

El juego de mesa moderno como artefacto cultural comunicacional macLUHANIANO

Una mirada a la práctica de cocreación social: juego, bajo las leyes de los medios

Modern board game as a McLuhanian
communicational cultural artifact. A look at the
practice of social co-creation: play, under the
laws of the media

Roque Guzmán

roque.da.gus@gmail.com

Universidad Nacional de Villa María (UNVM); Universidad Nacional de Rosario (UNR)

El juego de mesa moderno como artefacto cultural comunicacional macluhaniano. Una mirada a la práctica de cocreación social: juego, bajo las leyes de los medios

Resumen

La presente propuesta se orienta al cruce entre concepciones sobre el juego desarrolladas en los últimos años en base a una línea investigativa propia y la propuesta de Marshall MacLuhan en Comprender los medios de comunicación (1964) y de Marshall junto a Eric MacLuhan, revelada en Las leyes de los medios (1990).

Entendiendo a los medios como extensiones de las facultades humanas; que amplían las capacidades del hombre/mujer. Los juegos resultan en artefactos macluhanianos, extensiones del hombre que mejoran algo, dejan obsoleto algo, recuperan algo y que posibilitan una transformación (McLuhan, 1990: 344) y que, fundamentalmente, afectan –en su condición de materialidad- a los ambientes en torno a esos medios.

Esta exploración se centra en el paso del juego de mesa tradicional, al juego de mesa moderno (JdMM). En esta crisis, algunos aspectos definen lo que se entenderá por Modern Board Game construyendo una distancia con las propuestas lúdicas de cocreación social anteriores; al mismo tiempo en que aspectos de este medio se mantienen.

Se plantea el análisis en base a cuatro pilares: temática, complejidad; dominabilidad y autoría, que permitan una diferenciación entre estas dos generaciones de juegos.

Palabras clave: juegos de mesa; cocreación social; leyes de los medios

Abstract

This proposal focuses on the intersection of conceptions of play developed in recent years based on our own line of research and the proposals of Marshall McLuhan in Understanding Media (1964) and of Marshall and Eric McLuhan, revealed in The Laws of Media (1990).

Understanding media as extensions of human faculties, expanding human capabilities, games result in McLuhanian artifacts, extensions of humanity that improve something, render something obsolete, recover something, and enable transformation (McLuhan, 1990: 344), and which, fundamentally, affect—in their materiality—the environments surrounding these media.

This exploration centers on the shift from traditional board games to modern board games (MBGs). In this transition, certain aspects define what will be understood as Modern Board Games, establishing a distance from previous social co-creation proposals in play. While also considering which aspects of this medium remain the same.

The analysis is based on four pillars: theme, complexity, mastery, and authorship, which allow for a differentiation between these two generations of games.

Keywords: board games; social co-creation; media law

El juego de mesa moderno como artefacto cultural comunicacional macluhaniano. Una mirada a la práctica de cocreación social: juego, bajo las leyes de los medios

“El artefacto o medio es visto de modo no neutral o pasivo, como un logos o emisión activa de la mente humana que transforma a su propio usuario y su entorno”. Marshall McLuhan

La presente propuesta se orienta al cruce entre concepciones sobre el juego desarrolladas en los últimos años en base a una línea investigativa propia y la propuesta de Marshall MacLuhan en *Comprender los medios de comunicación* (1964) y de Marshall junto a Eric MacLuhan, revelada en *Las leyes de los medios* (1990).

Si los medios son extensiones de las facultades humanas, entonces la ropa, la rueda, los anteojos, amplían las capacidades del hombre/mujer. Ergo, los juegos resultan en artefactos macluhanianos, extensiones del hombre que mejoran algo, dejan obsoleto algo, recuperan algo y que posibilitan una transformación (McLuhan, 1990: 344) y que, fundamentalmente, afectan –en su condición de materialidad- a los ambientes en torno a esos medios.

Esta exploración se centra en el paso del juego de mesa tradicional, al juego de mesa moderno (JdMM). En esta crisis, algunos aspectos definen lo que se entenderá por Modern Board Game construyendo una distancia con las propuestas lúdicas de cocreación social anteriores; al mismo tiempo en que aspectos de este medio se mantienen.

