

2022

Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades

Juan-Manuel Díaz-de-la-Torre

UAEMEX/ Universidad Iberoamericana, jmandztorre@gmail.com

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>



Part of the [Philosophy Commons](#)

Recommended Citation

Díaz-de-la-Torre, Juan-Manuel (2022) "Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 1: Iss. 1, Article 2.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/2>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in Journal of Roleplaying Studies and STEAM by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact digitalcommons@njit.edu.

Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 2, Pp. 19-35

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Juan Manuel Díaz

UNAM

UAEMEX

jmandztorre@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-6016-1840>

Abstract

This proposal seeks to establish that, through the narration and construction of a collective story, which takes place in a role-playing game; a shared (inter)subjectivity is created among the members of the role-playing games. The latter understood as the structure that allows organizing feelings, emotions, perceptions and ideas of the social subjects, in this case, the players / narrators.

That is, there is an internal organizational structure that is generated in the interaction through the story during the game. In this way, the story / game becomes a mechanism of construction of subjectivities that is internalized by the participants at the same time that the story is told. Thus returning to the participants narrators and consumers of their own (inter) subjective structure. The structure becomes an event that is born from the interaction between narrators / players, from their own sensibilities and that are shared during the game. It's not that players end up with the same (inter)subjectivity, but at least there are characteristic traits they share between players/ storytellers: from similar values, ways of playing, understanding of the game, goals, sensations, perceptions and ideas. Subjectivities feed off each other after several game sessions.

The above dynamic favors the expansion of what is proposed here to be called as horizons of interpretation of the players / narrators. That is, the parameters of creation of symbols, meanings and speeches, which are developed during the game session, giving specificity to each table. In this sense, each group of narrators / players becomes a unique event allowing spaces of emancipation

from neoliberal subjectivity, produced by the society of late capitalism. The paper is articulated on the theoretical notions of Gilles Deleuze, particularly in the text of *Empiricism and subjectivity*, in which Deleuze develops an x-ray of the philosophy of David Hume, and emphasizes the imagination as a production of knowledge, establishing that empiricism is the birth of subjectivity.

This will be complemented by the notions of micropolitics of Félix Guattari, Michel Foucault and Suely Rolnick as manifestations of the organizations of power at the most personal levels of social subjects, even reaching the tables of role-playing games.

There, the narrative / game is directed as a space of emancipation from neoliberal subjectivity, here defined as a machinic and industrial production of regimes of internal organizations of emotions, perceptions and sensations, all this seen as a process of re-significations between discourses and symbols. Thus, role-playing games would be spaces of re-signification and emancipation from neoliberal subjectivity, in which narrators / players can create their own (inter)subjectivity collectively.

Keywords: narration, interpretation horizon, intersubjectivity.

Resumen

La presente propuesta busca establecer que, por medio de la narración y la construcción de un relato colectivo, el cual acontece en un juego de rol; se gesta una (inter)subjectividad compartida entre los miembros de los juegos de rol. Esta última entendida como la estructura que permite organizar sentimientos, emociones, percepciones e ideas de los sujetos sociales, en este caso, los jugadores / narradores.

Es decir, hay una estructura organizativa interior que se genera en la interacción por medio del relato durante el juego. De esta forma, el relato / juego, se vuelve un mecanismo de construcción de subjetividades que es interiorizada por los participantes al mismo tiempo que se relata la historia. Volviendo así a los participantes narradores y consumidores de su propia estructura (inter) subjetiva. La estructura se vuelve un acontecimiento que nace de la interacción entre narradores / jugadores, desde sus propias sensibilidades y que son compartidas durante el juego. No es que los jugadores terminen con la misma (inter)subjectividad, pero existen rasgos característicos que comparten entre jugadores/narradores: desde valores similares, formas de jugar, entendimiento del juego, objetivos, sensaciones, percepciones e ideas. Las subjetividades se alimentan entre sí después de varias sesiones de juego.

La anterior dinámica favorece a la expansión de lo que aquí se propone llamar como horizontes de interpretación de los jugadores / narradores. Es decir, los parámetros de creación de símbolos, significados y discursos, que se gestan durante la sesión de juego, dándole especificidad

a cada mesa. En este sentido, cada grupo de narradores / jugadores se vuelve un acontecimiento único permitiendo espacios de emancipación de la subjetividad neoliberal, producida por la sociedad del capitalismo tardío. La ponencia se articula sobre las nociones teóricas de Gilles Deleuze, particularmente en el texto de Empirismo y subjetividad, en el cual Deleuze hace una radiografía de la filosofía de David Hume, y pone el acento en la imaginación como producción de conocimiento, estableciendo que el empirismo es el nacimiento de la subjetividad.

Lo anterior será complementado con las nociones de micropolítica de Félix Guattari, Michel Foucault y Suely Rolnick como manifestaciones de las organizaciones del poder en los niveles más personales de los sujetos sociales, llegando inclusive a las mesas de juegos de rol.

Ahí, la narración/juego se dirime como espacio de emancipación de la subjetividad neoliberal, aquí definida como una producción maquínica e industrial de regímenes de organizaciones internas de emociones, percepciones y sensaciones, todo esto visto como un proceso de resignificaciones entre discursos y símbolos. Así, los juegos de rol serían espacios de resignificación y emancipación de la subjetividad neoliberal, en los cuales los narradores / jugadores pueden crear su propia (inter)subjetividad colectivamente.

Palabras clave: narración, horizonte de interpretación, intersubjetividad.

