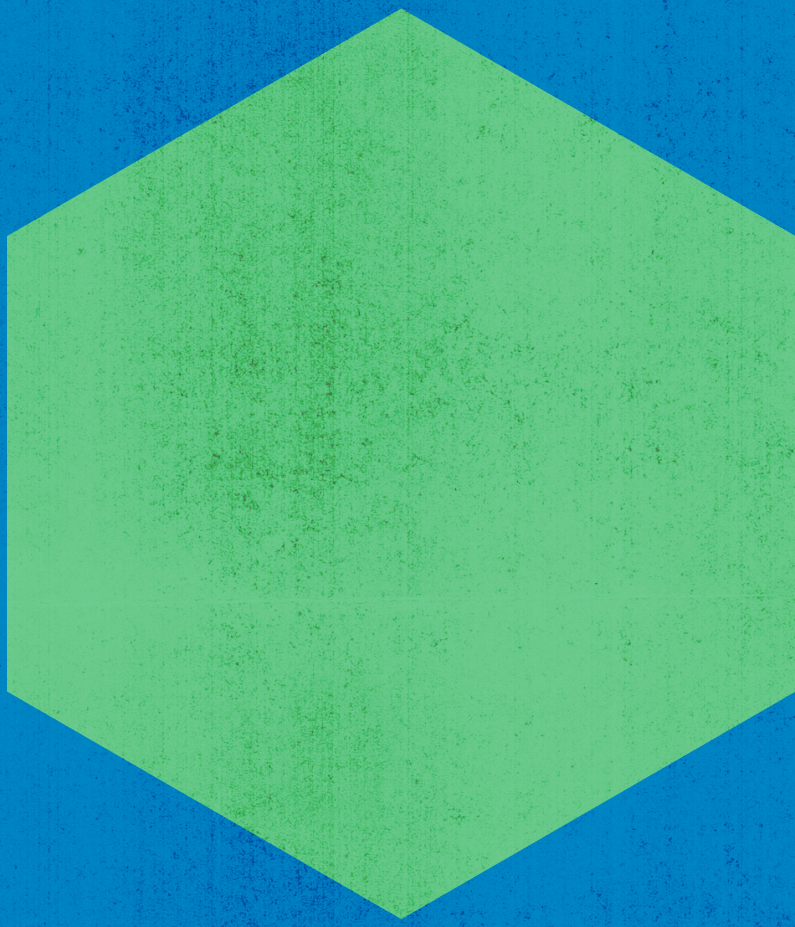
PRESENTACIÓN

Roxanne López Insinilla



PRESENTACIÓN

Roxanne López Insinilla

Antes de hablar de lo que nos convoca, es interesante mencionar el tamaño de la ventana temporal con la que nos propusimos estudiar los juegos en este territorio hoy conocido como Chile. Motivados por unos cueros teñidos, provenientes de la cultura tehuelche y fechados hacia el siglo XVIII, que se conservan en el Museo Nacional de Historia Natural y que hoy interpretaríamos como el equivalente a un juego de naipes, decidimos mirar, ojalá, desde lo más temprano que pudiéramos encontrar.

Jugar es una práctica humana que en este territorio existe desde mucho antes de que existiera Chile como nación: los pueblos originarios tenían sus propios juegos, transmitidos de generación en generación, mucho antes de que llegara cualquier europeo a estas tierras. Con la llegada de los navegantes españoles llegaron también otros juegos, entre ellos los naipes, cuya fabricación en territorio chileno se documenta ya hacia fines del siglo XVII. Más tarde, durante el siglo XIX, la inmigración alemana trajo consigo otra capa de influencia lúdica, parte de un intercambio cultural mucho más amplio que estos inmigrantes trajeron al país. Y sería, de forma casi curiosa, una nueva influencia alemana la que volvería a marcar un quiebre casi dos siglos después: la llegada de Catán, diseñado por el alemán Klaus Teuber, que se transformaría en el punto de inflexión que abre la etapa moderna de esta historia, la que este documento se propone contar en detalle.

