

2º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales. Universidad Nacional Villa María, Villa María, Córdoba, 2020.

# **Movimientos feministas y Modern Board Games. Prácticas culturales de la ontología gerundial social.**

Guzmán, David Roque.

Cita:

Guzmán, David Roque (2020). *Movimientos feministas y Modern Board Games. Prácticas culturales de la ontología gerundial social. 2º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales. Universidad Nacional Villa María, Villa María, Córdoba.*

Dirección estable:

<https://www.aacademica.org/segundo.congreso.latinoamericano.de.comunicacion.de.la.unvm/65>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/enOb/xec>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:*  
<https://www.aacademica.org>.

**Título: Movimientos feministas y Modern Board Games. Prácticas culturales de la ontología gerundial social**

Línea: Eje 3. Producción de Conocimiento Académico

Nombre: David Roque Guzmán

Dirección/Dependencia: Universidad Nacional de Villa María

Ciudad: Villa María, CP 5900

E-mail: roque.da.gus@gmail.com

Palabras clave: Juego de mesa – Feminismo – practica cultural

*“We become what we behold. We shape our tools and then our tools shape us”*

*“Nos convertimos en lo que contemplamos. Damos forma a  
nuestras herramientas y luego nuestras herramientas nos dan forma ”*

*(John M. Culkin, 1967, p.70)*

## **1. Introducción**

El “feminismo radical”, como parte de la ola feminista que se iniciara en los 70’s, a la vista de conceptos de Raymond Williams aparenta ser lo “emergente” (Williams, 1997). Sin embargo, también parece guardar una estrecha relación con prácticas culturales residuales iniciadas por el movimiento sufragista de finales del siglo XIX.

En este trayecto del avance de los discursos antipatriarcales, sobretodo en Argentina y Europa (Laje y Márquez, 2016), se han alcanzado producciones y prácticas culturales de la sociedad de toda índole a niveles de “subversión cultural”. Los *Modern Board Games* no escapan a esta realidad.

En el presente trabajo se rescatarán algunas de las expresiones de esta práctica cultural feminista emergente, reflejadas en los juegos que las sociedades producen en su ontología gerundial adaptativa. Se entiende en esta indagación, a las sociedades en un constante “estar siendo”, más allá de un “ser” canónico. El agregado de “adaptativa” tiene que ver con escapar a una convergencia de factores para pasar a ser una actualización obligatoria. En productos culturales, la Industria Cultural ejerce una presión a la adaptación para sobrevivir en los mercados.

En variados ámbitos culturales, es posible observar una contracultura frente al avance de las tecnologías, una tendencia hacia lo analógico acrecentada por un gran número de producciones culturales ambientadas en los 80’s.

A nivel global, al auge de los Juegos de Mesa Modernos despierta especial interés en la tradición de los *Game Studies*, generalmente orientados a videojuegos y experiencias lúdicas inmersas en la cultura digital.

Estas propuestas de experiencias analógicas, que denomino de co-creación social<sup>1</sup> comunicativa, parecen encontrar crecimiento en distantes espacios del planeta de la mano de la comunicación digital y las campañas de micromecenazgo. Ejemplos significativos de esta novedosa manera de financiación de proyectos, son las plataformas “Kickstarter” y “Verkami”.

La convergencia de tres factores de una cultura digital<sup>2</sup> dominante: **a)** la creciente articulación entre los diversos sistemas complejos en que se desarrollan las sociedades contemporáneas (economía, política, Estado, educación) y el mundo de la comunicación digital (Urresti, 2014); **b)** la conversión de información analógica en digital que permite que todo producto de la creatividad humana se torne potencialmente un objeto para circular por las redes computacionales; y **c)** la característica de una Internet que desafía las nociones establecidas de tiempo y espacio acortando distancias y tiempos; parecen no contemplar las experiencias analógicas.

Sin embargo, una complementación entre las instancias de difusión, comunicación, debate y producción, que da prioridad a los *prosumidores* (consumidores que participan del proceso de creación de lo que consumen), por vías digitales y la vivencia tan característica de un “aquí y ahora”<sup>3</sup> de las experiencias lúdicas han dado quizás como resultado la denominada “era de oro de los juegos de mesa” actual.