Introducción

La presente propuesta busca establecer que, por medio de la narración y la construcción de un relato colectivo, el cual acontece en un juego de rol; se gesta lo que podríamos llamar como una (inter)subjetividad compartida entre los miembros de los juegos de rol. Ésta última entendida como la estructura que permite organizar sentimientos, emociones, percepciones e ideas de los sujetos sociales, en este caso, los jugadores-narradores (Silverman, 2014). Dicha estructura se genera en la interacción por medio del relato durante el juego. De esta forma, el relato-juego, se vuelve un mecanismo de construcción de subjetividades que es interiorizado por los participantes al mismo tiempo que se relata la historia, volviendo así a los participantes narradores y consumidores de su propia estructura (inter) subjetiva. La estructura se vuelve un acontecimiento que nace de la interacción entre narradores-jugadores desde sus propias sensibilidades y que son compartidas durante el juego.

No es que los jugadores terminen con la misma (inter)subjetividad, pero al menos hay rasgos característicos que comparten entre jugadores-narradores: desde valores similares, formas de jugar, entendimiento del juego, objetivos, sensaciones, percepciones e ideas. Las subjetividades se alimentan entre sí después de varias sesiones de juego. La anterior dinámica favorece a la expansión de lo que aquí se propone llamar como *horizontes de interpretación* de los jugadores-na-

rradores. Es decir, los parámetros de creación de símbolos, significados y discursos, que se gestan durante la sesión de juego, dándole especificidad a cada mesa. En este sentido, cada grupo de narradores-jugadores se vuelve un acontecimiento único permitiendo espacios de emancipación de la *subjetividad neoliberal*, producida por la sociedad del capitalismo tardío.

Esto es únicamente un primer planteamiento que busca articular el acontecimiento de un juego de rol y las perspectivas teóricas de la subjetividad neoliberal de autores como Wendy Brown y Michela Marzano, así como el diagnóstico de Franco “Bifo” Berardi, quien matiza al capitalismo tardío como *semiocapitalismo*, el modo de producción que incorpora procesos semióticos, signos, símbolos y significados al interior de la lógica capitalista (2017). Aquí hay una doble relación: primero los integrantes del juego de rol como miembros de una estructura específica que sería el grupo o mesa de juego de rol. Y segundo, la mesa con un marco social mayor. Ambas instancias están en constante relación por medio de los contenidos a organizar por parte de la subjetividad.

Por tal motivo, podemos pensar que la narración-juego es un acto social que nos vincula con esquemas sociales mayores. Los jugadores-narradores construyen su intersubjetividad desde el acervo cultural, político, social e imaginal en conjunto. No es poca cosa decir que la narración dinamiza tanto elementos individuales como elementos gestados colectivamente a nivel microsociedad, la mesa; y macrosociedad, la sociedad. De esta manera, parto de la idea que la (inter)subjetividad, no es un acto o estructura individual, sino que es una estructura colectiva y que nace de patrones más bien generales. Sin embargo, modificable a partir de actos microsociales como el juego de rol o el consumo cultural.

La intención de este artículo es establecer las conexiones teóricas entre semiocapitalismo y subjetividad neoliberal, así como proponer que los juegos de rol pueden crear una alternativa a una subjetividad que pone toda relación humana en términos económicos y al servicio de las relaciones del mercado. No es un trabajo empírico sino una propuesta teórica que busca fundamentar una sencilla tesis: la intersubjetividad que acontece a partir de la narración de juegos de rol es una alternativa a la racionalidad neoliberal. Si ésta última pone en relaciones económicas la vida misma del ser humano, la intersubjetividad que nace entre los jugadores-narradores en una mesa de rol está dirigida a continuar la narración. En este sentido, el objetivo de los jugadores-narradores es continuar una trama y el desarrollo de personajes, es un espacio que se abstrae de la subjetividad neoliberal.

La intención generalizada en este artículo es plantear un fundamento teórico y analítico para continuar con subsecuentes trabajos de campo. La estructura del documento está establecida para proponer un marco epistemológico con sus respectivas presuposiciones, empezando por una breve discusión sobre la subjetividad para después enfocarme en la discusión de la subjetividad neoliberal.

ral, y juego continuar con las relaciones de producción sociales generales en las que se enmarca la subjetividad neoliberal y los efectos del nuevo tipo de trabajador semiocapitalista, llamado cognitariado. Finalmente, desarrollaré brevemente nociones teóricas y analíticas sobre los juegos de rol para entender las implicaciones de las ideas propuestas en la naturaleza de los juegos de rol.

Discusión sobre la subjetividad

La subjetividad es tanto un proceso de individuación, pero también de socialización (Rahimi, 2015), el cual implica los modos de *ser* de un sujeto al interior de una sociedad en específico (Rahimi, 2015). Hay que entender a la subjetividad como una estructura interna organizativa (Silverman, 2014). Nos indica la manera de interiorizar percepciones, significados, ideas, imágenes, sensaciones, emociones y contenidos generalizados proveniente de la comunidad en la que vivimos. En este sentido, la cultura es una totalidad de contenidos y códigos que están disponibles para que podamos tomarlos e incorporarlos y así poder navegar dentro de la sociedad. Dicha totalidad es nuestro horizonte de interpretación y de comprensión del mundo. Cuando observo o consumo algún contenido en particular, amplia mi propio horizonte. Esto, inclusive sucede con las opiniones y perspectivas de gente particular, cada interacción modifica mi horizonte semiótico de interpretación del mundo.