Se plantea indagar en características fundamentales del artefacto juego de mesa moderno aplicando las leyes de los medios y, mediante estos dispositivos cognitivos, relacionar la tradicional propuesta lúdica con la contemporánea. La base se realizará sobre cuatro pilares que permitan una diferenciación entre estas dos generaciones de juegos.

1. Juego es desafío

Desde este espacio, se entiende al juego como un desafío de cocreación social comunicativa intersubjetiva en el que el/la o los/las participantes buscan revelar el objetivo que permita dar cierre a esa experiencia, mediante la toma de decisiones encaminarse hacia esa meta aceptando voluntariamente reglas que la/lo o las/los obligan a deconstruir la visión del mundo que los rodea y a aceptar una diferente ontología de un microuniverso particular lúdico.

Estos procesos tienen lugar mediando negociaciones entre los espacios prioritarios dados a las diferentes escalas de valores de los universos en articulación/pugna, y bajo los términos impuestos por una ética del juego¹.

En tal sentido, resulta de gran importancia para participar de un juego, su aspecto desafiante, al conformar un camino hacia un cierre:

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). (Guzmán, 2021:18)

El juego, comprendido como un artefacto cultural macluhaniano, parece configurarse en términos de una extensión del hombre social y de la sociedad como ente político (McLuhan, 1964: 244). En este sentido, estos modelos de una cultura particular, permiten al hombre/mujer ser parte de una manifestación y espacio en el que enactúan unas visiones de mundo.

Todo juego, como todo medio de información, es una extensión del individuo o del grupo. Sus efectos en el grupo o el individuo son una reconfiguración de las partes de dicho grupo o individuo que no se han extendido de ese modo. Una obra de arte no tiene existencia ni función aparte de sus efectos sobre los observadores humanos. Y el arte, como los juegos o las artes populares, y como los medios de comunicación, tiene el poder de imponer sus propias premisas disponiendo a la comunidad humana en nuevas relaciones y posturas. (McLuhan, 1964:251)

Es importante tener en cuenta que los juegos, por ser extensiones de configuraciones sociales, al llevarse a la práctica parecen influir –y ser influenciados- por la propia práctica, en un sistema relacional dialéctico dentro de un espacio facilitador de transmisión de mensajes en el que intervienen la deconstrucción, la praxis y el aprendizaje:

Entonces, tres factores podrían ser facilitadores de transmisión de mensajes y valores a través de los *Modern Board Games*:

a) Jugar implica deconstrucción. En el camino hacia la aceptación de las reglas del microuniverso particular que plantea un juego para participar de él, es necesaria la deconstrucción del mundo cotidiano y el paso al caos, la deriva y/o el vacío. Sólo desde allí será posible la aceptación del microcosmos del juego, sus reglas y la posibilidad de la búsqueda de una meta.

b) Jugar implica praxis. Requiere de un “hacer”, repetitivo y sistemático que brinda posibilidades de reafirmación de sistemas de valores completos. La experiencia en la búsqueda de la solución del problema particular que cada juego plantea, se consolida sobre los propios valores y mensajes del mundo del juego.

c) Jugar implica aprendizaje. Luego de jugar los participantes de la experiencia lúdica poseen algo que antes no poseían. Incorporan maneras de resolver un problema y lo internalizan.(Guzmán, 2020:17)

¹ Término que alude a lo que el juego demanda como correcto a los participantes de la experiencia de cocreación social lúdica. Planteado en “La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games” (2021). Sociales Investiga.

<https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/341>

En esta apropiación de herramientas, esquemas y/o modelos de solución de problemas desafiantes propuestos por la propia unidad social -o por otra- mediante los juegos, se esbozan valoraciones y visiones de mundo; que se conceptualizan, se manifiestan o enactúan entre decisiones y acciones más y menos valoradas en términos del camino hacia la meta.

El artefacto lúdico más antiguo hallado, data del 3.100 antes de Cristo. "Senet", es un claro ejemplo de un juego de mesa como dispositivo presente a lo largo del tiempo. Sin embargo, en los últimos 40 años del siglo XX, un nuevo concepto de juego de mesa emergió frente a los clásicos, como el ajedrez, el dominó y el ludo.

