

Una biografía lúdica

La anomalía de la normalidad

"Me han dado libertad absoluta para hablarles de juegos y de jugar. Me la he tomado para contarles mi vida, con perdón. Mejor aún, voy a responder a algunas preguntas que siempre he querido hacerme"

Empecemos por mi currículum lúdico

En la faceta de jugador. Cuando yo era niño, en Barcelona aún jugábamos en la calle, o sea, que esto es lo que recuerdo. Churro, mediamanga, mangotero; jugar a fútbol con chapas, incluso en medio de la calzada. Si aparecía un coche siempre había tiempo de apartarse. En casa jugaba con los hermanos al parchís y con mi padre al ajedrez. Luego ya vino el *Barricada* (¿de verdad que nadie quiere reeditarla en España?). Algo más tarde el *Scrabble*, el *Scotland Yard* (misma pregunta que antes), *Mil Hitos*, los juegos clásicos de reflexión, *Risk*, *MasterMind*, *Cluedo*, *Monopoly*, *Stratego*, *La conquista del Oeste*, el *Trivial* con reglas inventadas, algo de rol, algo más de wargames, *Illuminati*, risas y más risas con el *Blood Bowl*, un montón de partidas memorables al *Civilization* y algunas al *Cosmic Encounter*, el *Acquire*, el *Hex*, casi siempre el *Eleusis*... Así hasta ahora.

En la faceta profesional. Hubo un momento en que quise dedicarme únicamente a los juegos, a vivir de los juegos. Fue justo antes del cambio de siglo. Pensé que o lo hacía entonces, con cuarenta años cumplidos, o ya nunca querría hacerlo. Era una aventura, no conocía a nadie, ni en España ni en ningún lugar del mundo, cuyo trabajo fuera el de experto en juegos. Antes, ya había creado algunos juegos y había participado en la concepción y dirección del programa de ocio de los atletas de la Villa Olímpica, en los juegos de Barcelona 92. Me he dedicado a la divulgación de lo que llamo la cultura del juego, es decir, a situar el juego en el eje de los debates culturales. Dirigí el ámbito



Oriol Comas probando el juego *Trashumantes* (creado con Jep Ferret) en el Festival de Juegos de Córdoba (octubre 2008)

del juego del Fòrum de las Culturas Barcelona 2004 y dirijo cada año una feria de juegos para todos los públicos en la ciudad catalana de Granollers (www.feriajugarxjugar.blogspot.com). Soy miembro del jurado del concurso de creación de juegos más importante del mundo (Boulogne-Billancourt, París) y asesoro al Hospital de Sant Joan de Déu en materia de juego infantil.

En la faceta de creador. Quizá esta sea la parte de mi actividad en la que más descontento estoy conmigo mismo, no porque me considere un mal inventor de juegos sino porque no le presto la atención que debería. Me explico: me gusta crear juegos, me gusta enseñarlos y que la gente disfrute con ellos. Pero más que crear juegos desde la nada, diseño muchos juegos por encargo (normalmente con mi socio Jep Ferret) y amontoño ideas y juegos a medio acabar o terminados en cajones y carpetas. Me

Oriol Comas i Coma

Ha creado más de cincuenta juegos de mesa, de calle y al aire libre, de prensa y en internet. Se dedica profesionalmente a: a) convencer a propios y extraños que jugar es un fenómeno cultural de primera magnitud y para nada algo exclusivo de niños y niñas; b) proponer nuevos juegos constantemente. Es autor de *El mundo en juegos* (RBA), una guía histórica y actual de los juegos de tablero (www.comascoma.com)

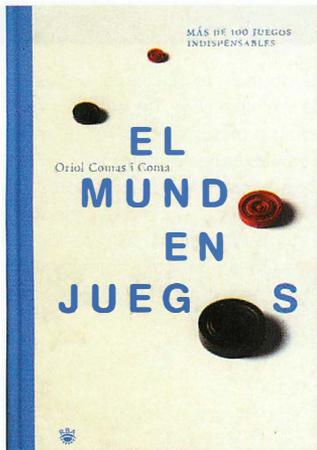
Què llegeixes? (¿Qué lees?)

