

NUGGET 44, Mayo, 1988

Chris Engle

Wargaming de análisis verbal

"A rose by any other name would smell as sweet."

En los dos últimos años he incursionado en el juego experimental. Mi objetivo siempre ha sido crear una ilusión de realidad. Algunos de mis experimentos han tenido éxito y otros no tanto. Sin embargo, hasta hace poco ninguno de mis experimentos abarcaba nada realmente nuevo. Creo que mi último proyecto es diferente. Este artículo esboza mis ideas sobre los juegos de análisis verbal.

La mayoría de los wargames utilizan números de algún modo para simular la realidad: abundan los factores de combate, los índices de movimiento, los modificadores de los dados y las tablas para casi todo. De hecho, son tan comunes que parecen clichés. No tengo nada en contra de los números como método para analizar el mundo, pero llega un momento en que Grok el Cavernícola se vuelve indistinguible de la nave estelar Enterprise. Ambos se describen con los mismos conceptos como factor de combate, *Grok* 10 Enterprise 9 (obviamente en escalas enormemente diferentes). No todos los juegos numéricos son malos o erróneos. Muchos de ellos consiguen, como dijo Picasso, ser "una mentira que dice la verdad". Desgraciadamente, cada vez es más difícil alcanzar el estándar a medida que se sobrecargan los conceptos numéricos. Así que me pregunto, ¿para qué usar números?

¿Qué? Les oigo gritar. ¿Sin números!? ¿No hay tablas? ¿Sin tiradas de dados!? ¡Hereje! Puede ser, pero ¿por qué usar números cuando tenemos palabras? Es cierto que los números son extremadamente fiables ($2+2$ es siempre cuatro), pero tengo mis dudas sobre su validez (¿es Grok realmente tan duro como la Enterprise?). Obviamente, la validez de un juego numérico depende del concepto original de los diseñadores del juego. Si ese concepto es un cliché, entonces el diseñador está repitiendo todos los errores del creador del concepto y añadiendo algunos más de su cosecha. ¿Qué más favorece el uso de números? Bueno, son lógicos, pero esa lógica tiene un precio en amplitud de significado. Un factor de combate sólo es útil dentro de un único juego y no es generalizable a otros juegos. Así, Grok no es comparable en dureza a la Enterprise, ya que la definición de factor de combate es diferente en ambos juegos (o eso nos dicen, yo personalmente creo que la Roca de Grok puede patear el culo a cualquier nave estelar de antimateria). El problema de las definiciones estrechas es la proliferación de números que utilizan los juegos. Cuantos más, mejor, al menos hasta que la sobrecarga de información se apodera de ellos. Así que recurriré a las palabras.

Las palabras ofrecen una visión del mundo completamente distinta a la de los números. Mientras que los números son fiables y se definen con precisión, las palabras son fluidas y están llenas de muchos encuentros sutiles. La dificultad con las palabras es reunir las en formatos útiles. Una cosa es obvia, cualquier juego que utilice el análisis verbal de la realidad (es decir, palabras para describir el mundo) va a tener un aspecto muy diferente de los juegos convencionales. El formato tiene que producir resultados repetibles, fiables y válidos que, de alguna manera, conserven la flexibilidad y la sutileza de los significados de las palabras.

Mi solución a este problema es utilizar una matriz verbal. Se trata de un formato en el que pequeñas frases se agrupan de forma significativa. Me gano la vida practicando la psicoterapia, por lo que comprender cómo entendemos el mundo es de gran importancia para mí. Hay un hilo conductor entre una diversidad de disciplinas que dice que el mundo está ordenado y que puede descomponerse en partes componentes. La mayoría de las disciplinas llaman a estas partes conceptos. Una matriz verbal no es más que una representación visual de los conceptos.

Tengo dos juegos hechos que utilizan matrices de la manera mencionada. El primero es un sistema de juego de rol que utiliza la jerarquía de necesidades de Maslow como formato. El segundo es un sistema para simular sociedades enteras observando sus instituciones básicas. Describiré este último en profundidad (un sistema de juego de rol puede esperar, después de todo hay demasiados juegos de rol).

El objetivo del juego institucional es simular la forma en que los grupos nacionales funcionan y cambian ante desastres naturales y conflictos con otros grupos. El formato de la matriz gira en torno a la idea de que los seres humanos crean *instituciones* para satisfacer necesidades humanas básicas. Los jugadores empiezan con un conjunto de *instituciones* neolíticas genéricas para satisfacer las siguientes necesidades: producción de alimentos, producción de bienes, organización humana, visión del mundo y relaciones con otros grupos. En la matriz, cada necesidad está representada por una fila de casillas, cada una dividida a su vez en una sección superior y otra inferior.

