

# Gamificación: trabajar con otros tipos de dados

Juegos de rol, juegos de mesa, dragones, fantasía y misterio. ¿Ser nerd o ser geek, cuál es la cuestión? En este artículo, un repaso acerca de las habilidades que ganó un adolescente fanatizado con los juegos de mesa y de rol, que luego desplegó en su vida adulta en entornos corporativos.

Leandro Calarge  
Gerente de Márketing  
Endress + Hauser Brasil  
<https://www.br.endress.com/>



¿Qué va a hacer el lector hoy a la noche? ¿Va a ir al cine o a ver algún evento deportivo? ¿Alguna actividad al aire libre como caminar o andar en bicicleta? Cualquiera sea la elección, difícilmente sea la misma que yo pretendo hacer: colonizar Marte. Sí, ¡eso mismo!

Voy a jugar uno de mis juegos favoritos: Terraforming Mars. En nuestro papel de corporaciones futuristas, nosotros, los jugadores, administraremos nuestros recursos financieros para determinar quién, luego de un largo proceso que puede llevar horas, tendrá éxito y será más eficiente a la hora de colonizar Marte. En el camino, deberemos lidiar con un montón de cosas diferentes: nivel de temperatura del planeta, nivel de oxígeno en la atmósfera, cantidad de océanos descubiertos. De hecho, la lista es inmensa, y todos esos detalles, además de estar en un tablero, están distribuidos en 443 cartas, y eso sin contar ninguna de las expansiones del juego disponibles en el mercado. No se puede negar, es un planeta entero.

Fuente: <https://www.linkedin.com/pulse/gamifica%25C3%25A7%25C3%25A3o-trabalhando-com-outros-tipos-de-dados-leandro-calarge/>

## ¿Listos para colonizar Marte? Elon Musk no está solo

Jugar juegos de mesa es uno de mis hobbies predilectos hace ya bastante tiempo, no solo para mí, también para millones de personas. Es un mercado que se asentó en los últimos años, tanto en Brasil como en el resto del mundo. Cada mes, centenas de lanzamientos los demuestran, cada uno con un tema y mecánicas diferentes. Hay para todos los gustos, incluido el suyo.

Y cuando hablo sobre esto, puedo estar abordando cualquier tema: usted puede ambientarse en una disputa territorial maya jugando Tikal, o puede administrar sus dados para juntar puntos durante la construcción de una catedral medieval en Troyes, o negociar los mejores contratos de eficiencia en la generación y distribución de energía eléctrica en Power Grid, o administrar un viñedo en Viticulture, construir palacios en Alhambra. La lista es realmente infinita, si usted quiere, puede echar un vistazo a [www.ludopedia.com.br](http://www.ludopedia.com.br), para tener idea de lo que estoy hablando.

A nivel personal, mis amigos y yo siempre nos asumimos nerds de marca mayor. Pasamos gran parte de nuestra juventud perfeccionando nuestras habilidades y conocimientos sobre juegos específicos. En otras palabras, éramos "viciados".

Lo bueno es que, desde las últimas décadas, los nerds "bichos raros" fueron siendo cada vez más normales, y hoy la llamada "cultura geek" se convirtió en una vertiente cultural importante y lucrativa. Tal vez, la culpa es de los superhéroes y sus colosales sagas cinematográficas, en donde se encuentran historias de éxito atribuidas al "universo Nerd". Si antes todo esto era considerado un "conocimiento inútil", hoy existe quien valoriza tales habilidades. Los juegos de mesa son apenas una pequeña parte de ese gran mundo, hoy también conocido como geek, en donde también habitan los juegos de rol, la literatura

fantástica, los videojuegos, los cómics, y muchos más.

*Si antes todo esto era considerado un "conocimiento inútil", hoy existe quien valoriza tales habilidades.*

## El juego de rol y la interpretación de papeles

En líneas generales, el juego de rol es un juego de interpretación de papeles en donde los jugadores asumen el control de uno o más personajes dentro de un contexto (mundo, universo, etc.) regulado por un Maestro, que controla la narrativa de la historia. Al contrario de lo que muchos que no han jugado este tipo de juegos piensa, no es el objetivo del Maestro derrotar a los jugadores (aunque algunos hagan de eso una filosofía de vida). El único objetivo real es la diversión.