Es así como la subjetividad es una estructura interior pero generada socialmente, aunque al mismo tiempo me individualiza del resto de los miembros de mi comunidad. Es un canal comunicante entre lo colectivo y lo individual que si bien no es ni completamente uno ni el otro. Además, implica formas específicas de narraciones de sí mismo. Se interiorizan los marcos referenciales generales venidos de la cultura y se interiorizan a partir de narraciones específicas. Hago uso de los conceptos venidos de la semiótica por la cualidad narrativa tanto de los juegos de rol como de un presupuesto semiológico: la sociedad como un proceso continuo de significación. Me parece suficiente decir que es esta cualidad semiótica de las interacciones sociales que me permite plantear transformaciones sociales desde la narración de una historia compartida. Es precisamente esta cualidad que abre la posibilidad de transformar la interioridad de los jugadores en tanto narradores de un mundo distinto al nuestro.

Lo anterior viene de un supuesto sobre la identidad del sujeto: es una forma narrativa de nosotros mismos (Kurzweily, 2019). La identidad es un cuento que nos contamos construido desde elementos interiores como ideas y percepciones que organiza estructuralmente la memoria (McAdams, 2001). De aquí que en realidad no importa la veracidad sino la manera en que nos lo narremos y cómo lo narramos a otros (McAdams, 2001). Así que en lugar de pensar en la identidad como algo dado, si partimos de la idea de una identidad narrativa tiene sentido pensar en que puede cambiar y que, en efecto, lo hace dependiendo la situación. Es una narración situacional cuya configuración nace desde las prácticas y exigencias sociales en turno y de acuerdo con el contexto (Barth, 1976).

Es importante mencionar que esta narrativa no solamente es sostenida por la creencia del involucrado, sino que también es socializada por medio de instituciones y sostenida por las mismas. Es decir, tienen un soporte material que reproduce la propia narración. Dichos soportes pueden ser particulares en tanto creencias y actos específicos de individuos, o reproducidos por prácticas más generalizadas como ritos cívicos, prácticas colectivas e interacciones más generalizadas. En palabras de Giddens (1991), “la identidad es un proyecto reflexivo sostenido por instituciones”, de esta forma no es una narración exclusivamente individual, sino que tiene tanto una dimensión individual como colectiva.

Ahora bien, la relación entre identidad y subjetividad indica que la primera es una narración cuyos elementos dramáticos y narrativos serán organizados por la subjetividad. Dicho de otra manera, la subjetividad es la manera en que contamos nuestro cuento. Esto no elimina las cualidades situacionales ni evanescentes de la identidad, por el contrario, las refuerza porque si cambia la subjetividad cambiará nuestra particular forma de narrar(nos). Es evidente que cada sociedad contará con formas de narrar, establecidas por un horizonte semántico e interpretativo, así como una semioesfera, un repertorio semiótico, para contar la narración individual como colectiva que bien podría ser la historia oficial de un país o la identidad nacional de un pueblo.

Subjetividad neoliberal y el juego

Wendy Brown (2016) define al neoliberalismo como un “orden normativo de la razón...una racionalidad rectora”. Una forma específica de entender el mundo, entender al ser humano y a las organizaciones humanas. No es una únicamente una forma de administración del capital, la cual ciertamente es una gran parte de la naturaleza del neoliberalismo; ni un conjunto de políticas económicas, sino que es una manera de relación social al interior del capitalismo, una forma de usar la razón y de relación con el mundo. La relación del capitalismo con el neoliberalismo es sencilla: el primero sería el modo de producción dentro del cual nace el segundo. La racionalidad del capitalismo es el neoliberalismo y no de cualquier capitalismo, esta racionalidad tiene su auge en la fase capitalista llamada semiocapitalismo. Dicho de otra manera, el neoliberalismo es el modo de ser de los sujetos en el interior del capitalismo.

Esta racionalidad impone una lógica economicista a todo lo que existe, desde el ser humano mismo hasta los gobiernos. La relación existencia humana surge desde los parámetros de las relaciones del mercado, así como las cadenas productivas. Brown (2016) indica que hay un vaciamiento de las relaciones sociales y políticas por el principio económico. El mercado, en tanto espacio de intercambio erosiona cualquier otro vínculo que no esté guiado por el principio de maximización de ganancias (Brown, 2016). Los principios valorativos se remiten a lo económico, nos convertimos en consumidores en lugar de ciudadanos. Hay un vacío de la vida tanto política como cultural

ante la racionalidad neoliberal que desdibujan los principios articuladores de la comunidad política y de la identidad social.

En líneas generales, el neoliberalismo ha representado la transformación de los valores de la democracia liberal en el neoliberalismo, como son libertad, igualdad, justicia, gobierno popular, etc., hacia la directriz del valor económico. La reconversión del Estado y del sujeto político hacia el principio empresarial de economizar, administrar e invertir, dado a que la perspectiva sobre desarrollo humano se centra en el crecimiento económico. Por lo que la relación del Estado con los sujetos políticos desarticula la protección que dotaba el Estado benefactor como son los derechos civiles y laborales (Brown, 2016).

Cuando un grupo de jugadores comienzan a construir una narrativa de manera colectiva se reúnen en un espacio lúdico. Hans Gadamer considera (1991) el juego como un vaivén, un movimiento entre dos estados que no tiene fin más que el movimiento mismo. Además, es un movimiento que se reproduce de manera autónoma e inclusive puede incluir a la razón para complejizarse a sí mismo (Gadamer, 1991). Ciertamente, la complejización implica reglas y disciplina como si tuviera un fin, más no lo tiene, pero es esto que permite la repetición, también propio del juego (Gadamer, 1991). Al usar la razón, el juego incorpora las cualidades humanas hasta refinar la actividad por medio de la repetición y la disciplina, esto desarrolla las habilidades del jugador. Además de obligar al jugador a coparticipar con otros jugadores, así como mirar su propio desempeño (Gadamer, 1991). El jugador observa lo que él hace, así como lo que hacen el resto de los jugadores, de esta observación se fundamentará su participación gestando vínculos, jugar siempre es jugar *con algo o alguien*, participar y cooperar (Gadamer, 1991). Es un fundamento, inclusive político además de cultural.