A la pregunta de si hay puntos de contacto entre la literatura y el juego se debe responder que no sólo es evidente, sino que la prueba más fehaciente sería un juego basado en la literatura. Claro, los juegos de preguntas y respuestas ya incluyen preguntas sobre libros y autores. Además, no son pocos los juegos basados en obras literarias. Pero más allá de eso y más allá obviamente de los concursos literarios, ¿un juego puede representar la literatura misma?

Què llegeixes? fue un concurso jugado en Internet en 2005, organizado con motivo del Año del Libro y la Lectura por la Institució de les Lletres Catalanes del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, con la complicidad de la red de bibliotecas públicas de Cataluña. Duró exactamente tres meses y participaron en él 10.029 personas, divididas en tres segmentos de edad, hasta 11 años, de 12 a 16, a partir de 17 años.

Se trataba simplemente de escribir comentarios sobre libros... a la vez que se construía una base de datos con los libros comentados, base de datos que empezó con 1.500 libros y acabó con 6.418. Escribir comentarios daba puntos, pero para ganar, lo más importante era que tu comentario suscitase nuevos comentarios, que utilizases la red para recomendar lecturas.

El concurso derivó tres años más tarde en un nuevo proyecto, un fórum sobre libros y lecturas, en el que el juego tiene un papel ciertamente importante. Este fórum (www.que llegeixes.cat, en catalán) ha alcanzado, un año y medio después de su lanzamiento, la espectacular cifra de siete mil usuarios unidos por el gusto por la lectura y casi sesenta mil mensajes.



Oriol Comas i Coma
El mundo en juegos
Barcelona: RBA, 2005

Sator

Un juego de Oriol Comas i Coma para dos jugadores

Contenido

1 tablero de juego con 5 x 5 casillas.
5 fichas blancas, 2 de las cuales con un punto rojo en el reverso, para un jugador.
5 fichas negras, 2 de las cuales con un punto rojo en el reverso, para el otro jugador.

Objetivo del juego

Lograr que una ficha sin punto rojo en el reverso alcance la línea de salida del otro jugador.

Preparación

Cada jugador coloca una ficha en cada una de las cinco casillas de la línea del tablero que tiene frente a sí, sin que el otro jugador sepa dónde ha puesto las fichas con un punto rojo en el reverso.

Reglas

Se juega por turnos, moviendo una ficha adelante y en línea recta hacia la siguiente casilla, que debe estar vacía. Las fichas también pueden avanzar una casilla en diagonal para capturar una ficha del adversario y ocupar su lugar. Capturar no es obligatorio, pero avanzar sí. La ficha capturada es eliminada del juego, pero si tiene un punto rojo en el reverso, se elimina también la ficha que la ha capturado (sin mirar si tiene un punto rojo en el reverso). Si un jugador no puede mover ninguna ficha, el otro va jugando hasta que su oponente pueda mover alguna.

Final de la partida

Gana el jugador que consigue llevar una ficha sin punto rojo en el reverso hasta la línea de salida del adversario. Si llega a dicha línea una ficha con un punto rojo en el reverso, se sigue jugando. Si ningún jugador puede mover ficha, gana el que tiene las fichas más avanzadas.

gusta mucho mi trabajo pero añoro dedicar más tiempo a la pura creación.

¿Para qué sirven los juegos? ¿Para qué sirve jugar?

No suelo decir mentiras ni puedo afirmar que algo es lo que no es, por lo que debo reconocer que los juegos son una invención inútil, no sirven para nada. No hacen ganar dinero (no los juegos de mesa), no son útiles para encontrar un buen trabajo, no nos hacen saber más cosas, pocas veces nos ayudan a entender el mundo. Son, en palabras de los pensadores Johan Huizinga y Roger Caillois, “una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada y de ficción”.

Pero la verdad es que desde hace por lo menos cuatro mil quinientos años, la humanidad juega. No me refiero a juegos físicos como los que practican los animales ni los juegos infantiles básicos como pelearse o correr o tirar piedras. Sabemos que desde la antigua Mesopotamia alguien se ha preocupado de crear juegos, es decir de imaginar y concretar en un tablero y unas fichas unos movimientos y que el resultado, o sea las reglas del juego, fuera armónico y coherente. Vaya ganas de complicarse la vida en algo que no sirve para nada.