El juego de rol, también al contrario del sentido común de quienes nunca llegarán a jugarlo efectivamente, no está restringido a un mundo de fantasía medieval. En verdad, no está restringido a nada. El escenario (realidad sobre la que se despliega la narrativa) y el sistema de juego (conjunto de reglas y directivas para realizar el juego) se pueden escoger de una lista que hoy es prácticamente innumerable, es decir, ambos se pueden crear con cualquier contexto.

Lo cierto es que películas, series, imágenes, acontecimientos históricos, absolutamente todo lo que se quiera imaginar puede servir para crear una narrativa. ¿Sabe por qué? ¡El objetivo es siempre la diversión! ¿Y si el objetivo fuera, por ejemplo, el aprendizaje?

Mi contacto con el juego de rol de dio cuando era preadolescente. Mis amigos y yo podíamos

ser considerados "bastante empeñados" a los videojuegos (Super Nintendo) y a un juego específico de mesa llamado Hero Quest. Frecuentemente, nuestra rutina variaba entre días enteros dedicados a ambos. En esa época fuimos introducidos en los juegos de rol a través de la revista Dragão Brasil y al escenario creado por un grupo de tres personas conocido como "Trio Tormenta" (Rogério Saladino, J.M. Trevisan y Marcelo Cassaro).

Vale destacar la gran importancia de esos personajes y de sus diversas creaciones, pues el juego de rol clásico (D&D, AD&D) no era exactamente accesible a todos (precio, disponibilidad, lenguaje), de modo que el Trío tradujo la idea principal para una realidad más próxima a nosotros en Brasil, posibilitando que el juego de rol se convirtiera en una diversión viable, con pocos recursos: un libro, algunos dados, personas y mucha creatividad.

Después de conocer el juego de rol, nuestras cabezas simplemente explotaron. Si los juegos de mesa y los videojuegos ofrecían límites bien definidos, el juego de rol, en total contrapunto, nos daba la posibilidad de explorar esos límites de forma casi ilimitada, incluso porque era barato y se amoldaba a nuestros gustos e intereses. ¡Era mágico!

¿Sabe qué era mágico también, aunque fue más claro después? El perfil clásico del adolescente no tan popular de la escuela, introspectivo y con dificultades para relacionarse con otros. Entre amigos, un contexto con personajes y una historia era todo lo que necesitábamos para interactuar y dejar cualquier bloqueo juvenil de lado.

*Entre amigos, un contexto con personajes y una historia era todo lo que necesitábamos para interactuar y dejar cualquier bloqueo juvenil de lado.*

## Los juegos de mesa modernos

Los años fueron pasando y la moneda necesaria para invertir en esas actividades fue escaseando. Además, la distancia hizo que naturalmente los miembros del grupo se separasen físicamente y las aventuras llegasen a su fin.

A pesar de todo, el desarrollo que esos momentos me proporcionaron lo entendí cuando ingresé al mundo corporativo. En aquel momento, no había espacio para hablar sobre los juegos de rol. Incluso hoy existe un cierto preconceito en relación a ese hobby. Hace quince años atrás era peor todavía, o por lo menos así veía las cosas yo, interpretando el papel de un interno que busca tener un lugar en ese mundo.

Naturalmente, me alejé de ese mundo que tanto había contribuido a mi desarrollo, aunque nunca dejé morir por completo ese vínculo. De alguna forma, siempre procuré estar al tanto de lo que pasaba. Considerando que hoy está de moda hablar sobre el multiverso, tiene todo el sentido afirmar que, en cierta forma, el juego de rol fue mi multiverso durante buena parte de mi trayectoria.

Cierto día, en búsqueda de novedades, me detuve en unos juegos de cartas y tableros asociados con el juego de rol: Pathfinder y El Señor de los Anillos Card Game. Aquello era muy atractivo, pues sonaba como el viejo juego de rol en una cápsula que se podía jugar en menos tiempo y con menos personas (dos jugadores, por ejemplo). Había llegado a lo que luego se conocería como juegos de mesa modernos.