En el caso de los juegos de rol la participación y observación está acompañada de narración. Es un *jugar con* y un *narrar con*, que se repite y sin un fin último. La continuidad de la coparticipación y de la narración es el fin que, en estricto sentido, no tiene fin. Esta cualidad recursiva y sin objetivo es lo que hace que el juego de rol se abstraiga de la subjetividad neoliberal. Los términos económicos están dirigidos a ganancias como objetivos claros, sin esta meta no puede haber una racionalidad neoliberal. La resistencia de no tener un objetivo claro más el continuo vaivén del movimiento que se perpetúa en un automovimiento, es decir, un movimiento que solo es continuo para sí mismo; serían las cualidades de resistencia a la intersubjetividad neoliberal. Al suspender esta estructura de interiorización, permite que surja una nueva: una subjetividad construida colectivamente que no es que remita específicamente a un modo de producción como se podría suponer, sino que simplemente suspende la estructura habitual en un espacio de libertad.

El paso del *narrar con* a la separación de la subjetividad neoliberal surge de la eliminación

de un objetivo capitalizable. Es decir, la subjetividad neoliberal obliga necesariamente a producir capital, ¿cómo el jugador de rol escapa a esta constitución subjetiva? Al eliminar la posibilidad de generar capital, éste último entendiéndolo como el fin último de la actividad neoliberal; se escapa de la lógica capitalista. No se trata exclusivamente de que se deje del lado la intención de generar algún tipo de capital o que se deje del lado la lógica de la competencia con los otros; sino que la intención sea el de continuar la narración colectiva y entender al resto de participantes como coautores del relato. En lugar de comprenderse como competidor, la noción cambiaría a la cooperación con los demás.

En otros juegos o estructuras lúdicas basadas en la competencia o en ganancias monetarias, pensemos por ejemplo en juegos de apuestas; es que, al tener el fin monetario como fin último, se rompe la igualdad generada por la conceptualización del resto de los jugadores como compañeros o coparticipes. Las jerarquías se rompen cuando el objetivo de este es que la narración continúe, todos los jugadores están en igual de condiciones. Cuando hay un ganador o perdedor, los participantes se involucran en jerarquías, las cuales insertan a estos últimos en lógicas de competencias y no de cooperación. La ganancia monetaria o de otro tipo hace que no pueda ser posible ver al resto de los participantes como iguales ni que el juego, en este caso, la narración; sea visto como el fin en sí mismo. El fin del juego de rol es seguir construyendo la narración-juego, no ganar, ni obtener dinero. Simplemente es que continúe el juego mismo.

El juego, dice Gadamer (1991) potencializa lo que los jugadores pueden llegar a ser, así como los instrumentos para jugar cobran su sentido en el momento en que comienza el juego. El propósito de uno de estos instrumentos, como lo pueden ser los dados, cobra el sentido de su propia existencia a partir de ser usados para jugar, es decir, cuando se lanza un dado para decidir una decisión que solo tiene sentido en el marco de la interacción lúdica. Es así como el juego es una forma de alcanzar las potencialidades y capacidades tanto de los jugadores, de los instrumentos lúdicos y del juego mismo. Un campo de interacción que actualiza las capacidades¹ que contraviene directamente la lógica economicista del trabajador neoliberal.

En ésta última, existe una disposición mecanicista de la vida misma del trabajador y su relación tanto en el mercado como horizonte existencial como con el proceso productivo como forma de relacionarse con el mundo y consigo mismo. El juego suspende esta disposición, el trabajador, cuando juega, deja ser trabajador y adquiere otras cualidades que no se inscriben en la relación de mercado o del proceso productivo capitalista. Representado específicamente por un personaje con atributos distintos al suyo, el jugador se vuelve protagonista de su propia narración circunscrita a una lógica distinta que solamente surge cuando se comienza a jugar-narrar.

¹ Ciertamente el juego no es la única manera de actualizar las capacidades, habilidades y potencias del ser humano. Marx y Engels hablarían del trabajo, y Rorty mencionará al arte como forma emancipatoria.

Michela Marzano (2011) indica que hay gestión empresarial de la vida privada del sujeto social convirtiéndolo en un náufrago tratando de encontrar asideros y sus propias referencias identitarias. Ante la suplantación de lo político por lo económico, las configuraciones que generaban el sentido de vida han desaparecido y es el sujeto, ahora aislado, quien debe conformar su propia identidad y estructura subjetiva. Pues bien, al alejarse momentáneamente de las lógicas neoliberales el jugador-narrador entra a un campo semántico de significantes y significados distintos a los de su vida cotidiana circunscritos a la racionalidad neoliberal. Estos campos semánticos son acontecimientos semióticos que surgen a partir de la narrativización de actos y de escenarios que dinamizan percepciones, pensamientos, ideas y la imaginación de los participantes. De la mecanización empresarial se mueve a un terreno imaginal cuyos códigos semióticos poco tienen que ver con la estandarización empresarial y neoliberal, y mucho tiene que ver con la semántica del propio juego del rol, así como los escenarios y mundos de los cuales abrevan.

