

Jugar, una apuesta de futuro

Oriol Comas i Coma, experto en juegos
y autor de *El mundo en juegos*.

Los juegos de mesa y de tablero para adultos no gozan en España de la misma situación que en otros países de su entorno económico, social y cultural. Ciertamente, en Alemania, Francia o Estados Unidos, la industria de este tipo de juegos se desarrolla y ofrece continuamente nuevos productos con atractivas innovaciones, como la reciente introducción del DVD como elemento central, árbitro y director de juego.

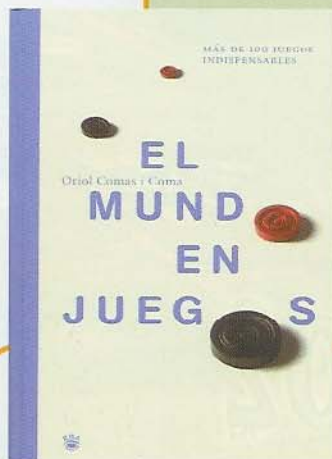
Parece que en España estemos estancados en una vieja idea: los juegos son para los niños, no para los adultos, que consumimos otros productos culturales y de entretenimiento. Más allá de grupos minoritarios o de juegos con una gran tradición o un gran lanzamiento internacional, como los clásicos ajedrez, damas, los juegos de cartas o el dominó, o más recientes, como *Monopoly*, *Scrabble*, *Cluedo*, *Pictionary* o *Trivial Pursuit*, se diría que el juego, que jugar, no interesa al público español adulto.

Todos los agentes que intervenimos en el mundo del juego somos responsables en una u otra medida de este estado de cosas. Todos: padres, maestros, expertos, medios de comunicación e industria. Los padres (muchos pa-

dres) piensan que no es necesario jugar con sus hijos, que se entretienen por sí solos. Los maestros (demasiados maestros) opinan que el juego es únicamente indispensable en el tiempo de recreo o como recurso para el aprendizaje, sin tener en cuenta otros valores. Los expertos no nos comprometemos en una línea de pensamiento distinta a la que marca la inercia general. Los medios de comunicación sólo informan (pocas veces) en la sección de economía sobre la industria del juego o en la de deportes, para hablar del juego del ajedrez. La industria (en su mayor parte) no arriesga en productos para los que no detecta suficiente demanda y suele invertir en títulos seguros o en licencias bien arropadas.

En mi opinión, la pregunta a la que hay de dar respuesta es: ¿son los juegos un producto cultural y de entretenimiento con valores propios o meramente un más entre los sectores económicos? Para mí, jugar es una actividad parecida a leer un libro o ir al cine o al teatro; en otras palabras, la industria del juego es equiparable a la industria del libro, no a las artes gráficas. Jugar es una actividad que proporciona placer y que nos cuenta cosas del mundo y de nosotros mismos, según las interpreta el autor de cada juego. Contiene además un marcado componente de relación social, lo que convierte el juego de sociedad en un valioso instrumento para reuniones familiares o de amigos.

Desde el primer juego de tablero conocido, el Real Juego de Ur, quizás antepasado del actual backgammon, con una antigüedad de unos 4.500 años, la humanidad ha querido dedicar una parte de su tiempo a jugar. En nuestras manos, especialmente en las de la industria, está que, además de un precioso regalo del pasado, jugar sea también una apuesta de futuro. ■



Oriol Comas (Barcelona, 1956) ha recopilado en su libro *El mundo en juegos*, editado en marzo de 2005 por RBA, los mejores juegos que ha inventado el hombre hasta la fecha. La obra está estructurada en tres partes: una primera dedicada a los tres grandes juegos de la humanidad (el ajedrez, el go y el mancala); otra, sobre los juegos de siempre (parchís, oca, etc.); y una tercera, con los juegos creados a lo largo del último siglo, entre los que se incluyen títulos como *Monopoly* o el *Stratego*. ■