



Autor: **Martínez Torre, Fabián**

Artículo de revista
Si, existen los juegos de mesa

Año: 2020

Martínez Torre, F. (2020). Si, existen los juegos de mesa. *Minka, recreación y lúdica*, (1), 30-32. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/397>



Si, existen los juegos de mesa

Fabián MARTÍNEZ TORRE

Ludólogo, ludotecario, difusor y capacitador. Desarrollador, diseñador y tester de juegos de mesa. Miembro fundador de Lúdicamente, organización dedicada al juego de mesa para jóvenes adolescentes y adultos.

Coordinador general y fundador de la Zapada Lúdica Latinoamericana. Profesor del Image Campus, de la Universidad Nacional de José C. Paz y del Instituto Superior Yuguets, en cátedras de Game Design, Diseño Lúdico, Historia de los Juegos y Prácticas Lúdicas desde hace 15 años.

Estos momentos que vivimos sin poder salir, ayudaron a que algunos recordarán que existían los juegos de mesa. Un entretenimiento analógico, plenamente social y divertido, que se puede practicar fácilmente en cualquier casa.

Pero esos “jueguitos” de siempre ¿Otra vez? Noooo!!!

Todos hemos jugado algún juego de mesa cuando éramos chicos, pero de grandes....

¿Por qué no jugar? ¿Será que no tenemos tiempo para el ocio?

¿Será que ya no se juega? ¿Será que los juegos de mesa son solo para niños?

Me encantaría poder intentar algunas respuestas para estos interrogantes.

En la actualidad la gran mayoría de nosotros ya no juega a juegos de mesa, esos que nos acompañaron durante tantas horas de diversión; ¿Realmente no tenemos tiempo, o simplemente no se lo damos a los juegos?

Creo que la respuesta a esa duda pasa por la segunda opción, la mayoría de nosotros no les da a los juegos de mesa el lugar que se merecen.

Pensemos que históricamente los juegos eran realizados por hombres adultos para hombres adultos, y así, durante muchos siglos, fueron utilizados por los adultos casi exclusivamente, pero, cuando nos alcanzó la revolución industrial, nos convencieron que debíamos utilizar

nuestro tiempo exclusivamente para producir, de esta forma los adultos dejamos de jugar (particularmente por estos rincones del mundo), pues el juego no produce económicamente nada. Justamente esa es una de las partes centrales del juego, jugamos por jugar, para entretenernos, para divertirnos, para socializar, no para producir, sino simplemente para ser. Algunos de esos juegos de mesa que se crearon hace tantos siglos, aún hoy son jugados, pero aunque no sea de público conocimiento los juegos de mesa han evolucionado y mucho. En la actualidad existe un circuito lúdico mundial, en el que la Argentina está tratando de insertarse y de a poco lo vamos logrando. Estos últimos años ha habido grandes avances y de a poco nos estamos acercando a ese primer mundo lúdico actual.

El mundo de los juegos de mesa modernos vive en estos momentos una época dorada que se viene incrementando muy notoriamente desde hace más de veinte años y particularmente este 2020 nos encontró teniendo que permanecer en nuestros hogares, lo que incentivó aún más este pasatiempo. Este nuevo movimiento lúdico se vio incentivado por la fuerza que tomarán en el mundo una nueva clase de juegos de mesa (Eurogames) que salieron al mundo

en los 90 teniendo su epicentro en Alemania-Europa. Los juegos modernos tienen como característica el respeto por su autor, de esta forma los mismos pueden generar seguidores a tal punto como los escritores, pues algunos de nosotros esperamos a que salga el último juego de fulano o compramos todos los de mengano. Por supuesto que también sobreviven los de la vieja escuela ahora reconocida como americana (Ameritrash).

Estos nuevos juegos tienen muchas mecánicas (reglas y formas de jugar) muy novedosas y existen juegos que duran menos de 15 minutos, juegos cooperativos (donde todos ganan o todos pierden), juegos para jugar solo, juegos de escape, juegos para jugar con mucha gente y un sin fin de formas lúdicas y de casi todos los temas que se te puedan ocurrir. Los juegos en la actualidad son tan importantes y reconocidos que existen muchas entregas de premios en diferentes países y algunos son tan reconocidos como el "Oscar" de los juegos de mesa, el Spiel des Jahres (premio al juego del año de Alemania) se entrega desde 1979. Mientras tanto en nuestro país tenemos en estos momentos dos premios que se entregan anualmente desde hace unos años, los "Alfonso X" y los "Premios Ponchos", ambos con la intención de

favorecer a la cultura y a la industria lúdica argentina.

Existe también una cantidad de clubes y grupos de juego y canales en diferentes redes que colaboran con la difusión y divulgación de este hobby distribuidos por todo el país, algunos desde hace muchos años, ellos son de alguna forma los que han ido generando que nuestra industria se acerque a lo que sucede en el resto del mundo. En estos momentos también existen en Argentina algunas jugueterías especializadas, donde poder adquirir algunos de estos juegos modernos. Y mayor oferta aún existe online donde las tiendas virtuales son un número considerable para nuestro incipiente mercado. No quisiera dejar de mencionar la intención de profesionalización existente aquí donde ya existen eventos de creación y capacitación constante y carreras terciarias de Diseño de juegos de mesa y Game Design y ni hablar de los Videojuegos, los primos más jóvenes de la familia lúdica.

Los diseñadores de juegos argentinos tienen un enorme desafío por delante. Capacitarse, generar, producir, vender y exportar. No será fácil pues desde estas latitudes no existe aún una conciencia social lúdica ni una cultura que lo avale. Y si le parece poco ese desafío, consideren que en el mundo actual se generan más de 5000 juegos nuevos cada año. Por ello definitivamente debemos trabajar seriamente en nuestra industria lúdico-cultural. Piense que algunos de estos miles de juegos de mesa que se generan cada año, vendieron varios millones de unidades en muy poco tiempo. Esto tiene que ver con la conciencia y el concepto de calidad de producción en general.

Ya arrancamos, vamos que se puede Argentina, ¡juguemos!