Desde el primigenio *Juego Real de Ur*, cuyo más bello ejemplar, con incrustaciones de nácar y lapislázuli, se puede admirar en el British Museum, siempre ha habido quien ha querido crear juegos y quien los ha querido jugar. Esta doble voluntad no ha parado en ningún momento. Pongamos como muestra algunos bellos ejemplos del patrimonio mundial: el *Ajedrez*, desde luego, pero también el *Go* (“ese otro ajedrez de Oriente”, como lo describió Jorge Luis Borges), el *Awalé* y todos sus primos africanos, el *Backgammon* y otros juegos que nos permiten (creer que podemos) dominar los dados. Ya en el siglo XX, excelentes creadores y una potente industria del ocio han conseguido asentar el juego en la cotidianidad familiar y social: *Monopoly*, *Scrabble*, *Risk*, *Cluedo*, *Othello*, *Master Mind*, *Abalone*...

No debe ser tontería preguntarme precisamente a mí mismo algunas buenas razones para jugar.

Aunque el objetivo del juego es el juego mismo, aunque jugamos por el placer de jugar, es verdad que jugar tiene muchos otros efectos beneficiosos. A los niños les enseña a compartir, a escuchar

y lo que es mucho más importante, les enseña a perder. A los abuelos, los mantiene con el cerebro despierto y en funcionamiento. Jugar hace tener más sentido espacial, tener más razonamiento abstracto. Jugar sirve para muchas cosas, pero no nos equivoquemos, jugamos por el placer de jugar, los efectos colaterales (¡bienvenidos!) son eso, únicamente colaterales.

Los juegos sólo (¿sólo?) nos hacen pasar un buen rato con gente con la que queremos pasar un buen rato. Claro, también nos hacen aprender a entendernos con los demás, a negociar, a escucharlos, a deducir y, tantas veces, a crear.

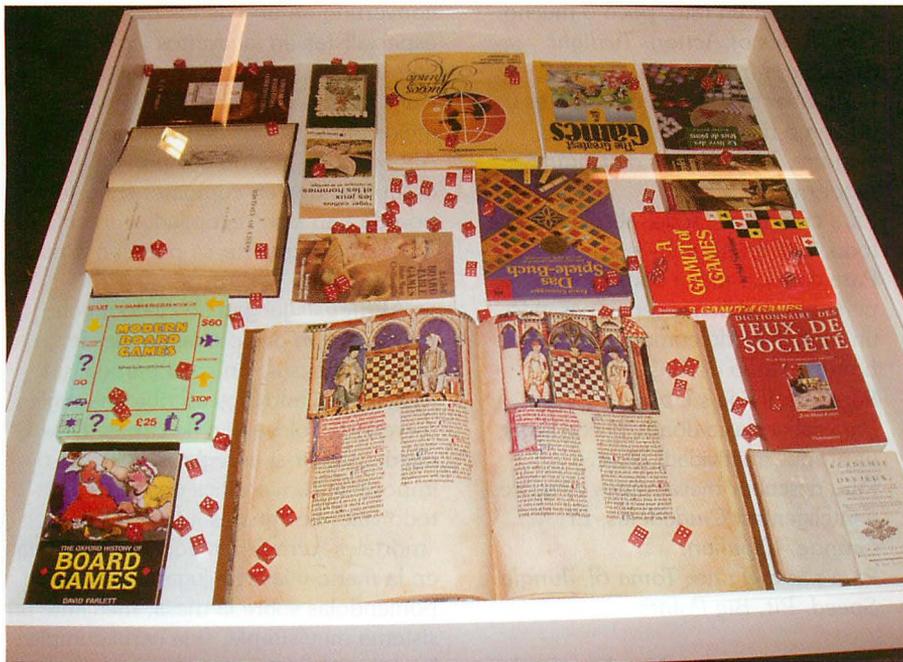
Si la pregunta es la contraria, ¿cuáles son las razones para no jugar?, no debes ser la persona adecuada para responderla.

Para decirlo rápido, jugar es como leer... Ahora bien, se suele leer solo y se suele jugar en grupo. ¿Has encontrado una persona que afirme categóricamente “a mí no me gusta leer, creo que es una pérdida de tiempo”? Seguramente no, pero en cambio hay mucha gente que cuando la invitas a jugar “le da pereza pensar”, “total, es sólo un juego”, “no me apetece pensar en el tiempo de descanso”, “no entiendo las reglas”, “no soy competitivo, ¿por qué debería jugar?”.