Para esta exploración, un juego de mesa es aquella práctica de cocreación lúdica: juego (continente de las características antes descritas) que se practica sobre una mesa o espacio plano similar, en el que generalmente se incluyen componentes y que habitualmente no requieren de grandes actividades físicas.

El JdMM, una actualización sobre el tradicional artefacto lúdico, se presenta como una configuración particular de características que, surgiendo a mediados de los 60's y con un gran crecimiento desde los 80's parece dar un aire de frescura a una práctica social residual.

Tan novedoso resulta, aún hoy, que no está totalmente clara la definición de Modern Board Game. Con solo buscar en Wikipedia², daremos cuenta de que el término no ha sido conceptualizado en la enciclopedia colaborativa por excelencia.

En línea con el crecimiento de los JdMM a nivel mundial, desde 1979 hasta hoy, todos los años se lleva adelante la premiación Spiel Des Jahres³ al mejor juego del año de habla alemana, en uno de los países con mayor incidencia del juego de mesa en la vida cotidiana. En 2001 se adicionó el galardón al mejor juego infantil y en el 2011, al mejor juego para expertos en un campo que aún se mantiene en construcción como sector editorial.

Micael Sousa y Edgar Bernardo, plantean que se trata de productos comerciales con autor identificable, mecánicas y temática originales, componentes de alta calidad, creados para un público específico (Sousa y Bernardo, 2019)⁴.

Para la reconocida editorial internacional DEVIR, los JdMM se diferencian de su generación anterior por ser más complejos; por una mayor importancia de la toma de decisiones con respecto al desarrollo de la partida; una menor dependencia de la suerte, dando espacio a una forma de estimular las habilidades de las personas⁵; y su estatus de obras de autor.

Para el canal especializado Unfiltered Gamer, lo que diferencia a las generaciones de juegos de mesa son dos aspectos: el nivel de incidencia de la suerte y el de las decisiones. En los JdMM, si bien puede haber mecánicas basadas en la suerte, poseen alguna forma de mitigar esta aleatoriedad mediante la toma de decisiones.

² <https://en.wikipedia.org/w/index.php?search=modern+board+game&title=Special%3ASearch&ns0=1>

³ <https://www.spiel-des-jahres.de/>

⁴ Cita original: "we argue that MBG can be defined as commercial products, created in the last five decades, with an identifiable author or authors, with original mechanics design and theme, with high quality components, created for a specific public". En Back in the Game: Modern Board games. Universidade de Coimbra (CITTA) y Universidade de e Trás-os-Montes e Alto Douro (CETRAD).

⁵ <https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>

Por otra parte, para La Matatena⁶, un medio especializado latinoamericano dedicado al mundo de los juegos de mesa, son JdMM aquellos en los que se le da crédito al autor.

2. Las leyes del artefacto juego

El presente análisis aplicará las leyes de los medios macluhanianas a cuatro aspectos fundamentales de los juegos de mesa. Estos núcleos identitarios, permitirán responder a las preguntas acerca del medio/artefacto cultural juego de mesa y traducir estas respuestas a un diferenciador entre los clásicos y los modernos.

Las áreas propuestas son: temática, complejidad; dominabilidad -o peso de las decisiones- y autoría. Estas categorías se proponen luego de una revisión bibliográfica sobre una definición en construcción, como es la de juego de mesa moderno. En esta línea, la base brindada por las leyes de los medios, quizás permita dar cuenta de una conceptualización de JdMM.

Marshall McLuhan, publicado póstumamente y con aportes de su hijo Eric, propone un modelo de análisis de los medios que dé cuenta, no sólo de las características de estos artefactos creados por el hombre, sino también –y quizás con prioridad- de cómo el hombre/mujer es afectados por estos.

En un diseño dialéctico entre leyes, más cercano a observaciones sincrónicas, cada ley mcluhanianase presenta como universal a la vez que se revela relacional.