Visto así, lo que hoy llamamos industria no es un fenómeno que nace de la nada en los años 2000, sino la capa más reciente y visible de una tradición lúdica que atraviesa toda la historia de este territorio. Sin embargo, lo que nos convoca es intentar entender, desde varios planos, cómo llegamos a hacer los juegos que hacemos hoy. ¿Qué es lo que nos influenció a querer hacer nuestros propios juegos?

Si miramos solo un par de décadas atrás, ya con foco en lo que más conocemos y alcanzamos a recordar de Chile (Rochet, El Castillo del Juguete, Otto Kraus, los juegos de Guau, o posteriormente Meyer), el juego de mesa propiamente tal pasó de ser un producto pensado por su potencial comercial y destinado a las jugueterías, a lo que es hoy: un objeto de interés cultural y social, destinado ahora a librerías o tiendas especializadas. Antes, donde solo trabajaban diseñadores gráficos e industriales, ahora también se involucran editores, artistas, modeladores y un gran número de otras disciplinas: profesiones que antes no habrían sido incluidas en la ecuación, porque no se consideraban necesarias para el negocio.

Ahora el juego, al ser una invitación social y expresión artística al mismo tiempo, comparable con la experiencia de ir al cine o leer un

libro, tiene un nivel de desarrollo y profesionalización que incluye, entre varias otras cosas invisibles, a personas que se dedican a probar los juegos (testers) antes de que estos sean publicados, o redactores que afinan cada uno de los textos que componen el producto, ahora pensado también para adultos. Esto, que hace 40 años no era una práctica común, hoy es obligatoria. Ese cambio no es espontáneo ni evidente, y explicarlo y valorarlo se ha convertido en interés de muchos, desde la academia, la institucionalidad y la misma industria, pues los juegos ya traspasan la frontera de la expresión artística o el hobby, y se formalizan como una economía creativa que hoy mueve millones de dólares. Y en Latinoamérica, decimos con orgullo, representamos el 6% del mercado global.

Quienes escribimos esta investigación, y muchos de nuestros colegas en la industria, hemos explicado este fenómeno cientos de veces, y creo que siempre mencionamos la llegada de Catán a Chile como el punto de inflexión que marca un antes y un después. Esta industria no nace a partir de Catán y sus pares modernos que se han hecho populares. Sabemos que en Chile se fabrican y comercializan juegos de mesa desde hace más de cien años, y desde hace décadas han existido también importaciones, e incluso localizaciones. Sin embargo, la llegada de Catán introduce una característica nueva dentro de la oferta de la época: el nombre del autor en la caja. No es que haya sido el primero, ni aquí ni en otras partes, pero sí fue el primero que logró masividad, y con eso llegó a las personas la chispa inicial que se necesitaba para hacerles ver que ellas también podían crear y publicar sus propias ideas de juego.

La motivación emprendedora y los sueños de muchas personas, junto con un poco de ambición y espíritu geek, fueron el combustible suficiente para convertir esa posibilidad creativa en la industria que conocemos hoy. Un espacio que, como toda economía creativa, necesita no solo ser sostenible, sino también darse momentos para reflexionar sobre el camino recorrido, generar escuelas, medir su impacto y comprenderse a sí misma.

Con el anhelo de hacer madurar el diseño de juegos como subdisciplina del diseño, y de contribuir no solo al entendimiento propio, sino también a destacar frente a instituciones públicas y académicas la relevancia de nuestra disciplina (idealmente estableciendo un nuevo punto de partida en cada conversación), hemos desarrollado este proyecto.

Marco del Proyecto

Este proyecto consiste en la creación y puesta en marcha de un repositorio web de juegos de mesa publicados en Chile: una plataforma digital pública, abierta y centralizada, cuyo propósito es documentar, preservar, visibilizar y difundir la producción nacional de juegos de mesa desde una mirada histórica, cultural, académica e industrial.

