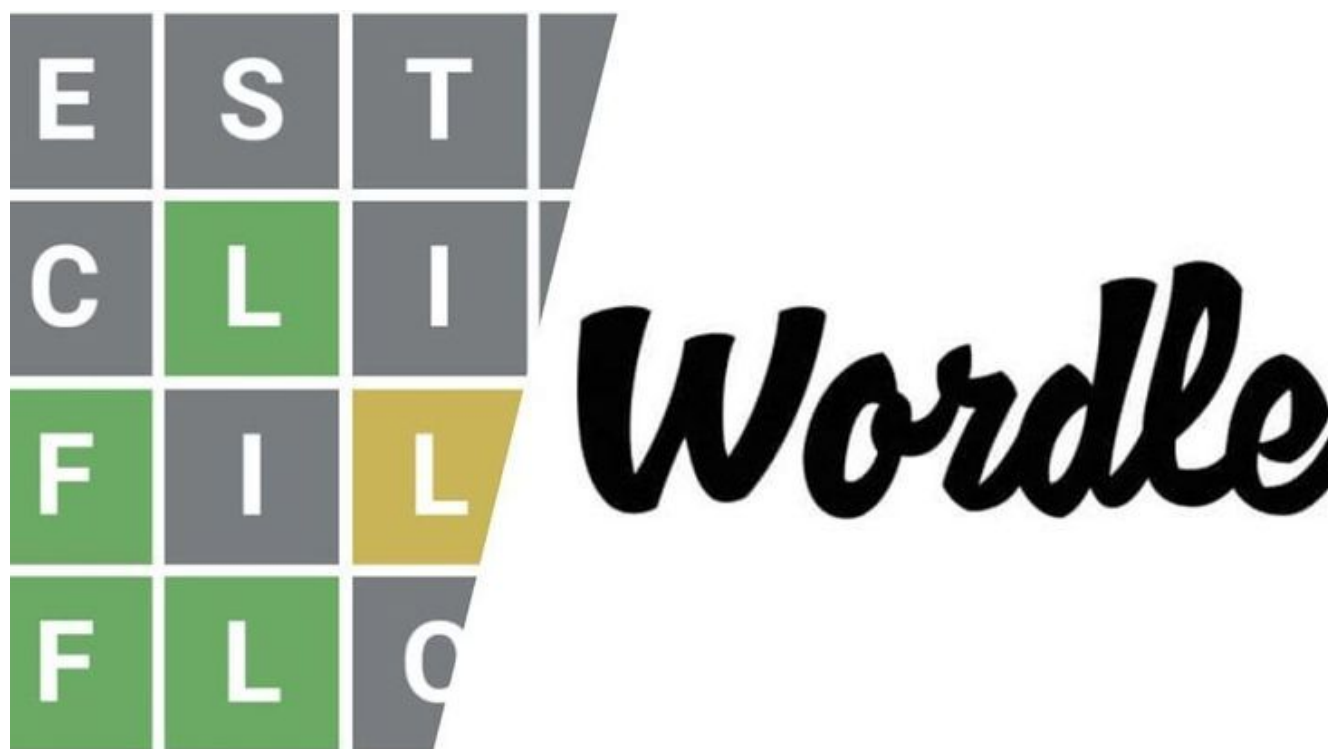


«Wordle», el juego de palabras en línea que enloquece a Estados Unidos

13/01/2022



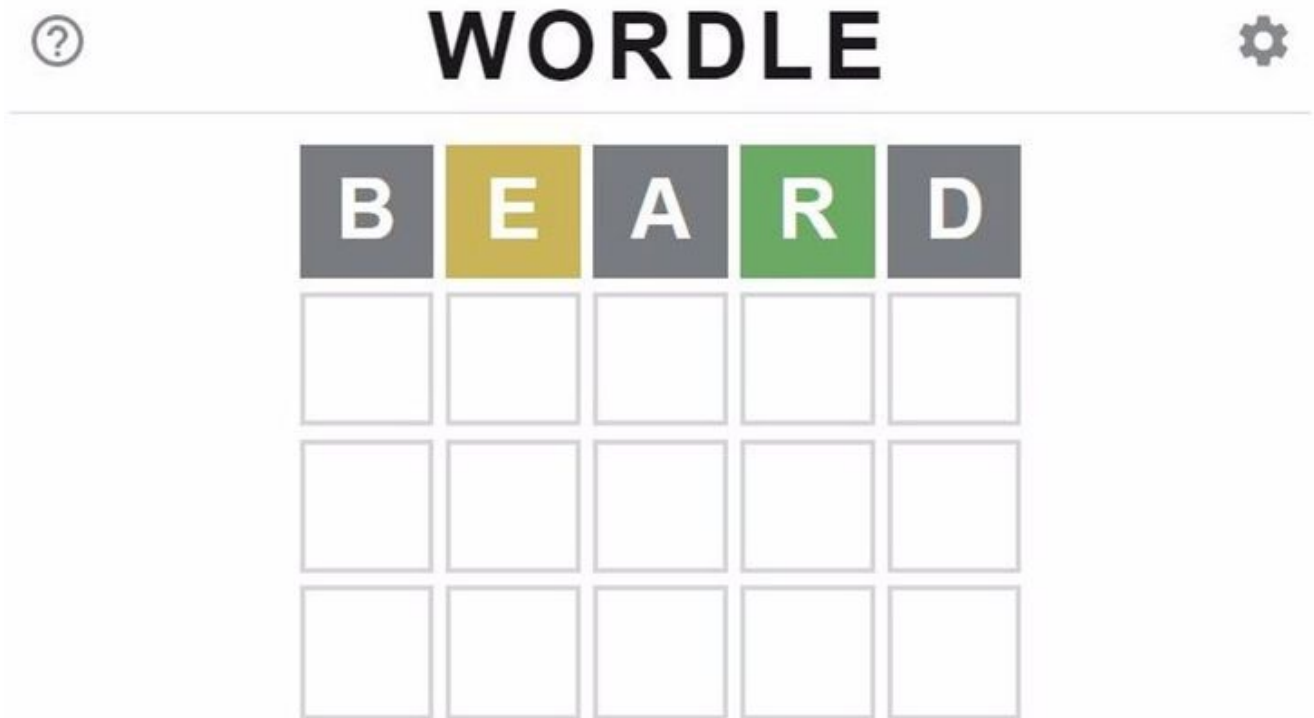
Cinco letras, seis intentos, una sola palabra que descubrir a diario: la fórmula de «Wordle» es simple pero, desde hace varias semanas, causa furor en las redes sociales de Estados Unidos.

«Te vuelve adicto», confía a la AFP Susan Drubin. «Solo te toma unos minutos diarios, y es una distracción muy simpática», agrega esta jubilada de 65 años que vive en Maryland, en la costa estadounidense.

Según el New York Times, el 1 de noviembre 90 personas intentaban encontrar la palabra del día. **Dos meses más tarde, el 2 de enero, eran más de 300.000.**

El principio es básico: **hay que acertar una palabra de cinco letras en un máximo de cinco intentos.** Cada letra adivinada en

la casilla correcta aparece en verde, mientras que una letra adivinada en una casilla incorrecta lo hace en amarillo. En caso de fracaso se tiene que esperar al día siguiente.



Tras haber comenzado a jugar hace unas semanas, **Drubin se unió a miles de jugadores que comparten sus resultados cotidianos en redes sociales con el hashtag #Wordle** y seis líneas de cinco rectángulos de color que indican el número de intentos en que resolvieron el enigma.

La particularidad de Wordle reside en parte en el hecho de haber sido concebido por un **ingeniero informático llamado Josh Wardle**, no para ser vendida al gran público sino como un simple medio de distracción. El británico residente en Nueva York decidió no monetizar el juego.