A saber, la relación semiótica del juego que permite suspender la racionalidad subjetiva habla directamente con la tradición, social, económica, cultural y política de cada juego. Un juego como *Dungeons & Dragons* dialoga directamente con la semántica de la fantasía medieval así con sus historicidades y pretensiones políticas, económicas, culturales y sociales. *Vampire* se relaciona con valores semánticos y semióticos actuales, pero bajo la mitología del vampiro. De esta forma, hay interiorización de los códigos semióticos, los cuales no importa si fueran objetivamente *reales* o si la gente de verdad creía en ciertos significantes, símbolos y significados; lo verdaderamente importante es que los jugadores los asumen reales al interior de la lógica del juego. Cada uno aporta distintos códigos semióticos, generando los propios códigos de la mesa. Nacen signos, símbolos y significados específicos a cada grupo de rol.

Semiocapitalismo, cognitariado e identidad

Como ya lo mencioné líneas arriba, el semiocapitalismo es la etapa tardía del modo de producción capitalista en el que la producción industrial pierde relevancia ante la producción semiótica (Bernardi, 2017). El modo de producción ahora produce significados, símbolos, signos, significantes e imágenes, surge un trabajador específico que produce este tipo de mercancías etéreas al que Bifo (2017) llama *cognitariado*, un trabajador que trabaja con su mente y que maquila códigos semióticos. Evidentemente, continúa la producción industrial, sin embargo, existe un recubrimiento semiótico sobre las mercancías intercambiadas en el mercado y los estratos socioeconómicos bajos continúan maquilando los bienes tangibles industrializados, pero estos últimos se asumen como el asidero de las mercancías semióticas. Todo objeto tiene tanto dimensión tangible como dimensión simbólica, inclusive en las etapas tempranas del capitalismo, sin embargo, por primera vez en la historia, esta dimensión ha logrado separar exageradamente el valor de cambio y de producción de las mercancías, provocando que ahora lo simbólico determine precios sino relaciones ontológicas

entre las mercancías y nosotros como productores de dichas mercancías. A saber, cambia la mercancía, cambia nuestras relaciones con ellas y cambiamos nuestra relación con el mundo y hasta con nosotros mismos.

Así es como la racionalidad neoliberal es producto de las transformaciones semiocapitalistas². Ante la intangibilidad de las mercancías, la flexibilización de las cadenas productivas, la aceleración en el consumo y distribución, y la mundialización del mercado, se produce una racionalidad altamente volátil para que el sujeto social pueda trabajar en un ambiente semejante. La racionalidad neoliberal es la forma que el modo de producción tiene para convertirnos efectivamente en formas de capital humano. La esfera económica pierde sus límites e interfiere en todas las esferas del desarrollo político (Brown, 2016), por lo que la competencia se instauro como principio normativa, artificial y no natural, remplazando la matriz del intercambio en la economía del liberalismo clásico. Finalmente, el sujeto es interpretado como capital humano y no como ser humano (Brown, 2016).

Así, nuestra relación con el neoliberalismo se centra no sólo en la producción de políticas estatales que abogan por la liberación del mercado, sino que constituyen normas, consensos, sentido común y una interpretación del sujeto (Brown, 2016). El devenir de las clases medias especializadas en el trabajo intelectual implica que estas clases medias se convierten en el cognitariado semiocapitalista que se entiende como capital humano. Normativamente hablando, sus parámetros ontológicos tienen que ver con la competencia y no con la cooperación que implicaría el juego. El acto de jugar necesariamente obliga un *dejar de ser* cognitariado expresado como capital humano y obliga a convertirlo en un personaje de una semántica específica, a ser un sujeto de cooperación. El juego lleva a los jugadores-narradores a narrarse desde otro lugar y no desde el campo semántico del capital humano. Dadas las cualidades de cooperación y observación mutua del juego en términos de Gadamer (1991), sería inadmisibile que alguien que se asuma como capital humano se convierta como jugador. Este entendimiento se suspende para que se active otro: el de jugador. La razón es simple: el ethos del juego es la cooperación, el ethos del cognitariado es la competencia. Son mutuamente excluyentes en sus cooperaciones y en sus aparatos de subjetividad.

Estas transformaciones internas y oscilaciones entre jugador y cognitariado, implican transformaciones internas, no solo de la subjetividad humana sino de las narraciones de sí mismo que bien, me parece, pueden afectar la manera en que se interiorizan los elementos semánticos venidos desde el reino de semiocapitalismo. Esto implicaría que crear una narrativa compartida podría efectivamente, transformar la manera en que las personas se entienden en su vida cotidiana y los valores impuestos desde la racionalidad neoliberal. La narración cambia desde las perspectivas, sus repertorios y elementos que cada subjetividad permite usar.

² Véase el trabajo de Immanuel Wallerstein y Giovanni Arrighi para entender las dinámicas del sistema-mundo capitalista. El trabajo de Kojin Karatani para conocer las cadenas de distribuciones del valor capitalista. También refiérase a Jean Baudrillard para comprender sobre la aceleración de las mercancías en un mercado a escala global

Al respecto, Mauricio Rangel Jiménez (2018) presenta un posible desarrollo en la construcción de una experiencia significativa a partir del juego de rol. Ésta última estaría cimentada en momentos compartidos importantes tanto para el personaje como también para el jugador, el cual, ulteriormente, construirán momentos significativos tanto para el jugador como para todos los participantes (Rangel Jiménez, 2018). Esta experiencia significativa sería el fundamento para la constitución de una nueva subjetividad. La interacción entre jugadores, las mecánicas de juego inmersión y narración configurarían los significados compartidos, al mismo tiempo que se generan nuevos marcos de referencia y de comportamiento a partir de la síntesis de las acciones tomadas por personajes en un mundo narrativo pero que impactan los actos en el mundo real (Rangel Jiménez, 2018)

Por tal motivo, hay posibilidades de construcción de una experiencia significativa a partir de la síntesis de las experiencias del jugador y del personaje. Ese entrecruzamiento podría dar pie a nuevos signos, significaciones, códigos y horizontes de interpretación para los jugadores-narradores. En suma, el juego de rol es un proceso sociosemiótico que acontece de la síntesis de jugador y su personaje para trastocar la subjetividad capitalista y origina nuevas formas de ser en el capitalismo.