Este panorama permite la exploración de prácticas sociales y la búsqueda de respuesta a interrogantes acerca de las particulares creaciones culturales “Modern Board Game”, los

---

<sup>1</sup> Indagación comenzada en el grupo Proyecto de Investigación llevado adelante en la Universidad Nacional de Villa María: *Capitalismo, hegemonía y mediatización social en la provincia de Córdoba. Área Antropología, Sociología y Ciencias Políticas* (2018-2019).

<sup>2</sup> Desarrollado en la ponencia *A un tuit de la paz. Una mirada al uso de twitter durante el proceso de paz en Colombia*, presentada en las II Jornadas de Comunicación Digital de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

<sup>3</sup> En línea con el concepto de aura de Walter Benjamin, la práctica del juego social analógico es irrepetible y sólo se da en un momento y lugar determinado. Trabajado en la ponencia *¿Por qué jugamos? Introducción a la Experiencia de Juego en los Modern Board Games* (Guzmán, 2018), presentada en las “II Jornadas de Investigación en Artes” de noviembre de 2018 en la Universidad Nacional de Villa María (UNVM).

desafíos que proponen, las mecánicas que presentan, los valores y decisiones que premian o castigan. Resulta de gran importancia entonces, indagar en mecanismos y asociaciones entre prácticas culturales y difusión de sistemas de valores. Asimismo, es objeto de estudio de la presente propuesta, las relaciones entre expresiones del movimiento feminista y el objeto cultural: Juego de Mesa.

Este camino emprendido permitirá la actualización de conceptos, al mismo tiempo que dará paso al desarrollo de indagaciones particulares de diferentes aspectos dentro del amplio ámbito de la temática “juego”.

¿Cuánto de la sociedad está presente en sus juegos? ¿Y qué transmiten estas propuestas a sus jugadores? ¿Cuál es la distancia entre el ser jugador y el ser social?

La presente propuesta plantea interrogantes acerca de la relación entre las ideologías, en este caso particular feministas emergentes, y la producción cultural residual, específicamente, en el ámbito de los *Modern Board Games*.

El resurgir de posiciones ideológicas residuales puede haber dado paso a la emergente búsqueda de un nuevo orden simbólico planteado en diversos ámbitos y esferas de la sociedad.

La primera parte de la presente empresa, se encuentra dedicada a la definición de juego. Una segunda instancia, trata de dar cuenta de algunas relaciones entre los juegos de mesa e ideologías dominantes y emergentes en función de movimientos culturales feministas.

Resulta de especial interés, el abordaje de un modelo de análisis de experiencias lúdicas que permita identificar y revelar relaciones entre desafíos, mecánicas de juego y sistemas de valores propuestos. Ese es el camino que ve sus primeros pasos en este texto.

## **2. Desarrollo**

El movimiento feminista, que surgió a finales del siglo XVIII –aunque aún sin ser denominado de esa manera-, se configuró en los ámbitos social y político con los objetivos de “toma de conciencia de las mujeres como grupo o colectivo humano, de la opresión,

dominación, y explotación de que han sido y son objeto por parte del colectivo de varones en el seno del patriarcado bajo sus distintas fases históricas de modelo de producción” (Mujeres en Red, 2008). En la definición de este colectivo, se agrega que el movimiento feminista se mueve a la acción para la liberación de su sexo con todas las transformaciones de la sociedad que aquella requiera.

Claramente el sistema cultural dominante es contrario al movimiento feminista en sentido amplio. El feminismo repudia y se presenta como contracultura a la opresión del sistema establecido.

Para el presente texto, se toma como discursos antipatriarcales al conjunto de ideas que confluyen en los movimientos feminismo, el abortismo y el homosexualismo cultural. En este sentido, el feminismo radical presente en manifestaciones de la actualidad, representa el extremo de un movimiento que también abarca a quienes buscan el igualitarismo (práctica residual) entre sexos, y no una inversión de la dominación (práctica emergente).

Cabe señalar que el feminismo, entendido como lucha por la igualdad entre hombres y mujeres es considerado necesario y de una gran importancia en las sociedades contemporáneas y en las manifestaciones de las ideologías progresistas.