A modo de interrogantes, las cuatro leyes plantean:

- *¿Qué es lo que el medio extiende, intensifica, acelera o hace posible? Esta cuestión puede plantearse para una papelería, una pintura, una máquina de vapor o una cremallera, lo mismo que a una proposición euclidiana o a una ley de la Física. Puede plantearse en cualquier mundo o mediante cualquier lenguaje.*
- *Cuando el medio extiende o potencia un aspecto, simultáneamente se atrofia o desaparece un aspecto de la anterior situación o condición. ¿Qué reduce o hace obsoleto el nuevo "órgano"?*
- *¿Qué acciones, servicios o formas de medios retornan o son recuperadas con el surgimiento del nuevo medio? ¿Qué bases anteriormente obsoletas o anticuadas son recuperadas e integradas por la nueva forma mediática?*
- *Cuando la nueva forma de medio es llevada hasta su límite en sus potencialidades, (fenómeno que también es complementario) tiende a producir una reversión y un retorno a la situación previa a su aparición. ¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática? (McLuhan y McLuhan, 2009:290)*

"They force players to make decisions. "Roll and move" games are the antithesis of this, and hated by modern board gamers"⁷, señala una de las respuestas al pedido de

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=FIInqy_KoeK0&ab_channel=LaMatatena

⁷ Comentario del usuario BRNZ42 en www.reddit.com. El hilo abierto data de 2013 y propone escribir definiciones de juego de mesa moderno, utilizando ejemplos: "If you had to write a definition of modern board games complete with examples of defining games, what would your definition say and what games would you use as examples?"

definición de Modern Board Game en la plataforma de foros Reddit. Y es que, se percibe en el ámbito de la cultura jugona, a ciertas características de las propuestas lúdicas tradicionales como ubicadas en el extremo opuesto con respecto a un juego de mesa moderno.

McLuhan plantea en concordancia, cómo son observadas las prácticas sociales anteriores, desde el punto de vista de quienes practican las nuevas:

Las prácticas sociales de una generación tienden a ser codificadas como "juego" por la siguiente. Finalmente, el juego se transmite como chiste, como un esqueleto despojado de su carne. Ello es especialmente cierto en períodos en que las actitudes se modifican repentinamente a consecuencia de una tecnología radicalmente nueva. (McLuhan, 1964: 248)

En este caso, aquellas prácticas sociales de antaño objeto de estudio, son en sí "juegos" a los que parece se busca ubicar lo más alejado posible de "lo moderno". De esta manera, se evidencia una exaltación de las características generales comprendidas como identidad en los Modern Board Games.

Estos cuatro aspectos (temática, complejidad; dominabilidad y autoría) constituyen uno de los dos ejes cartesianos del análisis. El otro, está construido por las cuatro preguntas de las leyes de los medios. De esta manera, se podrá obtener una mirada global de este cruce.

2.1. Temática

Si bien los juegos no siempre presentaron una temática, se observa un quiebre entre los tradicionales y los modernos, en base a unos niveles de abstracción en los que la dinámica lúdica da preponderancia a la acción o a la descripción; y la mecánica prioriza la pureza o a la referencia.

Los juegos clásicos, como el tatetí por ejemplo, se ubican tendientes a ser propuestas lúdicas más abstractas. Como práctica de cocreación juego, sus mecánicas son muy puras –desprovistas de significación más allá de lo que es cada elemento–, mientras que las dinámicas resultantes se sostienen en la acción sin necesidad de descripción alguna.

Los JdMM, parecen alejarse un poco del juego abstracto puro, en pos de proponer experiencias comunicacionales más ricas, mejorando este aspecto a través de una mayor paridad entre mecánica y temática.

En este caso, el aspecto de la temática será articulado con las leyes de los medios de McLuhan.

(¿Qué mejora?) Se mejora la comunicación juego-jugador por medio de un marco de referencia que ambienta cada práctica de cocreación. No solo es importante la mecánica, sino también la temática de cada juego que convierte a los componentes del juego en signos, que remiten a otros elementos mediante una relación simbólica.

(¿Qué deja obsoleto?) La prioridad dada a la mecánica en los juegos tradicionales abstractos se deja de lado para dar un lugar de importancia a la temática de una propuesta lúdica. Incluso los juegos denominados "abstractos", son presentados con una capa de ambientación en los JdMM.