De manera complementaria, contempla el desarrollo de esta publicación digital de investigación y análisis sobre el estado actual de la producción

nacional de juegos de mesa, elaborada a partir de la información que fuimos sistematizando en el repositorio y abordada desde múltiples enfoques disciplinares. En este sentido, todo lo que sigue se articula en torno a una misma pregunta: ¿qué factores culturales, industriales y editoriales han configurado las condiciones desde las cuales se diseña y publica juegos de mesa en Chile hoy?
Tanto el repositorio como esta publicación buscan dar continuidad contemporánea al trabajo de documentación del patrimonio lúdico chileno, iniciado hace décadas por investigadores como Oreste Plath, aunque esta vez con la mirada puesta en los juegos de mesa modernos diseñados en Chile, entendidos como productos culturales y de diseño. A través de este trabajo es posible observar la evolución del sector desde sus primeras expresiones, pasando por las influencias extranjeras, los referentes modernos de inicios de los años 2000, la aparición de los primeros estudios y editoriales locales, hasta la consolidación de la industria con la creación de asociaciones gremiales como EJMA Chile y, más adelante, LudiChile, por la que hasta hoy han pasado cerca de veinte editoriales nacionales, algunas de ellas con presencia internacional.

1. Por qué este documento existe

Hay algo que quienes llevamos años cerca de esta industria sabemos, pero que rara vez está escrito en algún lado: en Chile, desde hace más de cien años, hay gente que se ha dedicado a diseñar y publicar juegos de mesa, y sin embargo casi no existe un registro que permita mirar ese fenómeno en conjunto. Recordamos algunos nombres, sabemos títulos, contamos anécdotas, pero no teníamos, hasta ahora, un lugar donde toda esa información conviviera y pudiera ser consultada, comparada y estudiada.
Este documento nace de esa falta. No pretende ser la última palabra sobre el tema, más bien al contrario: es un primer intento serio de ordenar lo que hasta ahora ha vivido disperso en la memoria de quienes hacen juegos, en catálogos de editoriales, en museos, en colecciones privadas, e incluso, a veces, solo en relatos centenarios sobre lo que solíamos jugar; y ahora también en publicaciones de redes sociales y en la experiencia directa de jugar. Quisimos documentar este fenómeno para que, con esta base, cualquier persona, diseñadora, jugadora, académica, periodista o simplemente curiosa, pueda hacerse su propia idea de qué está pasando con los juegos de mesa en Chile.

2. Qué entendemos por "juego de mesa publicado en Chile"

Antes de avanzar, conviene ponernos de acuerdo en el objeto que estamos mirando. En este documento, cuando hablamos de un juego de mesa publicado en Chile, nos referimos a todo aquel que ha sido editado, producido o distribuido formalmente en el país por una editorial con presencia en el mercado chileno. Esto incluye dos tipos de juegos que conviene distinguir:

- Juegos diseñados en Chile, donde la autoría intelectual (las mecánicas, el sistema de juego, la idea original, o a veces el arte) pertenece a una persona o equipo chileno, independientemente de la nacionalidad de la editorial que los publica.
- Juegos licenciados, ya sean localizados o adaptados: títulos originalmente extranjeros que una editorial chilena adapta y/o traduce para publicarlos en nuestro mercado.

¿Por qué incluir ambos si lo que más nos interesa, en el fondo, es el diseño nacional? Porque, en términos de influencia, ambos fenómenos están profundamente entrelazados, y separarlos por completo distorsionaría la imagen real del sector. Sobre todo considerando que hay editoriales que se construyeron a partir de la localización como primera estrategia comercial.
También vale la pena señalar que usamos una definición amplia de qué consideramos un juego de mesa. Por eso, en la base de datos incluimos

un marcador que permite distinguir entre juegos de mesa propiamente tales, juegos de rol, TCG (juegos de cartas coleccionables), juegos clásicos y otras categorías, como los juegos educativos o históricos.
Quedaron, eso sí, fuera de este registro las importaciones de juegos de mesa que no pasan por una editorial chilena, es decir, títulos extranjeros que llegan directamente a las tiendas sin licencia ni adaptación local. Sabemos que esta es una influencia enorme en lo que juegan, y luego diseñan, las y los creadores chilenos, pero se trata de un fenómeno editorial de una escala que excede los recursos de este proyecto. Documentarlo en profundidad implicaría trazar el mapa completo de la industria global del juego de mesa, algo que probablemente merece un proyecto propio.

