



¿Sabían que el origen de las damas puede remontarse a tres mil años atrás? Hay más juegos de mesa antiguos que han traspasado modas, costumbres y culturas. ¿Por qué? ¿Cuál es su secreto? La respuesta es más sencilla de lo que parece

JUEGOS ETERNOS

Texto Jordi Jarque

Vamos a jugar. Empezamos con una pregunta:

¿qué tienen en común el parchís, el backgammon o las damas? Vamos, vamos, vamos... Que son juegos de mesa muy antiguos, tan antiguos que ya se conocían antes de la época de Jesucristo. Bingo. Son muchos años y muchas generaciones jugando a lo mismo, desafiando el paso del tiempo. Con tanta tecnología desarrollada y evolución mental, esto parece un poco raro. Es chocante la imagen de una familia egipcia de hace tres mil años vestida según la época, jugando en el mismo tablero de damas que otra familia del siglo XXI, ésta con ropa vaquera y zapatillas deportivas. Han cambiado tantas cosas y las damas siguen ahí. Curioso. No son tan antiguos, pero también tienen siglos en sus tableros el juego de ajedrez, la oca, las cartas o el dominó (estos últimos sin tablero, claro). Al menos en algunos bares (sobre todo los de los pequeños pueblos) todavía se pueden encontrar estos juegos. En las ludotecas (sobre todo están en las ciudades) también, y tampoco faltan en gran parte de las casas particulares (tanto en zonas rurales como urbanas) en forma de videojuegos o no. ¿Qué tienen estos juegos de mesa que no conocen el concepto moda? ¿Realmente son tan interesantes? ¿Qué aportan? ¿Por qué existen todavía?

Antes de contestar a estas preguntas, Viktor Bautista i Roca, informático, experto en juegos tradicionales y creador de juegos, quiere hacer algunas precisiones. Hay juegos que evolucionan y cambian sus reglas con el paso de los años y la influencia de las culturas allí donde arraigan. "Incluso actualmente bajo un mismo nombre se puede estar jugando a cosas distintas, como con el tablero del backgammon. Este juego pertenece a

LOS QUE PERDURAN

Algunos de los juegos de ahora son los mismos que jugaban otras civilizaciones hace dos mil años, tres mil, incluso cuatro mil y cinco mil años. Espeluznante, pero es así. Lo explica Gaspar Pujol. Se puede encontrar más información en el libro *Histoire des jeux de société*, de J.M. Lhôte.

Ajedrez

El actual ajedrez es una evolución del ajedrez japonés (shogi) y el ajedrez chino (xianqi), y éstos del chaturanga, que parece ser que nació en India en el siglo VI de nuestra época. Un poema escrito por Francesc de Castellví, Bernat Fenollar y Narcís de Vinyoles publicado a finales del siglo XV titulado *Scachs d'amor* puede ser la primera partida documentada jugada con las reglas actuales del ajedrez. Favorece el desarrollo del pensamiento estratégico y analítico. Ayuda a planificar y prevenir.





37

EN CASA

una familia que tiene más de cinco mil años y conserva las mismas reglas desde hace 1.500 años. Pues bien, en Turquía se puede ver a gente jugando con el backgammon y en cambio realmente están jugando a otro juego tradicional del país, que tiene su propia historia". Algo parecido sucede con los juegos de mancala, muy populares en África y cuya historia se remonta posiblemente antes de Cristo. "Sin embargo, la mancala es la base común que ha dado lugar a más de 300 juegos", comenta Bautista i Roca.

Hecha la precisión, lo que queda claro es que al ser humano le gusta jugar, ahora y desde hace muchísimos años. Tantos que es difícil imaginar que un mismo juego haya superado modas y diferentes culturas. ¿Por qué vence la barrera del tiempo? "Sobre todo porque aportan nuevos elementos. Si se hace un símil con el cine o los libros, las películas que perduran en el tiempo son las que transmiten algo interesante y de forma entretenida", asegura Oriol Ripoll, profesor de juegos en la Universitat Ramon Llull, creador de juegos y colaborador de Es. Y el juego no deja de ser un entrenamiento para la vida. "Los juegos que perduran dan respuesta a necesidades humanas. Ofrecen habilidades que el ser humano necesita incorporar. Por ejemplo, el juego de la oca permite que los niños vayan aprendiendo primero a tener paciencia, pues han de esperar su turno para tirar los dados, y segundo a superar las frustraciones que producen las fatalidades de la vida (maldita gracia le hace al niño caer en según qué casillas del tablero)", explica Ripoll. También es verdad que algunas necesidades cambian con cada época. "Por eso el monopoly no podía existir en el siglo XVI, mientras que en el siglo XX es uno de los juegos de mesa más vendidos en todo el mundo. El monopoly nos introduce en la mecánica del capitalismo", afirma Ripoll.