“(…) la “inclusión” y la “igualdad” entre los hombres: indigenismo, ambientalismo, derecho-humanismo, garanto-abolicionismo e ideología de género (esta última a su vez subdividida por el feminismo, el abortismo y el homosexualismo cultural) comenzaron a ser sus modernizados cartelones de protesta y vanguardia”. (Laje y Márquez, 2016, p.9)

Incluso el movimiento feminista ha dado paso a la aparición de su contrario. El surgimiento de movimientos denominados “antifeministas” en estos últimos años, parece ser una respuesta al avance de las políticas de “perspectiva de género” que los gobiernos latinoamericanos y europeos han desarrollado e impulsado.

Sin embargo, a los fines de este trabajo resulta significativa la influencia de estos movimientos sociales controversiales en las comunidades modernas. Se debe recordar que los productos culturales de una sociedad, justamente, nacen desde una interacción entre personas y, por lo tanto, se ven condicionados por el clima sociopolítico reinante. Prácticas

culturales dominantes, residuales, emergentes y arcaicas (Williams, 1997) entretejen una trama en una arena de prácticas culturales.

Y en ese espacio de disputa, se configuran procesos de creación de productos culturales cómo en el ámbito de los juegos de mesa, que representan ejemplos de cómo las temáticas y mecánicas de estas propuestas lúdicas dicen, elaboran mensajes y reproducen sistemas de valores.

## 2.1. Juego

Jugar implica, al igual que toda actividad cultural -y más una que implica la co-creación social-, una mirada sobre el mundo, un cruce entre mundos, una inevitable relación entre un “microcosmos lúdico particular” y un “macromundo de vida cotidiana”.

La práctica cultural de los juegos de mesa, si bien no ha sido dominante durante los últimos 30 años, a expensas de la hegemonía de los videojuegos –de los sentidos y el uso de tecnologías de la comunicación (Murolo, 2014)-; desde 2009<sup>4</sup> ha sufrido una expansión significativa y exponencial.

Esta práctica residual (Williams, 1997) que mantenía una base de consumidores, presenta una clara tendencia al aumento en la cultura contemporánea. Hasta abril de 2019, en unos 10 años, se financiaron en la plataforma de micromecenazgo “Kickstarter”, casi 17.000 proyectos de juegos de mesa y los mecenas aportaron más de 1.000 millones de dólares. Ese año, el rubro “board games” facturó 176 millones de dólares.

“(…) ciertas experiencias, significados y valores que no pueden ser expresados o sustancialmente verificados en términos de cultura dominante, son, no obstante, vividos y practicados sobre la base de un remanente –cultural tanto como social- de alguna formación o institución social y cultural anterior” (Williams, 1997, p.144)

---

<sup>4</sup> El 28 de abril de 2009 se fundó Kickstarter. La plataforma web de micromecenazgo para proyectos creativos cumplió un papel fundamental en el crecimiento del mercado de los Modern Board Games.

En esta exploración se considera que el juego implica un proceso de *co-creación social comunicativa* que se materializa al ser jugado, pero que comienza mucho antes dentro de un proceso social.

Por ese motivo la presente propuesta, entiende que la co-creación social está presente en toda instancia de juego -incluso al crear un jugador su propio juego- y responde a un grupo social, una comunidad, una coyuntura, unas determinadas condiciones de producción y a mayor o menor nivel de reproducción ideológica consiente e inconsciente.

Por otra parte, los momentos de creación y de juego son dos instancias separadas temporalmente. El ser social va cambiando al sumar experiencias -como la creación- en una ontología gerundial social, garantizando así un proceso en sociedad, aún al realizar una práctica individual.

Otro concepto importante, que permite comprender la significación de los juegos en los participantes de esas experiencias, es la “ética del juego”<sup>5</sup> (Guzmán, 2019). Se trata de una instancia que presupone su contraparte. Una es propuesta e impuesta por la experiencia lúdica, y la otra, la posee el jugador y aplica –en diferente grado- “en el juego”.

“Lo moralmente correcto dentro del juego es no fallar a lo que el juego propone. Tanto el jugador que no cumple con las reglas como el que no se avoca a buscar cómo ganar, se encuentra fuera de lo lúdicamente correcto” (Guzmán, 2019, p.9)

Cada propuesta lúdica, cada desafío requiere del participante que acepte voluntariamente las reglas del juego, pero también que se oriente a descubrir el objetivo del juego y vehicular sus decisiones hacia alcanzar la meta (Guzmán, 2019).