Además de estar asociados con los juegos de rol, estos juegos atendían otra demanda: las fallas existentes de los juegos electrónicos actuales. Que no se me malentienda. Los videojuegos de hoy son maravillosos y ofrecen mucho más de lo que siempre soñé, pero en mi opinión, son demasiado "online", además del hecho de que las computadoras son una herramienta de trabajo diaria para la mayoría de los trabajadores y que

es demasiado pedir que en el tiempo libre sigan estando frente a una pantalla. Me di cuenta de que la experiencia de los juegos versaba más en las posibilidades de interacción online que en las posibilidades de juegos offline, donde uno puede jugar al lado de otra persona y en el sofá de su casa. Pero los juegos de mesa ofrecían exactamente lo contrario: algo offline, apreciado por todos los que participan de la experiencia, en donde si no se quisieran respetar las reglas, nada pasaría.

Rápidamente me obsesioné con los nuevos juegos de mesa, y varios amigos compraron la idea, al final de cuentas, no eran más que un pretexto para la única cosa que realmente importa: la diversión.

## El portal para el mundo corporativo

Así estaba yo: un jugador semirretirado de juegos de rol y ávido de juegos de mesa, trabajando en marketing. Aunque algunas experiencias y el contacto con algunas personas me hicieron buscar el pasadizo secreto dentro del castillo.

Yo ya había participado de experiencias profesionales que implicaban la interpretación de papeles y gamificación y, aunque algunas habían sido excelentes, tenía la sensación de que podrían haber sido mejores. Entonces, inspirado por los li-

bros de juegos de Ian Livingstone, decidí intentar.

Después de meses de trabajo arduo, cree un Playbook dentro de un PowerPoint, que funcionaría como un libro juego, en donde las elecciones traerían consecuencias o, en otras palabras, donde tu viaje se llevaría a cabo en un mismo archivo, cliqueando links y tomando decisiones. El juego trataba del contexto de oferta de valor y de la importancia en la negociación de que ciertos elementos fueran elegidos en el momento adecuado.

Había compartido con pocas personas la idea que venía trabajando, y presentaría un modelo para un grupo de más de cincuenta personas en un evento. Todo tenía que salir bien. Afortunadamente así fue.

Las devoluciones me sorprendieron y me animaron. Surgió un viaje de experimentación y aplicación de elementos que había aprendido durante la vida mientras me divertía. Hoy en día, intento usarlos para entregar el mensaje de ejercitar una competencia o simplemente educar a las personas de una forma diferente y atractiva.

Mi colega Thiago Gomides y yo creamos una serie de experiencias para un evento totalmente digital, de dos días, en el contexto del lanzamiento de un producto. Al lado mío, otro colega, Arthur Rodrigues, montó un juego de cartas con el objetivo de fortalecer competencias técnicas en relación a una línea de productos. Me valí de ele-



mentos de Criptogramas para lograr atención y colaboración durante las presentaciones. Ejercité el juego de rol en las reuniones. Ayudé a colegas a crear experiencias diferentes para diversos contextos.

*Mi colega Thiago Gomides y yo creamos una serie de experiencias para un evento totalmente digital, de dos días, en el contexto del lanzamiento de un producto.*

## Finalmente, los dos mundos se encontraron

Estoy convencido de que el mundo de los juegos o gamificación es tan grande como la Tierra Media de Tolkien, y eso me motiva para buscar cada vez más elementos que puedan ser utilizados para crear experiencias y diseminar el conocimiento. Si todo juego necesita un maestro, o al menos alguien que esté capacitado para enseñar las reglas, yo puedo ocupar ese lugar, aunque sea de vez en cuando, pues el maestro también es un jugador.

Aquellos que ya jugaron algún juego de rol saben que, además de los tesoros y objetos mágicos, la aventura siempre recompensa a los jugadores con experiencia. Esa es una palabra fuerte que veo utilizada de diversas formas: User Experience y Customer Experience son algunos de los ejemplos más comunes hoy en día. El significado de la experiencia, cualquiera sea, sigue siendo el mismo: el acto de experimentar o el conocimiento adquirido durante la práctica de algo.