La inmersión en un juego de rol es particularmente distinta al integrar un alterego del jugador con el jugador mismo. La síntesis de ambos mundos y de dos subjetividades, la del jugador y la del personaje, genera el diálogo interno para un marco referencial distinta. El personaje, por las decisiones que toma en el mundo narrativo, así como sus experiencias, terminan por construir una subjetividad distinta a la del jugador, la cual está determinada por la subjetividad neoliberal. Es decir, el jugador está estructurado en una subjetividad neoliberal, su forma de ser es, a grandes rasgos, capitalista. Sin embargo, el personaje juega en un mundo distinto donde otros valores pueden prevalecer y que, permiten aislarse del modo de ser socialmente determinado. Es una abstracción del comportamiento cotidiano, la cual, si se generan los suficientes momentos significativos pueden construir alternativas en sus modos de ser. El jugador-personaje se sumerge a tal grado que experimenta un mundo con reglas y formas de ser distintas. Es aquí, en esta unión entre personaje y jugador que nace una subjetividad lúdica-narrativa que se contrapone directamente a la neoliberal.

Teoría de los juegos de rol

Hasta aquí parece que hay una cualidad dada en los juegos de rol, como si estos tuvieran algo *esencialmente* distinto a otras prácticas narrativas. La realidad es que existen otras formas de narraciones colectivas, desde formas de mantener vivos relatos de pueblos hasta formas artísticas como la improvisación teatral. De alguna u otra manera, estas son formas de narraciones compartidas y de

cooperación. Inclusive se podría argumentar que la improvisación no tiene otro fin mismo más que continuar la narración, el lector podría establecer un símil con el juego gadameriano y que es completamente admisible, Gadamer (1991) reflexiona sobre el juego a propósito del arte y, en suma, el teatro es una forma de arte. Para Gadamer (1991) el arte es un juego con disciplina y reglas que perpetúan el automovimiento, la cooperación y observación. Entonces, ¿la improvisación y otras formas de narración colectiva son iguales cualitativamente hablando a los juegos de rol? No hay una respuesta definitiva, es cierto que los juegos de rol son parte narración y parte juego, además, añadiría, una expresión artística en tanto forma narrativa. Y si el arte es juego, y los juegos de rol son en parte, una forma de arte; tampoco es relevante hacer la distinción. Bastaría con mencionar que el juego de rol en su doble condición como arte y juego unifica dos formas emancipatorias que permite suspender la subjetividad neoliberal.

Esto presenta una segunda pregunta, ¿qué tipo de narración, de juego y de arte son los juegos de rol? La pregunta se vuelve pertinente al reconocer que hay otros tipos de narraciones que bien podrían encaminarse hacia el camino de la suspensión de la racionalidad neoliberal. Podemos pensar en el trabajo de Michael White³ y la terapia narrativa, e inclusive la propia racionalidad neoliberal busca adueñarse del juego como nuevo horizonte de explotación con conceptos como *gamificación* y *ludificación*, es decir, usar las técnicas y características propios de juegos para llevarlos al terreno del aprendizaje o del trabajo. Esto, desde el punto de vista del juego gadameriano, se convierte en otra cosa y se circunscribe en la racionalidad semiocapitalista.

Al respecto, atenderé a algunas cuestiones a partir de la propia teoría de los juegos de rol. Este corpus de ideas y propuestas buscan encontrar una forma de entender su naturaleza. Estas ideas provienen predominantemente de diseñadores y escritores de juegos que podríamos dividir en dos tradiciones: la estadounidense encabezada por Ron Edwards (2004) que ha buscado generar una teoría unificadora y la europea con las escuelas Turku y Meilahti, así como el modelo danés llamado *Wunderkammer-Gesamtkunstwerk* (Konzack, 2015). Las divergencias entre ambas tradiciones son que las teorías estadounidenses se centran en la actividad de los participantes, así como de una esquematización de las intenciones y orientaciones del juego.

Konzack (2015) toma elementos como la performatividad, la narrativa, la construcción del mundo (worldbuilding) como preponderantes en las dinámicas del juego. Es cierto que un cuarto elemento, el *ludus*, las reglas y mecánicas del juego son tomadas en cuenta por el autor, pero son comprendidas al interior del *gesamtkunstwerk* que significa una forma de arte total, universal, sin-

³ No estoy indicando que la terapia narrativa sea parte de la subjetividad neoliberal, por el contrario, me parece que el espacio terapéutico puede ser otro espacio de libertad y emancipación para suspender temporalmente la subjetividad neoliberal y que ayudaría a construir una subjetividad distinta a través del diálogo con el terapeuta. Sin embargo, esa narración tiene un objetivo, construir y sanar heridas que no es propiamente una forma de narración-juego como lo propongo aquí desde Gadamer.

tética o que incorpora todas las obras de arte (Konzack, 2015). Al involucrar la performatividad, narrativa, el worldbuilding y el ludus, se totaliza la experiencia del jugador. Es decir, el jugador experimenta una inmersión total de su experiencia. Si se quiere, la experiencia no es de un mero juego sino de la inmersión de un mundo imaginario y narrativo, los cuales, los jugadores-narradores *creen*, por el tiempo de la duración de este, que es real.