3. Por qué esta mirada es más representativa de la industria

Aquí quiero detenerme, porque esta es quizás la decisión más importante de todo el proyecto.
Un juego de mesa no es solo un objeto de entretención. Es, ante todo, un dispositivo cultural: una experiencia diseñada para reunir a personas alrededor de una mesa, invitarlas a pensar, a decidir, a arriesgarse, a reírse, a competir o a colaborar. Cuando se diseña un juego, se está construyendo algo parecido a una pequeña obra de autor, con una voz propia, con una mirada del mundo, con decisiones estéticas y narrativas que reflejan quién es ese equipo diseñador y desde dónde observa la realidad. Y cuando ese juego se sienta en una mesa chilena, empieza a formar parte del tejido social de este país: de sus reuniones familiares, de sus grupos de amigos, de sus comunidades de jugadores que se encuentran semana a semana.
Por eso creemos que mirar solo el "diseño nacional", dejando fuera todo lo que las editoriales chilenas traen, adaptan y ponen en nuestras mesas, sería una fotografía incompleta. Cada vez que una persona decide iniciar como diseñadora de juegos, ¿qué estaba jugando? ¿Qué juegos le gustaban? ¿Qué juegos conocía? Y, lo más importante, ¿cómo llegaron esos juegos a sus manos? ¿Quién decidió traerlos, y por qué? La industria chilena de juegos de mesa no se explica únicamente por lo que se inventa aquí, sino también por lo que se decide traer, cómo se adapta, y qué diálogo se genera entre esas influencias externas y la producción local. Los juegos licenciados no son un ruido de fondo, son parte del mismo ecosistema, muchas veces la puerta de entrada de nuevos públicos y, en más de un caso, la escuela donde se formaron las propias diseñadoras y editoriales que hoy crean contenido original.
Dicho de otro modo: si queremos entender cómo se llegó a que hoy existan cerca de veinte editoriales nacionales agrupadas en torno a una industria cada vez más profesionalizada, tenemos que mirar el fenómeno completo, no solo la parte que más nos enorgullece contar.
Esta decisión metodológica no es una verdad cerrada. Es la manera en que decidimos observar el fenómeno para este proyecto, y la explicitamos aquí para que el lector entienda desde qué ángulo fue construido todo lo que sigue.

4. Criterios metodológicos del levantamiento de información

El repositorio que sustenta este documento se construyó bajo los siguientes criterios:
Se registraron todos los juegos relacionados con la industria nacional, ya sea porque su diseñadora, su ilustradora o su editorial es chilena, sin importar si la publicación estuvo destinada al mercado local, a otro país o a ambos. El registro parte desde el título más antiguo que logramos identificar, publicado en [AÑO XXXX], y llega hasta 2025. Todos estos juegos, sin excepción, cuentan con una ficha técnica en la base de datos, aunque el nivel de detalle varía según el criterio que se explica en el punto siguiente.
Dentro de ese universo, se estableció una diferencia de profundidad según la vigencia de la editorial. Las editoriales activas desde 2015 en adelante fueron levantadas de manera exhaustiva y sistemática, con fichas técnicas completas que permiten un análisis detallado y comparable entre títulos. Los juegos anteriores a esa fecha, así como los de editoriales que hoy ya no están activas, se documentaron de forma más general en esta primera etapa, priorizando que exista al menos un registro de su existencia por sobre el detalle exhaustivo de cada ficha.
Para todos los registros, y especialmente para los más antiguos, se aplicó un criterio de verificación: se exigió que existiera al menos uno de dos respaldos para confirmar que el juego era real y no solo un recuerdo o una referencia imprecisa. El primero fue un perfil del juego en BoardGameGeek (BGG), la base de datos internacional de referencia en la industria. El segundo fue evidencia fotográfica del juego mismo, ya sea una fotografía directa de una copia física o, en su defecto, el registro de una fuente oficial de la época, como un catálogo o una pieza publicitaria donde el juego apareciera mencionado. Este cruce nos permitió incorporar títulos antiguos con la confianza de que efectivamente existieron, incluso cuando ya no queda ninguna copia física conocida.