Por otra parte, el componente de moralidad propio que cada participante arrastra a cualquier actividad de la que participa, supone que la ética del jugador se ve influenciada y condicionada por las ideas de otros dentro y fuera del juego, incluso en un juego solitario (Navarro Remesal, 2019) por tratarse de un ser social; y por participar de una experiencia de co-creación social que implica una comunicación –sincrónica o atemporal- entre los actores.

---

<sup>5</sup> Término presentado en la ponencia *La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games*, en el 1º Congreso Latinoamericano de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Villa María (UNVM).

En conclusión, juego es una experiencia voluntariamente aceptada de co-creación social comunicativa que consiste en un proceso de búsqueda de sentido y de recorrido del camino hacia la meta que permita cerrar esa experiencia. Implica una actitud libre y abierta (Caillois, 1986) hacia la incertidumbre (*paidia*) que acepte la deconstrucción del mundo y orden de la vida cotidiana (Scheines, 1997) para, mediante el paso por el caos y/o la deriva y/o el vacío, fundar un nuevo orden/rumbo/espacio ocupado –nuevos sentidos- sin faltar a la ética del microuniverso particular propuesto (Guzmán, 2019); esto significa, no sólo cumplir con las reglas que la experiencia propone, sino también encaminar las acciones y decisiones en pos de llegar a la meta haciendo uso de los procesos y herramientas disponibles para lograrlo.

#### **2.4. Dominante, emergente o residual. Casos de cruce de prácticas**

No se trata de algo nuevo. Feminismo y Juegos de Mesa se habían encontrado ya con anterioridad. Un grupo “sufragista” de Inglaterra, a principios del 1900 diseñó y produjo un juego denominado “Suffragetto”<sup>6</sup>.

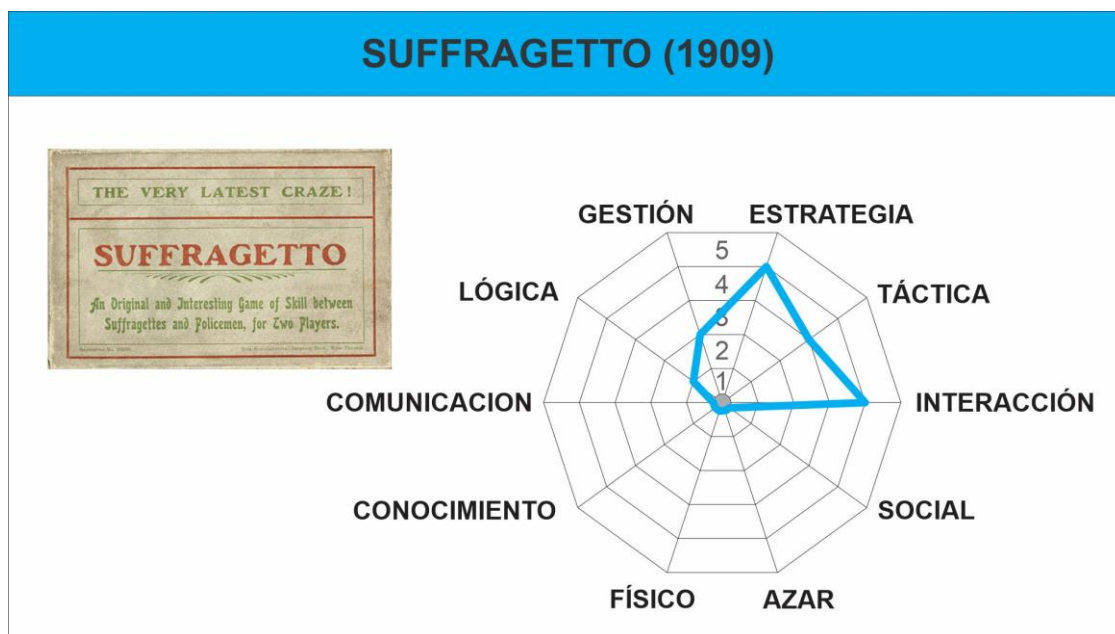
La Unión Social y Política de Mujeres Británicas (WSPU) publicó e impulsó un juego de tablero con dos objetivos: promocionar los objetivos y las tácticas del grupo y producir fondos por medio de la venta del juego.