No suelo ir persiguiendo a nadie para que juegue, pero mi método es infalible: pensar siempre qué juego puede interesar a qué persona o grupo de personas. Los juegos, como los libros, son para momentos determinados y con los grupos oportunos.

Otro argumento en contra los juegos: son caros.

Cuando uno entra en una tienda de juegos, lo primero que piensa es que los juegos son caros. Todo es discutible y además es innegable que 35-45 euros (precio medio de los juegos de mesa actuales) son un montón de dinero. Ahora, la relación precio-uso de un juego que se juega a menudo es de las mejores entre las formas de cultura y de relación de hoy en día. Ir al cine cuatro personas, sin palomitas y sin cerveza, vale 30 euros o más. Y la película puede ser buena o mala, te puede dejar poso o no, te puede distraer o no. Cuando aciertas en un juego, sabes que vas a jugar decenas o centenares de veces, es decir, que su coste se amortiza completamente. Si se me permite una nota personal, uno de los juegos que más he jugado y que más



Algunos libros importantes sobre juegos, en la exposición "100 juegos imprescindibles" en el Museu del Joguet de Catalunya. En primer término, facsimil del libro de Dados y Tablas de Alfonso X

juego, el *Battle Line*, de Reiner Knizia, me costó carísimo, 18 euros por un simple juego de cartas. Más de quinientas partidas después puedo afirmar que es de las mejores inversiones de mi colección de juegos.

Pregunta fácil: ¿cómo seguimos hablando de sentarse a una mesa a jugar si el negocio de los videojuegos supera incluso al del cine?

Precisamente, como los humanos hace al menos unos cinco mil años que jugamos los juegos más complicados (los juegos de tablero), no debemos preocuparnos, nos quedan muchos siglos de juego. Si siempre hemos querido encontrar un momento para hacer una partida inocente de parchís, o para analizar la estrategia de una situación compleja en una partida de ajedrez, no hay ningún motivo para que esto cambie. Hablamos del hecho de jugar, no de la cantidad de gente que juega, claro. Me parece que cada vez, más personas encuentran, o redescubren, el placer de estar un rato juntos, alrededor de un juego. La prueba es que, aunque en general jugamos demasiado poco, cuando muestras el juego "ideal" (diferente en cada caso) a un grupo de personas, se ponen a jugar con toda naturalidad y con todas las ganas.

Otra cosa es que la sociedad actual, la misma que ha permitido y ha favorecido que los juegos estuvieran al alcance de

todos, que ha hecho posible una industria potente, que aplaude el gran momento de creatividad en el juego que vivimos desde hace unos cuarenta años, conoce tantas formas culturales nuevas y viejas, tantas maneras de ocupar el tiempo libre, que el juego de mesa, el juego social, tiene una enorme competencia. Es decir, la competencia del juego social no es únicamente el videojuego, sino también Internet, el cine, el deporte, etcétera.

Dicho esto, quiero romper una lanza en favor de los videojuegos, especialmente los últimos en llegar. La Wii lo ha cambiado todo. Por primera vez, el videojuego se socializa, ocupa el comedor de casa y dispone una relación intergeneracional como pocas otras actividades.

Pasemos a tu faceta de creador. ¿Qué es mejor, jugar o crear un juego?

Son amores distintos. Las dos cosas me gustan mucho. El momento en que una idea se hace realidad en un boceto en un papel, y luego se convierte en un prototipo hecho de cualquier manera, pero que ya se puede probar y ver si la idea funciona, es un momento mágico, sin duda. Cuando el juego supera el "laboratorio" individual, todavía hay otro gran momento, las primeras pruebas con personas ajenas al proyecto, en que ya ves por las caras de la gente, si vamos bien o no.

Els xinos del correpara't (Los chinos del correparate)

Un juego de chinos de Oriol Comas i Coma para 4-7 jugadores.

Hay quien corre mucho y hay quien siempre está quieto. En el juego *Els xinos del correpara't*, vale tanto ir rápido como pararse. Incluso puede ser mejor no correr en absoluto.

Material

- 4 monedas de 50 céntimos para cada jugador.
- 4 monedas de 2 céntimos para cada jugador.
- Papel y lápiz.