[https://www.reddit.com/r/boardgames/comments/1hhq3y/if you had to write a definition of modern board/](https://www.reddit.com/r/boardgames/comments/1hhq3y/if_you_had_to_write_a_definition_of_modern_board/)

(¿Qué recupera de lo antes obsoleto?) Recupera la diversidad del arte, en cuanto a propuestas diferenciadas y el estado latente de historias en la nueva narratividad de los Modern Board Games. Ya no se trata de fichas o dados, sino que cada componente está contándonos una parte de un mundo diegético particular; un microuniverso cargado de significados.

(¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática?) Una posibilidad, es la del resurgimiento del juego abstracto como tal. Luego de una saturación de juegos de temáticas recurrentes, es previsible que este tipo de juegos de baja o nula temática reaparezca.

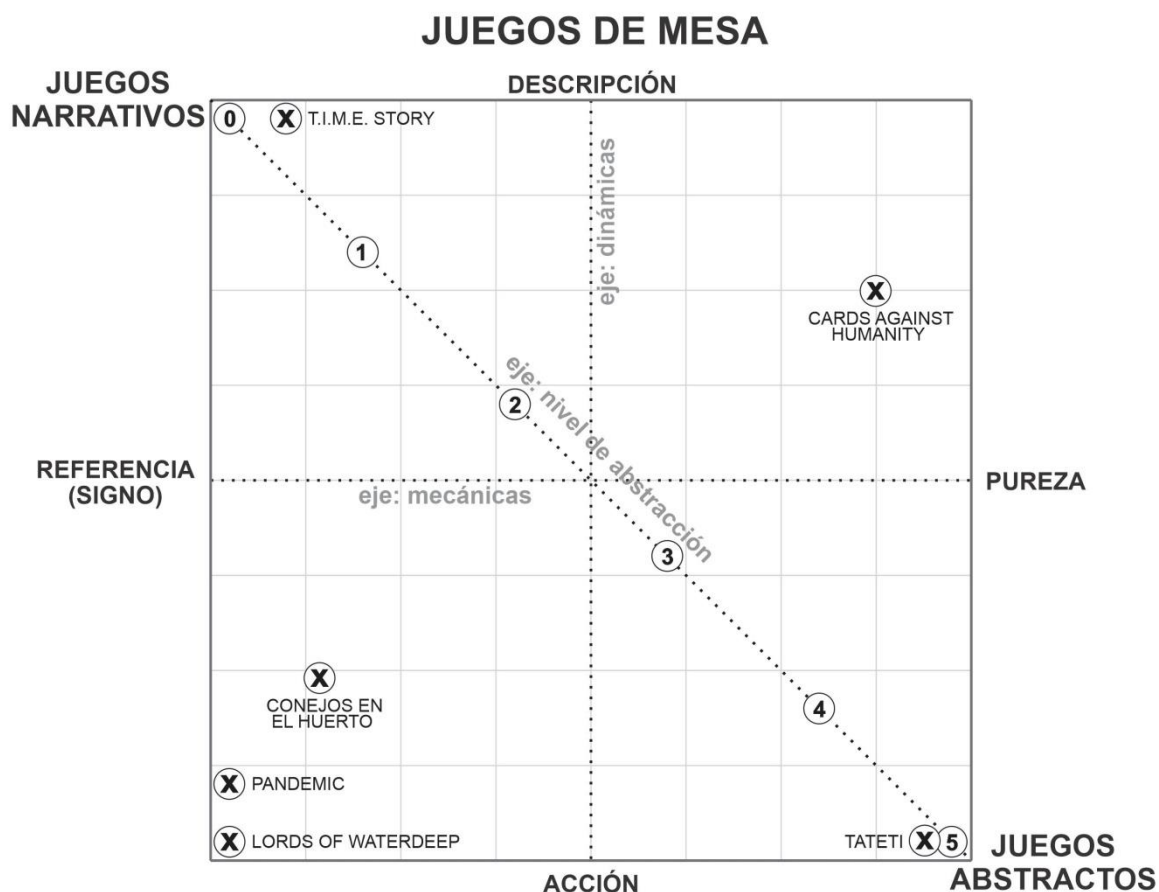


Ilustración 1. Mapa de juegos de mesa según dinámica y mecánicas (Guzmán)

2.2. Complejidad

Los juegos tradicionales resultan en simples frente a los JdMM. Pero debe entenderse, que no se trata de una valoración de dificultad, ni de clasificar como simple a todos los clásicos, sino de que, como regla general, utilizan uno o pocas mecánicas de juego y uno o pocos tipos de componentes.