## Experiencia: fundamental siempre

Desde mi punto de vista es esto (la experiencia) lo que nos mantiene vivos, de cierta forma. Es la magia que existe en la mirada de alguien que descubre algo por primera vez o en la emoción de quien vive algo impactante por primera vez. La experiencia es mágica.

En este contexto, invito a leer un texto de R. A. Salvatore, escritor de literatura fantástica, y las palabras de Drizzt Do'Urden, uno de sus personajes más famosos. El fragmento forma parte de una trilogía en el universo de Forgotten Realms llamado Los ríos de plata (Devir, 2005).

"Rezo para que nunca se acaben los dragones del mundo. Digo esto con toda la sinceridad, aunque participe de la muerte de una de las grandes serpientes. El dragón es el enemigo quintaesencial, el mayor de los adversarios, el epítome invencible. El dragón, por encima de todas las criaturas, incluso demonios o diablos, evoca imágenes de esplendor sombrío, de la gran fiera enroscada y dormida sobre el mayor de los tesoros.

Son la última prueba del héroe y el mayor miedo de los chicos. Son más viejos que los elfos y más terrenales que los enanos. Los grandes dragones representan la bestia sobrenatural, el elemento fundamental de la bestia, la parte más sombría de nuestra imaginación".

Mi propia creencia es, con mucho, la más simple y, sin embargo, la más complicada. Creo que los dragones aparecieron en el mundo inmediatamente después de la creación de la primera raza pensante. No le doy crédito a ningún dios o mago por esta creación, sino a la imaginación más básica, tejida a partir de miedos invisibles, de estos primeros mortales racionales.

Hay tanta gente en la tierra que quiere una respuesta, una respuesta definitiva; para todo en la vida e incluso para todo lo que pueda haber después de la vida. Estudian y prueban, y debido a que estos pocos encuentran las respuestas a al-

gunas preguntas simples, asumen que debe haber respuestas para cada pregunta.

¿Cómo era el mundo antes de que existieran las personas? ¿No existía nada? ¿No existía nada más que oscuridad antes del sol y las estrellas? ¿Existió algo? ¿Qué éramos, cada uno de nosotros, antes de nacer? ¿Y qué, lo más importante de todo, seremos después de morir? Por compasión, espero que estos interrogadores nunca encuentren lo que están buscando.

*Aquellos que ya jugaron algún juego de rol saben que, además de los tesoros y objetos mágicos, la aventura siempre recompensa a los jugadores con experiencia.*

*Esa es una palabra fuerte que veo utilizada de diversas formas: User Experience y Customer Experience son algunos de los ejemplos más comunes hoy en día.*

Un profeta autoproclamado se presentó en Dezburgo negando la posibilidad de una vida después de la muerte, afirmando que las personas que murieron y fueron resucitadas por los clérigos en realidad nunca habían muerto y que sus

afirmaciones de experiencias en el más allá eran un elaborado truco de su propio corazón, una treta para facilitar el camino hacia la nada. Porque eso es todo lo que había, dijo, un vacío, una nada.

Nunca en mi vida había oído hablar de alguien que suplicara tan desesperadamente que se le demostrara que estaba equivocado. Porque ¿qué nos quedará si no queda misterio? ¿Qué esperanza podemos encontrar si sabemos todas las respuestas? ¿Qué hay dentro de nosotros, entonces, que tan desesperadamente quiere negar la magia y desentrañar el misterio?

Miedo, presumo, basado en las muchas incertezas de la vida, y la mayor incerteza de todas: la muerte. Haga esos miedos de lado, digo, y viva libre de ellos, pues si miramos hacia atrás y observamos la verdad del mundo, descubriremos que, de hecho, hay magia a nuestro alrededor, inexplicable a través de números y fórmulas. ¿O qué es, si no magia, la pasión que evoca el discurso de un comandante antes de la batalla? ¿O qué es, si no magia, la paz que encuentra un bebé en los brazos de sus padres? ¿O qué es el amor, si no magia? ❖