Reglas

Una partida dura seis jugadas. En cada una, los jugadores escogen en secreto las monedas que quieren utilizar y las ponen en una mano cerrada. Todos los jugadores abren la mano simultáneamente. El jugador que tiene más monedas en total gana un punto "corre", el que tiene más monedas de 50 céntimos también gana un punto "corre" y el que tiene menos monedas de 2 céntimos gana un punto "párate". Hay que ganar en solitario, si dos o más jugadores empatan en el mayor o menor número de monedas, el punto se lo llevará el jugador que tenga el número siguiente de monedas en solitario.

Un jugador anota qué jugadores han ganado puntos y de qué tipo. Al final de cada jugada, los jugadores dejan de lado en secreto, una moneda del valor que quieran. Atención, si un jugador se queda sin monedas de 2 céntimos al final de la partida, será eliminado.

Ejemplo de jugada

Carla gana un punto **corre** porque es la que tiene más monedas, cinco en total. El otro punto **corre** no lo gana nadie, porque tres jugadores tienen tres monedas de 50 céntimos y los otros dos tienen una cada uno. El punto **párate** es para Albert, porque Bruna y Espe están empatadas en el número menor de monedas de 2 céntimos (0) y él es el siguiente con una moneda de 2 céntimos.



Final de la partida y ganador

Después de seis jugadas, gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador con más puntos "párate". Si aún hay empate, hay empate.

Juego creado con motivo de la gala celebrada en Barcelona en junio de 2009 para recoger fondos para las fundaciones que se encargan de cuidar a niños con graves discapacidades neurológicas. La gala se llamaba "Mou-te pels quiets" (Muevete por los quietos).

Ahora bien, creo que jugar es mejor que crear juegos, porque el mundo es muy grande y está lleno de juegos muy buenos. Si preguntas si prefiero una cosa u otra, diría que me quedo con jugar antes que crear juegos. Por suerte, es compatible. Y claro, uno quiere mucho a sus hijitos de cartón.

Como diseñador de juegos y sobre todo como jurado de varios concursos internacionales, ¿qué le recomendarías a un diseñador amateur que quiere crear juegos y quizá algún día publicarlos?

Que disfrute. Que no piense en si será editado o en el dinero que pueda llegar a ganar. Que cree los juegos que a él y a su grupo de amigos le diviertan. En segundo lugar, que intente investigar caminos nuevos, que no se fije únicamente en los juegos que han triunfado.

En un librito sobre la industria del juego de mesa, *Paid to Play*, el autor, Keith A. Meyers, creador de juegos, propietario de una tienda y que actualmente trabaja como supervisor de nuevos proyectos en una gran editora de juegos, propone a los jóvenes autores de juegos que no olviden las cinco frases que nunca deben pensar ni decir sobre un juego propio, y menos si intentan venderlo a un editor: 1) Mi juego será el nuevo *Monopoly*; 2) Mi juego nos hará ganar millones; 3) ¿Cómo puedo estar seguro que no me robarán mi idea?; 4) Mi juego es altamente pedagógico; 5) He jugado mi juego con todos mis amigos y familiares y lo adoran.

Recomiéndanos algunos juegos.

Algunos de mis juegos favoritos, a bote pronto, sin pensarlo demasiado. Favoritos porque sé que siempre gustan. En esta lista pongo juegos que están en el mercado o que se pueden hacer con materiales simples.

- Para pensar un rato, poco o mucho: *Hex, Lines of Action, Twilight Struggle, Mr. Jack, Set, Go.*
- Para saber que la vida es como es y no como nos gustaría que fuera: *Acquire, Los colonos de Catán, Modern Art.*
- Para creerte que todo, absolutamente todo, está en tus manos: *Eleusis.*
- Para conocer mejor cómo son las personas que tienes cerca, pasando un rato divertido como pocos: *Los hombres lobo de Castronegro.*
- Para reír: *Time's Up!*
- Para saber hasta dónde puede llegar tu propia creatividad: *Dixit.*
- Para descubrir mecanismos elegantes e inteligentes: *Ciudadelas, El Grande, Yspahan.*
- Para pasar el rato: *Toma 6!, Jungle Speed, Pit, Big Points.*

Tienes una colección de más de tres mil juegos de mesa y eres un jugador habitual ¿te siguen sorprendiendo las novedades editoriales?