En este sentido, la cantidad de componentes (cartas, fichas, dados, tablero, bolsas, peones, cubitos, meeples, miniaturas, monedas, etc.) combinado con una mayor cantidad de mecánicas (tirada de dados, colocación de trabajadores, construcción de mazo, storytelling, selección de acciones, control de área, drafting, gestión de mano, traidor

oculto, memory, reconocimiento de patrones, tiente a la suerte, colección de sets, roll & write, entre otras), permiten infinitas mixturas en una propuesta lúdica.

(¿Qué mejora?) La complejidad en un JdMM brinda experiencias diferentes entre una y otra partida. Por estar conformado por mayor cantidad de variables, los resultados tienen más posibilidades de aleatoriedad. Así, cada juego no solo es diferente, constituyéndose como una propuesta de diversidad; sino también su lógica interna aporta diferentes experiencias entre partidas del mismo juego.

La complejidad permitida a través de combinaciones de mecánicas y componentes, permite una especialización en diferentes juegos para variados públicos. Juegos familiares, juegos party, wargames, juegos de rol, ameristyle, eurogame, juegos de cartas coleccionables, entre otros.

(¿Qué deja obsoleto?) La mayor complejidad de los JdMM parece dejar atrás una concepción de facilitar las condiciones de juego a los participantes de la experiencia lúdica. Ya no es necesario crear juegos que atraigan a los jugadores por su simpleza y facilidad. Por el contrario, el nuevo estándar parece remarcar a la complejidad como una necesidad en los juegos dentro de una cultura jugona en crecimiento.

(¿Qué recupera de lo antes obsoleto?) El game design de los Modern Board Game recupera la pureza de las mecánicas de los juegos tradicionales, para configurar propuestas en las que se combinan. No parece necesario que los juegos presenten una dificultad alta, sino que su complejidad resulte en desafío para el jugador.

(¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática?) Una extrema complejidad trae aparejado una producción de altos costos, dando lugar a un mercado de JdMM con menor accesibilidad para el público masivo. Mas componentes de juego, y precios de mercado altos, incluso para las editoriales ya ha llevado al crecimiento de los juegos Roll & Write; que se presentaron en 2020 como una manera de difundir la práctica jugona evitando las restricciones por la Pandemia de Covid-19.

Este tipo de juego, revierte en su núcleo de características a la complejidad en las propuestas lúdicas. Se trata de JdMM sencillos, que se pueden preparar en pocos minutos y con partidas cortas. Generalmente, pequeños y portátiles en los que los jugadores tiran dados y marcan resultados en hojas de papel o tableros borrables (BGG)⁸. En estas experiencias lúdicas, las decisiones de marcado, generalmente, van limitando los futuros marcados en un desafío que requiere de concentración y habilidades intelectuales.

2.3. Dominabilidad

No todas las propuestas lúdicas presentan una posibilidad de dominar al juego. En muchos casos, la condición de falta de control sobre la experiencia puede ser alta. Más allá de este tipo de juegos, en todos, los jugadores están participando de mecanismos en los que son parte fundamental:

Como los idiomas vernáculos, los juegos son medios de comunicación interpersonal, y bien podrían carecer de existencia o significado salvo como extensiones de la inmediata vida interior. Al coger una raqueta de tenis o una mano de naipes, consentimos en formar parte de un mecanismo dinámico en una situación artificialmente elaborada. (McLuhan, 1964: 246)

⁸ Definición del site www.boardgamegeek.com Se trata de la base de datos de referencia en juegos de mesa de todo el planeta. <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/41222/mechanism-roll-and-write>

En este sentido, el juego como artefacto comunicacional parece deberles a sus participantes una cuota de control sobre él. Éste, es el espacio del peso de las decisiones dentro de una experiencia de cocreación lúdica.

La dominabilidad puede leerse en términos de nivel de control por parte de los jugadores sobre el juego.