Piezas que representan a mujeres sufragistas y otras a policías se enfrentan en un tablero con reminiscencias del ajedrez. El objetivo de los policías es interrumpir la reunión del grupo y evitar que lleguen a la “Cámara de los Comunes”. Las sufragistas, en cambio, buscan llegar a ese espacio. El primer grupo que ingrese seis piezas en el recuadro del equipo contrario, gana la partida.

Suffragetto propone desafíos similares a los del ajedrez. El mínimo componente de azar está sólo presente en la definición de cuál de los dos jugadores que se enfrentan realizará el primer movimiento. Aplicando la propuesta de Diagrama de Desafíos (Guzmán, 2018), se observa que los desafíos premiados por la experiencia lúdica son más exigentes en estrategia e interacción, y moderadamente exigentes en táctica y gestión.

---

<sup>6</sup> En <https://www.playsuffragetto.com/> es posible descargar una versión Print&Play del tablero y de las reglas de juego, en inglés.



El análisis del juego permitió identificar la influencia de los juegos abstractos clásicos y, aunque no posee como requisito conocer sobre temática feminista para participar de la experiencia, la ambientación de la propuesta implica de parte de los jugadores, reconocer en cada momento del desarrollo del juego, conceptos y objetivos de la realidad de las Sufragistas.

Por otra parte, no menos destacable, se trata de un juego de enfrentamiento. El bando de las sufragistas es uno, pero el de los policías es el otro. La experiencia obliga a un jugador a tomar el bando contrario al de las feministas.

La emergencia de movimientos feministas encontró un espacio para la difusión de su ideología a través de la práctica residual de las experiencias lúdicas de los juegos de mesa. Pero las mujeres han tenido una gran implicancia en la historia y desarrollo de los Board Games más icónicos.

Elizabeth Magie fue la inventora del multivendido “Monopoly”. Claro que la concepción inicial de Magie poco –o nada- tiene que ver con el producto que encontramos en las jugueterías en la actualidad. Feminista en la década de 1900, se manifestó en reiteradas ocasiones para protestar sobre la posición subordinada de las mujeres.

Sin embargo, lo más significativo de la historia de este juego, es que se crea como protesta del sistema capitalista. Como expresión cultural emergente intentó resaltar mediante elementos “alternativos o de oposición” (Williams, 1997, p.146) y patentó en 1904: “El juego de los propietarios” (The Landlord’s Game).

Diseñó dos conjuntos de reglas para su propuesta de experiencia lúdica, una en la que los jugadores se beneficiaban de los logros de los demás jugadores; y otro grupo en el que el ganador sería solo uno, el que consiguiera que los demás quedaran en bancarrota.

La activista buscaba de esta manera exponer las diferencias entre el sistema capitalista y un sistema en el que se podrían beneficiar todos los participantes. Finalmente, el juego quedó en manos de Parker Brothers en la versión de un único ganador y con la denominación: “Monopoly”.



Otro de los capítulos de la historia en los que la ideología dominante bañó a una creación lúdica, fue el caso de “Battleship” en la década de 1950. La imagen de portada de la caja del juego conservó por años una declaración de lugares para hombres y mujeres.

La ilustración muestra a padre e hijo de la familia jugando mientras la madre e hija se encuentran lavando los platos en la cocina. Los atisbos de una cultura dominante y de opresión hacia las mujeres se hicieron presentes en las cajas del popular juego.



En la actualidad, numerosas son las incursiones de diseñadores y creadores de juegos de mesa en la temática. En 2018 en Neuquén (Argentina) se presentó “Warmis. Mujeres en lucha” (en quechua: mujeres perseverantes), un juego de cartas en el que confluyen las historias de importantes mujeres latinoamericanas en la lucha feminista.

Virginia Bolten, Comandanta Ramona, Lélia González o Argelia Laya, son algunas de las presentes en el juego. “Ayuda a tomar conciencia y a construir saberes para la construcción de una sociedad distinta, justa e inclusiva”, comentó a LMNeuquen uno de sus creadores.

El juego presenta tres modalidades: “Aliadas”, “Unidas” y “Abya Yala (Tierra madura)”, tendientes a premiar principalmente habilidades de gestión de cartas y, en menor medida riesgo de azar (tenta a la suerte). Los repetitivos puntos en los que tomar decisiones importantes para el desarrollo de la experiencia, van otorgando aprendizaje para futuras partidas.