«La gente aprecia la existencia de esta cosa en línea que es solo divertida», declaró al New York Times. Wordle «no trata de hacer algo extraño con tus datos personales».

Ninguna publicidad figura en el sitio, pero algunos ya tratan de copiar el principio, para ganar dinero. **El juego original se encuentra únicamente en la dirección powerlanguage.co.uk/wordle.**

Para Mikael Jakobsson, coordinador de investigación en el GameLab del Massachusetts Institute of Technology (MIT), **Wordle se clasifica entre los [juegos](#) para «pasar el tiempo»**. Juegos de mecánica sencilla, para «cuando se espera a un amigo o (...) cuando se espera el bus», afirma a la AFP.

Según él, el éxito del juego se explica en parte por lo fácil que es de compartir, en **redes sociales o por el boca a boca**.

Tras haber resuelto el enigma «usted se siente muy orgulloso (...), tiene ese pequeño ícono para compartir aquí. Entonces **puede presumir un poco, lo que tendemos a querer hacer**», explica.

Rachel Kowert, psicóloga especializada en videojuegos, abunda en el mismo sentido y evoca la teoría de la comparación social: **cada quién quiere evaluarse en comparación con otros**.

La investigadora estima también que el hecho de estar «**limitado a un solo juego por día da una sensación de rareza psicológica**». «Le da ganas de volver y jugar día tras día», subraya para la AFP.

Otra ventaja del juego: su accesibilidad, **a condición de hablar inglés...**

Aunque en vista de la popularidad del juego, era cuestión de tiempo para que se adaptara a otros idiomas. **Por lo pronto, ya hay versiones en español, francés y portugués, al menos**.

Fuente: **Ámbito**