(¿Qué mejora?) La toma de decisiones resulta en un proceso interesante, ya que las consecuencias de elegir una u otra acción a realizar darán resultados diferentes. El peso de cada decisión brinda la posibilidad de llevar adelante diferentes estrategias y tácticas, configurando cada experiencia como única.

(¿Qué deja obsoleto?) Mecánicas automatizadas, en las que solo se tiran dados y se acata la arbitrariedad del destino, tienden a desaparecer en los JdMM. Si para ser un juego, una práctica debe dar lugar a un proceso en el que encaminar las acciones y decisiones en pos de llegar a esa meta, estas decisiones son otro elemento infaltable en una práctica lúdica.

(¿Qué recupera de lo antes obsoleto?) Trae a la mesa la importancia de cada decisión tomada en toda historia humana. Si bien el juego se desarrolla en un espacio de situaciones inventadas y controladas, que suponen un descanso de los patrones con un sentido de extrañeza y comicidad (McLuhan, 1964:251), la falta de importancia al elegir tal o cual acción puede dar como resultado una falta de interés –y llevar a los jugadores a simular⁹ en lugar de jugar-.

Lo que impide que la guerra sea un juego de verdad es probablemente lo mismo que impide que la bolsa y los negocios lo sean también: sus reglas no son plenamente comprendidas ni aceptadas por todos los jugadores. (McLuhan, 1964: 249)

Es un tanto paradójico que en el juego se puede comprender y aceptar las reglas, pero en la vida social sea tan complicado llevar adelante estos procesos presentes en las experiencias de cocreación social. Para cada universo (cotidiano o lúdico), las decisiones – con su nivel de importancia- pueden dar lugar a un nuevo todo de ese mundo diegético, diferente a lo que antes era.

(¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática?) Llevada al extremo la dominabilidad sobre el juego por parte de los jugadores podría presentarse como propuestas lúdicas tan complejas, en términos de cadenas de decisiones intercomunicadas que den pie al estado de “análisis-parálisis”. Un exceso de pensamientos reflexivos sobre decisiones importantes que no permite la toma de una opción, resulta en bloqueo. Ergo, la decisión se debe tomar, por lo cual toma una al azar, revirtiendo completamente lo que el JdMM busca.

2.4. Autoría

Una de las características que hacen de un juego de mesa moderno lo que es, sin duda es la cuestión de la atribución de autoría. Aunque en la actualidad, se publican juegos sin indicar quienes son los autores, la mayoría de las producciones lleva en la portada esos nombres.

⁹ Al autor se refiere a las condiciones para que una persona participe de una práctica de cocreación social: juego. Un “jugador” no juega, simula, si 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.

(¿Qué mejora?) Por tratarse de un sector editorial, la firma de los autores permite el conocimiento de ellos frente a las empresas; lo que se traduce en una diversificación del trabajo y un crecimiento personal de los creadores de estas experiencias.

(¿Qué deja obsoleto?) La presencia manifiesta e identificadora de la autoría de una propuesta lúdica deja en el pasado la invariabilidad y estancamiento de los juegos de mesa clásicos. Si bien mantienen presencia, desde los comienzos de la civilización hasta la actualidad, su lugar parece evolucionar hacia el de las prácticas residuales frente al crecimiento del espacio por parte de los juegos de mesa modernos.

(¿Qué recupera de lo antes obsoleto?) Recupera la presencia de uno o varios autores. Trae nuevamente la tradición de los grandes artistas del siglo XIX y XX. La firma de un autor resulta en un sello que refuerza un contrato de comunicación entre el/los autores y los participantes de la práctica de cocreación social lúdica, regresando a hacer presente los recursos de anticipación ante cada nueva propuesta de un autor determinado y fomentando la construcción de público.

(¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática?) En la actualidad, la cantidad de autores es tal, que se convierte en una barrera de ingreso para nuevos participantes de las experiencias de cocreación social, tanto para autores como para jugadores. Si bien no es necesario ser un conocedor, la cultura jugona al persistir en el tiempo con sus propias reglas, parece fomentar el saber acerca de los creadores como parte de su ontología. En cierto momento, los autores serán tantos que no será fácil la identificación entre tanta información dando como resultado que sean indistinguibles uno del otro para el público masivo.