Pol Cors, experto en juegos de mesa y fundador de la editorial Homoludicus, asegura que el éxito de algunos juegos reside en su sencillez. "Todos conocen las reglas del parchís y la oca. Y eso permite jugar con los hijos pequeños. Son juegos familiares donde participan todos". Y esta sencillez

Juegos de cartas

Aparecen en Europa hacia el siglo XV. Pero en China también se han encontrado cartas del siglo X. Con las cartas se han desarrollado muchos tipos de juegos en donde el azar, el cálculo y la memoria predominan. La aparición de la imprenta les da un gran impulso.



es la misma tanto hace cientos de años como ahora. "Evidentemente, estoy hablando de gente que juega de forma ocasional. Si hablamos de jugadores habituales, la cosa cambia", asegura Cors.

Y entre los jugadores habituales están los aficionados al ajedrez, que también tiene sus años, aunque "nadie sabe a ciencia cierta el origen del ajedrez", comenta Gaspar Pujol, profesor de filosofía en la Universitat Internacional de Catalunya, especializada en el simbolismo de los juegos antiguos de mesa. Incluso había un ajedrez para cuatro jugadores en India en el siglo VI y que seguramente fue el antecedente del actual ajedrez, explica Pujol. "La figura de la reina es un invento medieval. La llamaban la reina furiosa porque incorporaron que se moviera en todas las direcciones y las casillas que quisiera". El ajedrez no es sencillo como la oca, y en cambio ya tiene siglos. "Es un juego sin dados y sin camino. Se evita el azar. Y en la corte era muy conocido", señala Pujol. Su popularidad no ha disminuido con el paso de los años. "El prestigio también explica que a ciertos juegos no les afecte el paso del tiempo. Y el juego de mesa con más prestigio es el ajedrez", explica Viktor Bautista i Roca. Incluso era una cuestión de Estado. En el siglo XVI Felipe II envió a un representante español para derrotar a los italianos. Perdió. A finales del siglo XX el prestigio se lo jugaba IBM con la creación de un potente ordenador para desafiar al campeón del mundo, entonces ruso, Gari Kasparov. El Deep Blue (el ordenador de IBM) perdió. Pero al año siguiente volvió a la carga y ganó en medio de trifulcas y la insinuación de juego sucio. No es extraño. Estaba en juego una vez más el prestigio y una importante cantidad de dinero. Eso era en 1997. El ajedrez no sólo despierta pasiones entre adultos. José Mora, presidente de la asociación lúdica club Silmaril, comenta que una de las cosas que le han llamado más la atención cuando organizan una muestra de juegos de mesa es que los más pequeños se interesan sobre todo por el ajedrez. "El ajedrez tiene mucho éxito entre los niños porque ven que no dependen del azar. Les cuesta hacerse con las reglas, pero se entusiasman en seguida. Es un juego esencialmente estratégico, y a los niños les gusta poder decidir. Pero quienes más juegan son los adultos. Y eso que en España se juega poco. En otros países hay conferencias, premios anuales, jornadas de juegos", comenta Mora. Pol Cors recuerda que el país de referencia es Alemania, donde "la actividad familiar por excelencia es jugar con juegos de mesa. En España no está tan arraigada esta costumbre. Tal vez el clima más benigno invita a actividades lúdicas fuera del hogar. En Alemania se editaron el año pasado 250 juegos nuevos, mientras que en España sólo 80. Y eso que jugar es mucho más barato que ir al cine".