“Herstoricas Pioneras”, “Sapiensa”, “Mujeres en ciencia”, “Feminismos Reunidos”, “¿Quién es ella?”, son algunos de los ejemplos de experiencias lúdicas con perspectiva feminista. Si bien las características son variadas; desde el juego en el que solo hay personajes femeninos u otro en el que la igualdad está puesta de manifiesto, todos surgieron con base en el movimiento feminista.

“¿Quién es ella?” resulta una propuesta muy interesante por varias razones. En primer lugar, el juego es una reversión de “¿Quién es quién?”, pero en la que la aplicación de desafíos de lógica ocupa el espacio principal. Un elemento presente en la versión original,

pero que toma ribetes diferentes en la propuesta ligada al feminismo que ya cuenta con edición en 6 idiomas<sup>7</sup> (inglés, español, francés, italiano, polaco y alemán).



La idea, llevada a la realidad en 2018, además de contar con una totalidad de personajes femeninos importantes de la historia universal, insta a los jugadores a no hacer preguntas referidas al aspecto físico de ellas. Por el contrario, una guía con preguntas relacionadas con sus logros resulta indispensable para la aplicación de la lógica y de la deducción, que permitan ganar el enfrentamiento lúdico.

Mediante íconos relacionados a los interrogantes que se deben realizar, y asociados a cada una de las mujeres del juego, el desarrollo de una praxis permitirá mejorar las habilidades a la hora de seleccionar las acciones a realizar, en pos de ganar el enfrentamiento. En este sentido, Graciela Scheines lo planteaba:

“La repetición es un rasgo sobresaliente de los juegos. Un buen jugador es el aficionado a un solo juego, quien lo practica durante días, meses, años (...) La repetición tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y el jugador, a la vez que el descubrimiento de jugadas inéditas, en un proceso de nunca acabar”. (Scheines, 1997, p.22)

<sup>7</sup> Disponible en <https://playeress.com/>. La campaña de financiación en Kickstarter recaudó 524-016 Euros, con unos 6.745 patrocinadores (<https://www.kickstarter.com/projects/playeress/whos-she-a-guessing-game-about-extraordinary-women/description>)

“Mujeres en Ciencia” es un juego de cartas editado en los idiomas inglés, francés y español. La experiencia lúdica presenta, desde su temática, a 44 científicas que destacaron en variadas disciplinas y en cartas con descripciones de sus principales aportes. Con gran incidencia del azar, el juego propone a los participantes de esta práctica analógica desafíos de gestión de cartas, premiando la interacción contra otros jugadores.

En este caso, el conocimiento sobre feminismo no resulta en requisito para desarrollarse en el juego. Se trata de un componente de temática y ambientación que no influye en las mecánicas ni en los valores necesarios para triunfar en el juego.

Cuenta con versiones “Print & Play”<sup>8</sup>, que garantizan que toda persona con acceso a Internet, una impresora y una tijera, pueda producir con sus propias manos la baraja de cartas de la propuesta lúdica a un costo mínimo.

Un proyecto muy interesante en España es “Uvedoble”. En él, el principal valor está puesto en el saber. “El arma más potente es el conocimiento sobre el feminismo”, reza en la descripción del juego.

El conocimiento permite ganar fichas en la experiencia lúdica, pero si no se acierta el desafío que otro jugador realiza por medio de cartas, deberá “someterse al patriardado”. Un dado, con resultados negativos que obliga al jugador a “jugarse su destino al azar”.

---

<sup>8</sup> En [www.luanagames.com](http://www.luanagames.com) es posible descargar los archivos del juego y adquirir una versión digital de “Women in Science” en formato videojuego, mediante la plataforma Steam.



En esta exploración hacia la significación de los juegos y sus mecánicas, “Uvedoble” se presenta como un ejemplo muy claro de cómo una mecánica comunica. El conocimiento es la habilidad que permite ganar el juego. Por el contrario, el desconocimiento deja librado al azar (dado) el destino del jugador. Invita a empoderarse a través del conocimiento acerca de mujeres importantes de la historia del movimiento feminista, para enfrentar un patriarcado que asocia con el azar, con la incertidumbre de las calamidades.