	TEMÁTICA	COMPLEJIDAD	DOMINABILIDAD	AUTORÍA
¿Qué mejora?	Mayor comunicación juego-jugador por medio de una ambientación	Mayor variabilidad entre partidas	Permite que cada experiencia sea única.	Permite el conocimiento de autores frente a las empresas
¿Qué deja obsoleto?	La prioridad de la mecánica sobre la temática	La necesidad de simpleza para atraer jugadores	Mecánicas automatizadas ligadas al azar	Invariabilidad y estancamiento autorial de los juegos de mesa clásicos
¿Qué recupera de lo antes obsoleto?	Recupera la diversidad del arte y la narratividad de mundos diegéticos	la pureza de las mecánicas de los juegos tradicionales	La importancia de cada decisión tomada en la historia humana	La tradición de los grandes artistas del siglo XIX y XX
¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática?	Resurgimiento del juego abstracto luego de una saturación	Emergencia de juegos sencillos (tanto en complejidad como en	Análisis-parálisis, bloqueo y elección al azar por la urgencia	La cantidad de autores los convierte en indistinguible

		componentes)		
--	--	--------------	--	--

Ilustración 2. Leyes de los medios aplicada al Juego de Mesa Moderno en sus cuatro aspectos: temática, complejidad, dominabilidad y autoría.

Teniendo en cuenta lo indagado, el Juego de Mesa Moderno, en cuanto artefacto cultural comunicacional macluhaniano podría ser caracterizado como aquella propuesta lúdica de mesa que extiende al hombre/mujer social y que:

- a) presenta una ambientación temática que propicia una mayor comunicación simbólica juego-jugador, otorgando importancia al mundo lúdico diegético nivelando el espacio prioritario dado a mecánica y temática;
- b) posee una complejidad que, a partir de diferentes mecánicas, componentes, y la combinación entre ambos, brinda una mayor variabilidad entre partidas y una diferenciación con respecto a otras propuestas lúdicas.
- c) otorga un peso a las decisiones que permite que cada experiencia sea única, aplicando un grado de control sobre el juego que evita las mecánicas automatizadas ligadas sólo al azar;
- d) atribuye la autoría permitiendo el reconocimiento de los creadores, el crecimiento y desarrollo del sector editorial alejándose del estancamiento.

Este es solo el comienzo en un camino de investigación en el que los juegos son entendidos como medios que modifican y son modificados por las sociedades. Resta continuar la presente exploración profundizando en casos de estudio de este medio/artefacto en la búsqueda de la significación de mecánicas de juego, en términos de tecnologías que extienden al ser jugador dentro de un universo particular lúdico; un hombre/mujer que, como parte de una sociedad trae consigo visiones de mundo, ontologías en constante construcción.

Bibliografía

GUZMAN, David Roque (2020) Movimientos feministas y Modern Board Games. Prácticas culturales de la ontología gerundial social.

http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/index.php?lvl=cmsspage&pageid=9&id_notice=38891

GUZMAN, David Roque (2022) La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games. Sociales Investiga N° 11 Año 6. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Villa María.

<https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/341/457>

MCLUHAN, M. (1964) Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México.

MCLUHAN M. y MCLUHAN E. (2009). Las leyes de los medios. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 14, 285-316.

<https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0909110285A>

Nicholson, S. (2008). Modern board games: It's not a Monopoly any more. LibraryTechnology Reports 44(3). 8-10, 38-39.

SCHEINES, G. (1997). Juegos inocentes, juegos terribles. Eudeba. Buenos Aires.

SOUSA, M. y BERARDO, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. Universidade de Coimbra (CITTA), Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (CETRAD).

Sítios web:

Roll & Raid: riesgo, gestión y set collection en un roll and write • Consola y Tablero. ÚLTIMA VISITA: 1 de marzo de 2023

<https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>. ÚLTIMA VISITA: 19 de febrero de 2023

https://www.youtube.com/watch?v=0GkTwVP9y0&t=105s&ab_channel=UnfilteredGamer. ÚLTIMA VISITA: 4 de febrero de 2023

https://www.youtube.com/watch?v=FIInqy_KoeK0&ab_channel=LaMatatena. ÚLTIMA VISITA: 11 de febrero de 2023