La función didáctica de los juegos es importantísima. Jordi Lorente, maestro, pedagogo y especialista en juegos, asegura que los juegos de mesa que perduran cumplen con una serie de requisitos formativos para el ser humano. "Desarrollan las siguientes capacidades: autorregulación, pensamiento estratégico, gestión de actitudes y asumir la incertidumbre". Lorente explica un poco más ▶



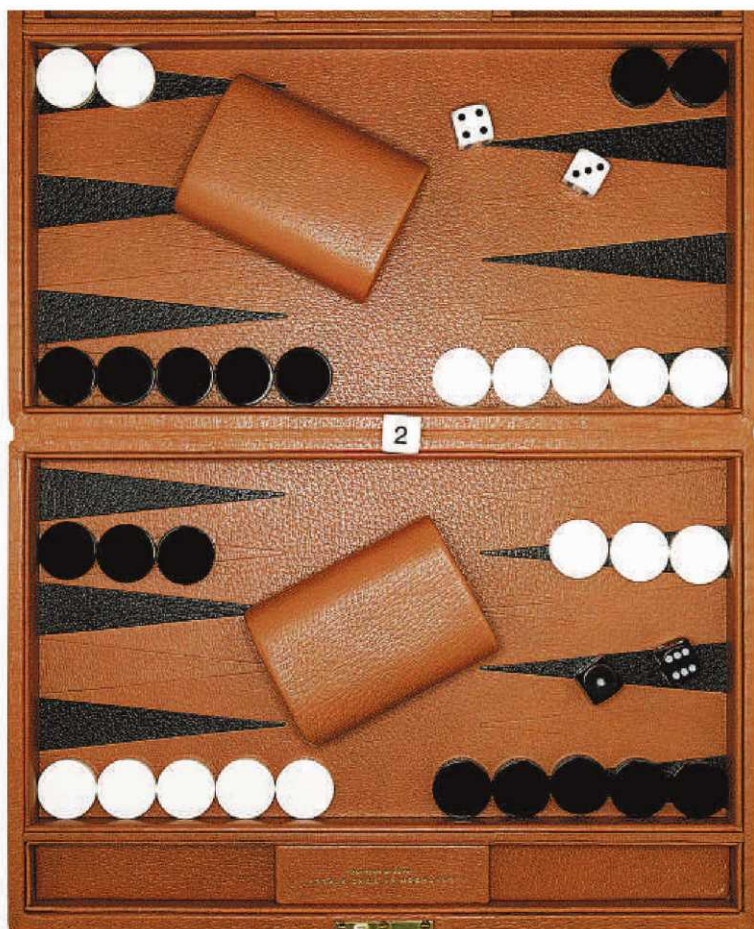
Parchís

Es uno de los juegos más populares de India. Desciende de uno más antiguo y más complejo llamado chaupar, de hace casi 2.500 años. Se trata de un juego muy sencillo que prepara para asumir periodos de suerte y desgracia. Ideal para aprender a contar.

Damas

Las damas parece que se inspiran en un juego más antiguo conocido como alquerque. Hay noticias del alquerque en el 970 a.C., pero algunas referencias podrían situarlo en el 1400 a.C. en el antiguo Egipto. Fue un juego muy popular entre los árabes y llegó a Europa occidental hacia el siglo VIII de nuestra época. Las damas como tal se desarrollaron en España en el siglo XV. Y hay algún libro dedicado a este juego en el siglo XVI. Desarrollan la capacidad estratégica, la prevención y planificación.





Backgammon

Antes también conocido como XII scripta o tablas y también nard. Los primeros indicios de este juego aparecen en el 3500 a.C. en Persia. Casi no ha sufrido cambios si se compara con otros juegos. Desarrolla la capacidad estratégica y de asumir la incertidumbre.



Juegos de mancala

La primera noticia de estos juegos aparece alrededor del 2000 a.C. Se juegan sobre todo en los países africanos no musulmanes y en el Caribe. Desarrollan la capacidad estratégica y el cálculo.

EN ESPAÑA
SE EDITARON
80 NUEVOS
JUEGOS EL
AÑO PASADO,
Y 250 EN
ALEMANIA

ES-
7 DE FEBRERO DEL 2009

38

► estos puntos. En el primer caso, con la autorregulación, el juego permite “trabajar con los acuerdos, montar nuestro mundo, establecer reglas más rígidas o flexibles, aceptar normas. En el caso de las actitudes no hay ninguna otra actividad que reúna en un tiempo tan corto tantas experiencias distintas como la frustración, el éxito, el compañerismo o la rabia. Por otra parte, también hay que establecer estrategias, analizar, ayudar, prever. Lástima que en las escuelas se juegue poco. En Gran Bretaña y Alemania hay más tradición. Pero aquí mandan los tópicos y se afirma que jugar es perder el tiempo”. En cambio, los neurólogos, como José Manuel Martínez, profesor del departamento de Neurología de la clínica de la Universidad de Navarra, aconseja enfáticamente los juegos de mesa como las damas, el ajedrez, el dominó, el parchís o las cartas. Sin ir más lejos, la Unesco recomendó oficialmente en 1995 la inclusión del ajedrez como materia educativa en las escuelas, pero en España no se ha hecho mucho caso, al menos oficialmente, porque extraoficialmente cada vez se juega más. Y no sólo al ajedrez.