La sección superior contiene una frase u oración corta que describe una *institución* (es decir, un medio para un fin, la necesidad). Al comienzo del JUEGO los jugadores tienen las siguientes *instituciones*: *cazar*, *recolectar* (para la comida), *artesano individual* (para los bienes), *familia*, *tribus* (para la organización), *todo tiene un espíritu* (*animismo*), *los hombres pueden aplacar a los espíritus -sacrificios, magia ritual-* (para la visión del mundo), *hostilidad a los extranjeros*, y *guerra ritual* (para las relaciones exteriores). Con sólo mirar estas instituciones tengo una buena imagen mental de cómo son.

Llegados a este punto, la matriz institucional parece un párrafo rebuscado. Puede ser interesante de leer, pero si no cambia pronto se volverá aburrida. La evolución institucional y los *problemas* añaden dinamismo a la matriz. En cada turno de juego, todos los jugadores deben añadir una nueva *institución* o cambiar una antigua. Con el tiempo, la nación de cada jugador se hará más compleja de forma natural. No sólo se satisfarán mejor las necesidades iniciales, sino que los jugadores podrán crear nuevas necesidades para hacer frente a los *problemas* que surjan. Después de que las *instituciones* evolucionen cada turno, un jugador (uno diferente cada turno) podrá atacar una *institución* de otro jugador con un *problema* institucional. Esto viene a significar, que es un suceso impredecible dentro de esa institución que la hace disfuncional. Por ejemplo, la *caza* puede tener el *problema* de la caza excesiva, o las *tribus* pueden tener el *problema* de las *familias* enemistadas. La naturaleza de los *problemas* depende por completo del jugador que lo "endosa". La única limitación es que esté relacionado de alguna manera con la *institución* a la que está vinculado. Los *problemas* se escriben en la parte inferior de la casilla institucional. Al igual que las *instituciones*, se describen mediante una frase u oración corta.

El meollo del juego es cómo los jugadores resuelven sus *problemas*. Los *problemas* se resuelven actuando dentro de una *institución*. La acción consiste en alguna orden ejecutiva dada a través de una institución que aliviaría el *problema*. El jugador la presenta en forma de argumento para explicar por qué la acción resolvería el *problema*. El resultado de una acción lo decide un árbitro (o el acuerdo de todos los jugadores si no hay árbitro). Por ejemplo, digamos que el *problema* es la escasez de materiales para el *artesano individual*; la acción podría ser que los *cazadores* abastecieran al artesano con materiales de sus matanzas (una acción en la *institución cazar*). Este argumento podría funcionar bien. El árbitro debe tener en cuenta la interconexión de las *instituciones* (más interdependencia y más fuerza) y la interconexión de los *problemas* (más dificultad). Si el argumento está bien elaborado, se ajusta a la *institución* y es lógico, debería funcionar. En algunos casos, el jugador no dispondrá de una *institución* preexistente para hacer frente a un *problema*; en tales casos, el jugador deberá innovar una *institución* o crear una nueva para afrontar el reto.

Es interesante que, con el tiempo, los grupos nacionales se definen en gran medida por los *problemas* a los que se enfrentan. También con el tiempo el carácter o el sentimiento de una nación puede cambiar por completo. Un ejemplo histórico de ello es la evolución de la nación germánica. Institucionalmente, las tribus desorganizadas contra las que luchó César difieren de los guerreros de las migraciones bárbaras; que difieren de los campesinos del Imperio Carolingio; que difieren de los burgueses de la Edad Media; que difieren de los herejes de la Reforma; que difieren de los ciudadanos de una Alemania unificada; que difieren de los nazis. Todos están conectados genéticamente y por el lugar (*y por el idioma, NT*), pero por lo demás son completamente diferentes.