Los valores asociados al triunfo en el juego se relacionan con el conocimiento, pero no sólo se refiere a la historia del feminismo; otro de los tipos de desafíos consiste en comunicarse y expresar un concepto, pero evitando decir determinadas palabras. En este sentido, el conocimiento de vocabulario es lo que se valora y permite ganar el juego.

"Con la presentación de Señora Monopoly y el dinero entregado a estas jóvenes para invertir en sus proyectos futuros, queremos reconocer y celebrar las contribuciones que las mujeres han hecho a nuestra sociedad y continúan haciendo a diario", indicó Jen Boswinkel, directivo de Hasbro. Se trata de una nueva versión del clásico juego, pero llamado: “Ms. Monopoly” (2019).

*“Collect ~~AA~~240 salary as you pass. If you’re a man, collect ~~AA~~200” (Al pasar recoge ~~AA~~240 de salario. Si eres hombre, recoge ~~AA~~200)*, indica la casilla de premiación al lograr un giro completo al tablero.

La propuesta ha recolectado muchas críticas, entre sus reglas otorga mayor cantidad de dinero si se trata de un jugador mujer. Desde el punto de vista del igualitarismo, no parece ser coherente; pero desde los estamentos más radicales que predicán “¡muerte al macho opresor!” la regla podría ser más acertada.

Lo cierto es que un análisis de la propuesta lúdica desde el parámetro de la ética del juego, brinda como resultado un desfase entre el microuniverso particular y el mundo cotidiano. Una característica del jugador, externa al juego, brinda ventajas a unos jugadores y desventajas a otros. Obliga a los jugadores a cruzar mundos. Luego de la deconstrucción del universo cotidiano, para aceptar las reglas del microcosmos particular del juego, lleva a jugadores a salirse nuevamente del mundo del juego condicionando la experiencia de todos los participantes.

En cuanto a mensaje, esta versión de Monopoly parece comunicad a la sociedad que las mujeres requieren de mayor retribución por el mismo trabajo que realiza un hombre. No habla de igualdad, sino de sexismo; y plantea una inversión cultural de la dominación. La emergencia cultural de un feminismo más radicalizado se hace presente en una versión de uno de los juegos de mesa más vendido de la historia (residual).

### **3. Conclusiones**

Los procesos intervinientes en las prácticas lúdicas, parecen predisponer a los participantes a internalizar conceptos, acciones y valores. Estas características, quizás sean las que explotan los dispositivos de gamificación y ludificación en variados campos como el empresarial, el laboral o el educativo.

Al jugar aprendemos, eso nos cambia. Una persona no es la misma luego de aprender algo. Para jugar debemos deconstruir nuestro mundo cotidiano, para pasar al caos, la deriva o el vacío (Scheines, 1997). Esta instancia, en la que el nuevo microcosmos emerge y se acepta, comunica un sistema de valores simbólicos que el juego propone. Se entretejen sistemas ideológicos completos (Navarro Remesal, 2019) que directamente pasan a la práctica atravesando un proceso en el que el jugador se encuentra abierto y predisuesto al aprendizaje; predisuesto a un nuevo universo.

La resolución de problemas es una característica innata del ser humano. Al jugar, se busca una solución y se camina hacia ella a través de sistemas de valores que, al terminar la experiencia lúdica, trascienden porque se aprendieron. Casi a modo de una “hegemonía” en cada microcosmos lúdico, por la práctica parece confirmarse y reafirmarse el “sistema de significaciones y valores” planteado. Cuáles acciones son recompensadas y cuáles castigadas, determinan hacia donde encaminar la toma de decisiones.

Jugar es praxis, porque implica un “hacer” para cumplir con las reglas y no faltar a la ética del juego. En ese sentido, se hace necesario atender a los juegos que, como sociedad, producimos y llevamos a la práctica. La experiencia hace palpable lo que es valorado: hay una meta, para lograrla se debe cumplir con las reglas, si se cumplen se podrá ganar. Para ganar se debe aceptar la escala de valores del juego.

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.

Comienzan a surgir en las prácticas sociales residuales reflejos de las iniciativas culturales emergentes, como la presencia de feminismo radical en algunos casos enumerados en el cuerpo de este texto. Así también, los movimientos más igualitarios, que actualizan prácticas residuales, continúan en la tradición dentro de propuestas lúdicas alrededor del planeta.