El juego de rol, en este sentido, es una experiencia estética total. La indeterminación de la falta de un final provoca y acentúa dicha inmersión. En el mundo imaginario se están jugando la vida en forma de sus personajes, al mismo tiempo, ellos mismos deciden su futuro, así como el camino de la narrativa. La obra de arte total no se encuentra en el objeto terminado, esto es imposible en un juego de rol, sino que se referiría a la experiencia que tiene el jugador de adentrarse en un mundo determinado, catapultado por el hecho de que precisamente no está terminado.

La totalidad de los cuatro elementos propuestos por el autor genera el acontecimiento estético-narrativo lo cual provoca la inmersión. La segmentación en otros tipos de juegos que tienen jerarquías ganadores-perdedores o que se enfocan en la adquisición del dinero llevarían a la fractura de la experiencia estético-narrativo-lúdica. Debido a lo anterior, si se ludifica la experiencia laboral capitalista no se puede esperar la construcción de un nuevo ethos o la suspensión de la subjetividad neoliberal, ni la transformación del cognitariado en un jugador-narrador. Con esto quiero decir que, si la producción de capital se convierte en un *juego*, no habría escape del capitalismo. Sería la continuación de la actividad enajenante-alienante. Tampoco habría una separación ni suspensión del tiempo capitalista. A saber, las jerarquías y monetización del juego, o la ludificación del trabajo se vuelven simplemente extensiones de la subjetividad neoliberal disfrazadas de juegos.

Analíticamente hablando, mi propuesta tiene que recurrir a la totalidad de la obra que unifica a diversas formas de arte y experiencias estéticas, este *gesamtkunstwerk*, para caracterizar a los juegos de rol como distintos de otras experiencias y formas narrativas de carácter colectivo. No solo es esto, sino que recorro también a la inmersión o *eläytyminen* de Mike Pohjola (s.f.) como método distintivo de la experiencia estética y narrativa de los juegos de rol. Esto me permite ubicar a los juegos de rol como una forma narrativa inmersiva que acontece en el momento de la interacción, consideración con la que concuerdan Jaako Stenros y Henri Hakkarainen, representantes de la otra escuela finlandesa, la Escuela Meilahti (Stenros, 2015) para quienes los juegos de rol son un acontecimiento en un marco referencial diegético determinado. La interacción no puede ser repetida, aunque el marco diegético pueda continuar. Esta cualidad efímera también acentúa la noción de un acontecimiento, algo momentáneo que, si bien se autorreproduce en tanto automovimiento, no puede continuar indefinidamente. La sesión debe terminar en algún momento.

Tanto Stenros, Hakkarainen como Pohjola consideran que la narración es una exploración

primordialmente estética que debe guiar a la total inmersión. Considero que únicamente con la total inmersión se puede alcanzar la cualidad totalizadora que distingue a los juegos de rol y es en este preciso momento que se posibilita la construcción de una intersubjetividad que pueda suspender la racionalidad neoliberal. Lo anterior se logra de tres maneras: primero, estableciendo un objetivo se abstraiga de la producción de capital; segundo, rompiendo las jerarquías entre los participantes; y tercero, estableciendo que el objetivo del juego es simplemente continuar jugando sin alguna teleología.

Cuando se elimina el *para qué* del juego se está extrayendo la actividad de la teleología neoliberal. El mandato moral capitalista se ubica en la cualidad de que toda aquella actividad debe ser redituable en términos de capital, se *debe* producir o toda actividad debe ser *productiva*. Cuando la producción capitalista se convierte en la autoproducción de la actividad se retrae del ethos de competición y de ésta como forma de enajenamiento de la vida colectiva. Los sujetos deciden no producir y, por el contrario, buscan narrar algo que simplemente pretende ser narrado. La narración no tiene otro objetivo más que continuarse a sí misma. De igual forma, las jerarquías se rompen y todos gozan de un papel en la narración generando un diálogo. No hay ganancias, pero tampoco pérdidas por lo que el acento está en la mera continuación de una historia sin final.

Efectivamente, hay un diálogo con otros participantes del juego-narración, sin embargo, hay un diálogo interno entre personaje y jugador, aunque en teoría sean la misma persona. El Manifiesto de la Escuela Turku (Pohjola, s.f.) reconoce este desdoblamiento, hay otra consciencia, la consciencia del personaje, la cual no es una mera ficcionalización, sino que adquiere matices *reales*, entendido esto último como externo y ni definido por el jugador.

Es decir, el personaje no es el jugador, sino que es una conciencia creada tanto individualmente como colectivamente en la interacción del juego. Nace una segunda subjetividad con su propia racionalidad generada desde un repertorio semiótico y un horizonte interpretativo distinto al del jugador. Los códigos semióticos, los dispositivos narrativos y el ordenamiento de la narración, no será igual al del jugador por estar construido desde una serie de elementos míticos y ficcionales que vienen de un mundo distinto al del propio jugador.

Esa segunda conciencia es la suspensión de la racionalidad neoliberal. ¿Cómo sería esta segunda conciencia? Estimo que se caracterizaría por tener principios de cooperación y de coparticipación con sus semejantes, se relacionaría de manera horizontal con el resto de los compañeros y se extraería del mandato moral de producir capital. El divertimento y el habitar un mundo distinto, y por tal motivo, continuar con la narración, me parece, podría ser el nuevo ethos y moralidad. Todo lo anterior generaría que el jugador-narrador formara un mundo distinto a sus relaciones sociales, políticas y culturales. De igual manera, construiría formas de sensibilidad distintas y modos de ser

en el mundo distinto. Sin embargo, para llegar a este grado de inmersión para alcanzar estas nuevas sensibilidades y formas de narrar(se) necesariamente requieren de una inmersión total que nos llevará a experimentar el juego de rol como una obra de arte totalizadora. Entendiendo separados a los juegos de rol, difícilmente permitirán construir nuevas subjetividades y suspender el modo de ser semiocapitalista.