Hice el *juego de la institución* para aprovechar los mapas que no se pueden utilizar en los juegos estándar (en concreto, un globo terráqueo redondo de 3 metros en relieve de la Universidad de Indiana). Con un mapa, los jugadores pueden entrar en conflicto entre sí. Cada jugador empieza con una zona determinada del mapa. En cada turno, el jugador puede ordenar una acción ejecutiva para expandir o contraer este territorio o desarrollarlo a través de algunas *instituciones* (por ejemplo, *construir aldeas*, *talar bosques para la agricultura*, *construir carreteras*, etc.). Los límites y ubicaciones exactas de los lugares no son importantes siempre que el jugador recuerde las ubicaciones generales. Cuando dos jugadores se solapan en un territorio necesitan llegar a un acuerdo sobre una frontera o algún otro arreglo. El acuerdo debe ser coherente con las relaciones de cada jugador con la *institución* de otros grupos. Las *instituciones* iniciales dan a los jugadores pocas opciones salvo luchar entre ellos (*hostilidad a los extranjeros* y *guerra ritual*), pero se garantiza que la lucha no sea concluyente. Cuando los jugadores se enfrentan, entablan un diálogo. En primer lugar, ambos bandos exponen los objetivos que desean alcanzar. El árbitro elige un bando como agresor. A continuación, ese bando argumenta por qué su acción a través de una *institución* le haría lograr su objetivo. Este argumento es rebatido por el defensor, que argumenta por qué su acción a través de una de sus *instituciones* bloquearía el movimiento del agresor. El árbitro decide quién gana en función de la calidad de sus argumentos y la fuerza de las *instituciones* en liza. Si hay más objetivos de guerra o el árbitro no puede decidir quién gana, los jugadores intercambian otra ronda de argumentos. Esto se prolonga tanto como sea necesario para resolver la cuestión. Es posible que ninguno de los dos bandos disponga de las *instituciones* necesarias para alcanzar sus objetivos (como en el caso de las -escasas- *instituciones* iniciales).

En tales casos, el árbitro puede dejar la disputa sin resolver para que se vuelva a disputar en el turno siguiente. Nótese que es posible que una nación guerrera arrase a una nación urbana, esto no significa que el jugador urbano esté fuera del juego. Sólo significa que su pueblo pasa a ser gobernado por los guerreros, que más vale que tengan *instituciones* preparadas para gobernar a una población hostil o que esperen no gobernar mucho tiempo. Cuando una nación es invadida, el jugador puede intentar cambiar la matriz de la población servil innovando o añadiendo una nueva *institución*. Si el jugador defensor puede *argumentar* a través de una *institución* por qué la población no acepta el cambio, entonces el árbitro lo anula. Incluso si el cambio se lleva a cabo, el jugador sigue controlando a su pueblo para que, con el tiempo, su nación pueda resurgir como el Ave Fénix.

El papel del árbitro en un **juego de análisis verbal** no es crear el mundo. De ese trabajo se encargan los jugadores. En cambio, el árbitro es necesario para tomar decisiones sobre los *argumentos* y facilitar los diálogos. El árbitro tiene otro trabajo que comparte con todos los jugadores que es detener los saltos de continuidad. Esto significa vetar el turno de un jugador que dice que su sociedad neolítica acaba de inventar la máquina de vapor o algún otro salto tecnológico igualmente ridículo.

Tengo grandes esperanzas en el potencial futuro de los juegos de análisis verbal. Creo que ofrecen un método de aproximación que permite abordar un problema de una forma nueva. Hacen posibles simulaciones de conflictos que antes no podían tratarse adecuadamente. En mi mente tengo el esbozo de un juego de matriz institucional para simular el movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos. También veo un posible juego de ética. Por lo menos hace que Grok se vea muy diferente de la Enterprise. Espero que algunos de ustedes prueben este enfoque. Me interesa lo que se les ocurra.

Llevo a cabo el matrix game de institución utilizando una rejilla de matriz de casillas de 2" x 2" (es decir, rectángulos de 2" x 1" para *instituciones* y *problemas*) con cuatro o cinco casillas por fila; digamos 10 filas en total. Cubro cada matriz con papel de contacto para darle una superficie plástica. Para escribir, utilizo un lápiz de cera. Se limpia fácilmente con los dedos o con una goma de borrar. En total, cuesta unos cinco dólares montar un juego para cuatro jugadores.

[Cuando se publicó este artículo, el editor incluyó una viñeta en la que un hombre dice: "Have a poke in the eye!". La burbuja se clava en la burbuja de voz del siguiente hombre, que dice la palabra "Ouch".."]

Traducido, con el permiso del autor, y editado por Aitor Saiz Lasheras para Comprender la Guerra (minervae.top)
Gracias al señor Chris Engle por su amabilidad.
Julio del 2023.