Francamente, cada vez menos. Compró mucho menos, porque selecciono mucho. Cada año solo hay dos o tres juegos nuevos que me excitan. Por ejemplo, de los juegos editados en los dos o tres últimos años me llevaría a una isla desierta *Twilight Struggle, Mr Jack, Yspahan, Dixit* y poca cosa más.

El juego que más me gusta

El norteamericano Robert Abbott creó en los cincuenta cerca de una docena de juegos adelantados a su época, con unos conceptos nunca vistos hasta entonces: la colaboración, la subasta, la inducción, el tablero modular. Como sea que no obtuvo apenas rendimiento comercial de sus creaciones, abandonó los juegos de reflexión. Con el tiempo se ha

convertido en uno de los mayores especialistas en laberintos lógicos, como puede verse en su página web www.logicma mejor obra, y a los demás juegos de Abbott se les podría dar por desaparecidos en combate, si no fuera porque han sido recopilados en el libro *Diez juegos que no se parecen a nada* (RBA, 2008).

Al *Eleusis* juegan de cinco a ocho personas con dos o tres barajas de cartas francesas. En cada partida, un jugador llamado dios escribe una regla secreta de colocación de cartas. Dios puede decidir si la regla es evidente o imposible, fácil o difícil de descubrir, todo vale. Los demás jugadores (los "mortales") empiezan con catorce cartas en la mano y las van jugando poniéndolas sobre la mesa, mediante un sistema muy simple: si la carta cumple la regla de dios, se pone en una línea llamada principal, formada por todas las cartas correctas. Si por el contrario, la carta colocada es errónea, es decir que no cumple la regla, se coloca debajo de la última carta correcta y el jugador recibe una penalización de dos cartas. El objetivo es acertar la regla y quedarse sin cartas antes que los demás jugadores. Incluso, y mejor que acertar la regla, cualquier jugador puede convertirse en profeta y hacer de dios en su lugar, lo que le hará ganar muchos más puntos. Un perfecto, y sobre todo perverso, sistema de puntuación hace que las reglas deban ser a la vez transparentes y crípticas, inmediatas e invisibles. Es el primer juego en el que los jugadores van creando colectivamente la partida a medida que ponen cartas, que inducen su resultado.

La última pregunta. ¿Hay algo mejor que jugar?

Sí, hay una cosa mejor que jugar. Leer. Sin ninguna duda. ◀▶

Algunos libros sobre juegos

Para saber más cosas sobre el juego como herramienta de relación entre personas y de relación de las personas con el mundo, hay que leer dos libros considerados generalmente como canónicos: *Homo ludens*, de Johan Huizinga, y *Los juegos y los hombres*, de Roger Caillois. A mí me han interesado especialmente dos libros recientes de dos filósofos franceses: *Qu'est-ce qu'un jeu?*, de Stéphanne Chauvier, y *Jouer et philosopher*, de Colas Duflou.

Si se preguntan sobre si realmente el juego sirve o no para algo, lean y disfruten *Le jeu vous va si bien!*, del infatigable animador cultural belga Pascal Deru. Si después de leerlo, no sienten tilín hacia el juego, no intenten nada más. Si no puede ser, no puede ser.

Si quieren saber más de juegos de tablero y de mesa de todos los tiempos y de ahora mismo, tienen a su alcance dos libros clásicos (*History of Board-Games other than Chess*, de Harold J. R. Murray, y *Board and Table Games from Many Civilizations*, de Robert Charles Bell) y dos más recientes (*The Oxford History of Board Games*, de David Parlett, y *El mundo en juegos*, de quien firma estas líneas).

Si buscan libros llenos de juegos diferentes y apasionantes, pueden probar los libros de bolsillo de RBA sobre juegos. Por ejemplo, *Un montón de juegos*, del gran Sid Sackson, y *19 juegos con papel y lápiz*, de Eric Solomon. Otro buen libro es *Juegos de pupitre*, de Andrea Angiolino y Domenico Di Giorgio.

Si son creadores de juegos y les interesa saber sobre el presente y el futuro de esta profesión, deben estudiar el librito *Paid to play. The Business of Game Design*, de Keith A. Meyers.

Pero, de verdad, háganme caso, no lean sobre juegos, júéguelos. Alarga la vida y la hace más placentera.