Conclusiones

El presente artículo no es más que una primera exploración teórica para formular un marco teórico analítico para subsecuentes investigaciones. En este primer esfuerzo intenté plantear de dónde parto cuando hablo de subjetividad y la especificidad de la subjetividad neoliberal como forma específica de ser en el semiocapitalismo. Además, continúe desarrollando las presuposiciones de donde parto para hablar sobre el modo de producción que genera una forma de ser, de pensar y de sentir. Posteriormente, continúe con el desarrollo de la noción misma de juego tomada desde Gadamer para empezar a matizar lo que, en mi opinión, distingue a los juegos de rol y cómo pueden abrir espacios de descanso y de cierta emancipación ante la lógica economicista del semiocapitalismo. Para finalizar, usé las teorías de los juegos de rol para matizar la naturaleza misma de estos juegos como experiencias estéticas y narrativas que dinamizan el interior de los participantes, así como la posibilidad de suspender la subjetividad y racionalidad neoliberal.

El principal hallazgo que esta reflexión suscita se encuentra en el juego como un sistema de significación que configura las relaciones sociales, estéticas, culturales y éticas de los participantes. La actividad lúdica se vuelve un agente no productivo que extrae a los participantes de las relaciones productivas del capital neoliberal. Esto permite que el relato del juego de rol se vuelva un agente constitutivo y orientador ideológico. El ethos de los jugadores se conforma en la construcción de un relato colectivo.

Debido a lo mencionado, me parece que este trabajo propone una posible línea de investigación: el juego de rol como acontecimiento estético-social. La cual merece ser explorada en subsecuentes esfuerzos, particularmente vinculando la parte estética y social que subyace al relato de la actividad lúdica. De esta forma, el relato sería el relato de los jugadores-personajes sobre sí mismos que orientaran subsecuentes acciones tanto al interior del juego como fuera de éste.

Es cierto que hace falta una parte empírica, pero esto solo es el inicio de un trabajo de largo aliento para ir refinando la idea de los juegos de rol como espacios de libertad y su relación con el acontecimiento de una nueva conciencia, al cual, no es más que otra estructura de subjetividad, nacida entre las interacciones de la mesa. Es posible que debiera ahondar en aspectos de las teorías narrativas, tanto terapéuticas, como en el caso de Michael White, como en narratología propiamente hablando. La segunda etapa de esta presente investigación buscará incorporar dichos elementos

narratológicos, pero no desde el marco teórico-analítico sino metodológico para registrar los datos en un matiz empírico, recopilados directamente desde las narraciones de participantes en vivo. Será en ese momento en que autores como Vladimir Propp, Tzvetan Todorov, Mijael Bajtín y Julian Greimas me servirán para construir herramientas para recabar información y sistematizarla.

Por el momento, la propuesta teórica ha tratado de incorporar los elementos más importantes de un fenómeno social que implica condiciones internas y externas de los participantes del juego de rol. También es posible que falte incorporar elementos venidos desde la psicología para una mayor descripción de los movimientos internos de los jugadores. Sin embargo, es natural porque, como se podrá haber percatado el lector, la adscripción teórica del artículo yace en la sociología y antropología. Únicamente en lo tocante a la teoría de juegos de rol me encaminé en dirección a la teoría de la información y narratológica. Por lo demás, me parece que el artículo cumple con el objetivo planteado, aunque se enriquecerá con la información y datos obtenidos de los sujetos de la investigación.

Referencias

- Barth, F. (1976). *Los grupos étnicos y sus fronteras. La organización social de las diferencias culturales*. Fondo de Cultura Económica.
- Berardi, F. “. (2017). *Fenomenología del Fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Brown, W. (2016). *El pueblo sin atributos: la secreta revolución del neoliberalismo*. Barcelona: Malpaso.
- Edwards, R. (2004). *The Forge* . Retrieved from The Provisional Glossary: http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity. Self and society in the late modern age* . Stanford University Press.
- Konzack, L. (2015). The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design. Luneburg. Retrieved from The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design.
- Kurzweily, J. (2019). Being German, Paraguayan and Germanino: Exploring the Relation Between Social and. *Identity. An International Journal of Theory and Research*, 144-156.
- Marzano, M. (2011). *Programados para triunfar: Nuevo capitalismo, gestión empresarial y vida privada*. Barcelona: Tusquets.
- McAdams, D. P. (2001). The psychology of life stories . *Review of General Psychology* , 100-122.

-
- Pohjola, M. (n.d.). *Turku School*. Retrieved from The Turku School Manifesto, 3rd edition: <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/manifesto.html>
- Rahimi, S. (2015). *Meaning, Madness and Political Subjectivity: A Study of Schizophrenia and Culture in Turkey*. Oxford & New York:: Routledge.
- Rangel Jiménez, M. (2018). *Calabozos y dragones : medio que articula narrativa experiencial mediante sus interacciones*. . Ciudad de México: Tesis doctoral, Universidad Iberoamericana Ciudad de México.
- Silverman, H. (. (2014). *Questioning foundations: truth, subjectivity, and culture*. . Routledge.
- Stenros, J. (2015). *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. University of Tampere. Retrieved from <https://jaakkostenros.wordpress.com/>