De esta manera, no solo surge un “nuevo orden social” propuesto en ámbitos de medios masivos de comunicación, sino que esta búsqueda de invertir la dominación como plantea el feminismo radical, se vale de la incursión en una amplia gama de productos culturales contemporáneos.

Será necesario profundizar en la indagación de cómo las prácticas culturales emergentes parecen encontrar un camino para una mayor exposición, difusión y aceptación a partir de una asociación con prácticas culturales residuales. Quizás una manera de comunicar que siempre estuvo presente, aunque no exactamente impulsada por los mismos movimientos y objetivos. Quizás, un modo más de difundir ideología a través de las experiencias lúdicas de co-creación social comunicativa, como los Juegos de Mesa Modernos.

Este es solo un primer paso hacia la exploración acerca de qué comunican los juegos y que mensaje emiten sus mecánicas.

#### BIBLIOGRAFÍA:

- **Benjamin**, Walter (1935), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Edición 2003. Itaca. México.
- **Caillois**, Roger (1986) *Los juegos y el hombre*. Fondo de Cultura Económica S. A. de C. V. México.
- **Culkin, J.** (1967, March 18). *A schoolman's guide to Marshall McLuhan*. Saturday Review, 51–53, 70–72.
- **Goffman**, Erwing (1961), *La diversión de los juegos*, Encounters. Two studies in the sociology of interaction. Penguin University Books, Oxford.
- **Guzmán**, David Roque (2017), *A un tuit de la paz. Una mirada al uso de twitter durante el proceso de paz en Colombia*. Actas de Periodismo y Comunicación, Vol.3, N.º 1, diciembre 2017, Universidad Nacional de La Plata.
- **Guzmán**, David Roque (2018), *¿Por qué jugamos? Introducción a la Experiencia de Juego en los Modern Board Games*, II Jornadas de Investigación en Artes, Universidad Nacional de Villa María.
- **Guzmán**, David Roque (2019), *La ética del juego versus la ética en el juego. Una mirada al cruce de objetivos en los Modern Board Games*, 1º Congreso Latinoamericano de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Villa María.
- **Laje**, Agustín y **Marquez**, Nicolás (2016), *El libro negro de la nueva izquierda: ideología de género o subversión cultural*, Unión, Buenos Aires.
- **Murolo**, Leonardo (2014), *Hegemonía de los sentidos y usos de las tecnologías de la comunicación por parte de jóvenes del Conurbano Bonaerense Sur*. Tesis de Doctorado en Comunicación, Universidad Nacional de La Plata.
- **Navarro Remesal**, Victor (2019), *Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine*. Editorio UOC, Madrid.

- **Scheines**, Graciela (1997), Juegos inocentes, juegos terribles. Eudeba. Buenos Aires.
- **Scolari**, Carlos A. (editor) (2013). Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación. Barcelona: Laboratori de Mitjans Inteactius. Universitat de Barcelona.

**WEB:**

- Mujeres en Red. Anónimo (2008). recuperado de <http://www.mujaresenred.net/spip.php?article1308> Última visita: 2019-12-05
- La lucha de las mujeres llegó a os juegos de mesa <https://www.lmneuquen.com/la-lucha-las-mujeres-llego-los-juegos-mesa-n618210> Última visita: 2019-12-08
- Verkami.com Uvedoble: el juego de cartas de temática feminista <https://www.verkami.com/projects/23082-uvvedoble-juego-de-cartas-de-tematica-feminista> Última visita: 2019-12-10
- 5 Juegos de mesa feministas para educar en igualdad de género <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/juegos-de-mesa-educar-igualdad-de-genero/100583.html> Última visita: 2019-12-08
- El Monopoly feminista: así cambian las reglas en una nueva versión [https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2019-09-15/monopoly-feminista-dinero\\_2221103/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2019-09-15/monopoly-feminista-dinero_2221103/) Última visita: 2019-12-04
- La ludoteca de Pampala <https://ludotecapampala.wordpress.com/2018/03/02/suffragetto-luchas-callejeras-entre-mujeres-y-policias-por-el-derecho-al-voto/> Última visita: 2019-12-04