En esa misma línea, se identificaron, aunque sin un levantamiento exhaustivo, aquellas editoriales que existieron en algún momento pero que actualmente ya no están activas. Este ejercicio nos permitió tener una primera fotografía de cuántos proyectos editoriales ha habido a lo largo de la historia, más allá de los que siguen operando hoy.
La información recopilada fue clasificada considerando variables como año de publicación, editorial, tipo de juego, origen (nacional o licenciado), público objetivo, entre otras que se detallan con mayor profundidad en el capítulo de análisis estructural del catálogo. Esta clasificación es la que permite, más adelante, cruzar los datos y construir lecturas sobre la evolución del sector.
Finalmente, decidimos considerar como "juego publicado" no solo aquellos títulos producidos comercialmente para el mercado, sino también los que tuvieron distribución gratuita, ya sea con fines promocionales o educativos, así como aquellos de uso restringido o interno, pensados para un museo, biblioteca, institución o comunidad específica. Esta decisión responde a que, aunque no todos estos juegos circularon de la misma manera, todos formaron parte activa de la producción lúdica del país y merecen estar documentados.

5. Limitaciones del estudio

Es importante ser honestos sobre los bordes de este trabajo. Toda base de datos construida desde cero enfrenta vacíos, y esta no es la excepción. Además, el desafío de cubrir todos los juegos publicados por diseñadoras, ilustradoras o editoriales chilenas es gigante: cada vez que pensábamos que habíamos terminado, aparecía una nueva fuente de información o un juego que había quedado fuera del radar.
La información depende en buena parte de lo que las propias editoriales pusieron a disposición, por lo que pueden existir títulos o datos que no llegaron a nuestro conocimiento.

Algunas variables de análisis, como el país de fabricación, la dependencia del idioma o la categoría de público, dependen más de inferencias que de datos duros, y así se advertirá cada vez que corresponda.
Dados los plazos del proyecto, tuvimos que decidir dejar fuera grandes fuentes de información, como editoriales y distribuidoras que no respondieron al momento de cierre del proyecto, y que quedaron como tarea pendiente para el repositorio. Aun así, logramos documentar más de 460 títulos, de todas formas, el registro más completo que existe hoy sobre la industria chilena de juegos de mesa.
No presentamos estos vacíos como una debilidad que hay que esconder, sino como parte de la transparencia metodológica que un proyecto de esta naturaleza debe tener.

6. Cómo se articulan los capítulos de este documento

Este documento no busca dar una sola respuesta a la pregunta que lo origina, sino ofrecer múltiples miradas complementarias sobre un mismo fenómeno. Por eso está organizado como un recorrido: parte con una mirada panorámica de la industria, se detiene en su historia y continuidad cultural, se apoya en los datos del repositorio para un análisis estructural del catálogo, y luego se abre a lecturas más disciplinares, desde lo cultural, desde el diseño, y desde la tensión entre lo autoral y lo aplicado, para finalmente cerrar con una síntesis colectiva que integra todas estas voces.
Cada capítulo, aunque escrito por autores distintos y desde enfoques distintos, comparte una misma lógica interna: observar lo que dicen los datos y la experiencia, interpretar qué podría significar, y reflexionar sobre por qué eso importa. Esta estructura común busca que, aunque cada capítulo tenga su propia voz, el documento se lea como un todo coherente y no como una colección de textos independientes.

7. Cómo leer este documento

Este no es un documento que deba leerse necesariamente de corrido ni en orden. Cada capítulo puede leerse de forma independiente según el interés de quien lo aborde: quien busque datos duros sobre el mercado encontrará ese contenido en el capítulo de análisis estructural; quien quiera comprender la dimensión cultural del fenómeno, en el capítulo correspondiente a campo cultural; quien busque una mirada más práctica del oficio, en los capítulos sobre diseño, y sobre diseño aplicado y autoral.
Lo que sí esperamos es que, al terminar de recorrerlo, completo o por partes, cada lectora pueda construir su propia comprensión de qué es hoy la industria chilena de juegos de mesa, de dónde viene, y hacia dónde podría estar dirigiéndose.

