco desaparece nunca el mundo –o la confluencia de mundos- en el que jugamos. Nunca, por muy en solitario que juguemos, dejamos de relacionarnos con las ideas

de otros, con el juego hecho otro, con nosotros mismos desdoblados en otros. (Navarro Remesal, 2019:20)

El autor introduce el concepto que luego trabaja en su tesis de doctorado, la "libertad dirigida". El término busca condensar el peso de las fuerzas simbólicas que permiten elegir y actuar con sentido (Navarro Remesal, 2019) como limitante de lo que, más allá de las posibilidades técnicas concretas (reglas del juego), el jugador está dispuesto a decidir. Ese conjunto de principios que permanece a pesar del nuevo microuniverso que propone la experiencia lúdica, es lo que se puede denominar: *ética en el juego*. Un conjunto de premisas, ideas y juicios que plantean una reflexión sobre la moral en las decisiones que se toman.

Recapitulación

Por lo tanto, el juego es una experiencia voluntariamente aceptada de cocreación comunicativa intersubjetiva que consiste en la deconstrucción del mundo y orden de la vida, para pasar al caos y/o la deriva y/o el vacío; y desde esa instancia proceder a fundar un nuevo orden/rumbo/espacio, con reglas propias mediante la aceptación voluntaria de esas reglas. Este proceso requiere de una actitud libre y abierta hacia la incertidumbre (*play/paidia*) que garantice la aceptación del microcosmos particular con las reglas que le son propias.

La participación en la experiencia implica no faltar éticamente a ese microuniverso particular que se acepta. No solo se debe cumplir con las reglas que ese espacio propone, sino también implica ingresar en el proceso de búsqueda de sentido que permita dar un cierre a esa experiencia y, una vez encontrado, encaminar las acciones y decisiones en pos de llegar a esa meta. Buscar el objetivo y tender hacia la meta de ese todo particular, es hacer uso de los procesos y herramientas disponibles para alcanzar ese fin (*game/ludus*).

La *ética del juego* exige que los participantes jueguen, impone que para ser parte hay que cumplir con esos requisitos y si no se cumplimentan, no se está jugando. En la escala *ética del juego* no tienen lugar los planteamientos morales de la persona participante ni los de la sociedad, sólo los que afectan al funcionamiento formal y técnico de la experiencia. En otras palabras, se debe cumplir con la *ética del juego* para jugar, incluso sin tener en cuenta la ética del participante.

Del encuentro entre la ética que arrastra la persona/jugador y la ética que el juego implica para definir al jugador como tal, resultan nuevos interrogantes a profundizar que tienen que ver con la prioridad que se le brinda a una u otra escala de valores en los diferentes momentos; las relaciones entre los sistemas de valores de microuniverso particular y macrouniverso cotidiano; y los procesos de negociaciones *transuniverso* (crossover) de pre-decisiones, decisiones y acciones entre lo que el juego premia, lo que satisface al jugador y lo socialmente aceptado.

Bibliografía

- BENJAMIN, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Edición 2003. Itaca. México.
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y el hombre*. Fondo de Cultura Económica S. A. de C. V. México.
- GOFFMAN, E. (1961). *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*. Penguin University Books, Oxford.
- GUZMÁN, D. R. (2018). *¿Por qué jugamos? Introducción a la Experiencia de Juego en los Modern Board Games*. II Jornadas de Investigación en Artes de la Universidad Nacional de Villa María.
- GUZMÁN, D. R. (2020). Movimientos feministas y Modern Board Games. Prácticas culturales de la ontología gerundial social. 2do. Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM, nuevos escenarios entre emergencias y conflictos. Villa María: Universidad Nacional. Disponible en: http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/doc_num.php?explnum_id=2855
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores. Madrid. Sexta reimpresión.
- NAVARRO REMESAL, V. (2019). *Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine*. Editorio UOC, Madrid.
- PÉREZ LATORRE, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra.
- RUIZ COLLANTES, X. (2013). *Juegos y Videojuegos. Formas de vivencias narrativas en Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Scolarí, C. (editor). Barcelona: Laboratori de Mitjans Intelectuals. Universitat de Barcelona.
- SÁNCHEZ COTERÓN, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estética y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Universidad Complutense de Madrid.
- SCHEINES, G. (1997). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba. Buenos Aires.
- SCOLARI, C. (editor) (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Intelectuals. Universitat de Barcelona.

Websites:

- ICO Partners. Consultora en Marketing, Comunicación y Business Intelligence <https://medium.com/icopartners/kickstarter-in-2021-for-games-6694a7c826dc> Última visita: 2022-05-01.
- Grand View Research <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/games-puzzles-market> Última visita: 2022-04-22
- Research Cosmos Global Board Games Market Size, Status and Forecast 2019-2025 <https://www.researchcosmos.com/reports/board-games-market/1488426273#:~:text=Global%20Board%20Games%20Market%20Size,20%25%20during%20the%20forecast%20period.> Última visita: 2022-03
- Cazagangasweb site <https://www.cazagangas.com.ar/tiendas> Última visita: 2022-05-01
- Devir México <https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/> Última visita: 2022-04-06