“Está creciendo la afición por los juegos de mesa. Desde hace unos diez años en España se editan cada vez más juegos”, asegura Pol Cors. La oca y el parchís no desaparecerán, pero hay juegos que están llamados a convertirse en clásicos. Marc Brell, especialista en juegos y gerente de Clarió, una empresa valenciana de recursos lúdico-educativos, asegura que al menos hay cinco juegos con unas pocas decenas de años que ya se han ganado el título de clásicos: el monopoly, el cluedo, el risk, el trivial y el uno (juego de cartas). Son juegos que ya han superado también años y fronteras, y ya no faltan en las ludotecas. ¿Y cuáles son los del próximo futuro llamados a perdurar? Tanto Marc Brell como Pol Cors y José Mora señalan que uno de ellos es Los Colonos de Catán. Ya ha vendido más de dos millones de unidades y ha recibido premios en Europa y Estados Unidos, y eso que vio la luz en el año 1995. Potencia los valores que ahora tienen prestigio como la gestión de recursos y la habilidad para negociar. Y se puede jugar tanto en familia como con los amigos. Además, nadie es eliminado durante la partida. Otro juego señalado por los especialistas es Carcassonne. Es más reciente, del año 2000. Sus reglas son sencillas y la historia traslada los jugadores a los tiempos de los cátaros, un reino de leyendas y mitos que a veces son reflejos de realidades. Algunos dioses de la mitología egipcia lo sabían. Tal vez por eso Thot, dios de la sabiduría, retó a la diosa de la luna a un juego de mesa (el senet). Esta última perdió, y desde entonces sólo puede brillar entera un día cada 28. Y ya no hay remedio, de momento.

En cualquier caso, sea un juego más popular o menos, haya trascendido el paso del tiempo o acabe de aparecer, lo cierto es que tal como afirma Gaspar Pujol, “se conoce a alguien mucho mejor con cinco minutos de juego que con tres horas de conversaciones”. Y la guinda la pone José Mora: “El mejor juego es el que te hace pasar horas y no te has dado cuenta”. Bueno... ya saben. Me llaman para jugar. ■

Weiqi

En Occidente y Japón es conocido como go y en Corea como baduk. En China, los primeros vestigios de este juego aparecen hace más de cuatro mil años. Es un juego de estrategia de alta complejidad (más que el ajedrez; todavía no se ha escrito ningún programa de computadora para competir contra los mejores jugadores del go), a pesar de las sencillas reglas. En el 600 a.C. ya se celebraban torneos. Desarrolla la capacidad estratégica y el análisis de las situaciones nuevas.

Oca

Se sitúa alrededor del siglo XVI, pero en el antiguo Egipto había un juego que se llamaba mehen muy parecido al de la oca. Desarrollo de la paciencia y la incertidumbre.

EL MÁS VENDIDO

Algunos afirman que el monopoly es el juego de mesa más vendido del mundo. Puede ser que sí o puede ser que no; pero 160 millones de unidades vendidas en unos 80 países dan una idea de la popularidad de dicho juego. Juan Fernández Moro, un coleccionista valenciano, calcula que a lo largo de su historia han jugado unos 500 millones de personas y eso que el juego de marras no tiene ni cien años, pero ha coincidido con el apogeo del capitalismo. El juego va de eso, de comprar, vender y alquilar, y supuestamente lo inventó un tal Charles Darrow, un parado de Pensilvania (Estados Unidos) durante la Gran Depresión, en 1933. Soñaba con salir de su apurada situación. Y el juego permite eso, soñar con hacerse millonario. Tal vez por eso Fidel Castro ordenó destruir todos los juegos de monopoly de Cuba o que la Unión Soviética prohibiera dicho juego, aunque hay quien aprovechó una exposición en Moscú en 1959 para robar seis juegos de monopoly. Ya ha salido su versión electrónica.