

2022

¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas?

Maria-Jose Espinosa-Chueca

Pontificia Universidad Católica del Perú, mjespinosa@pucp.edu.pe

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



Part of the [Child Psychology Commons](#), [Communication Commons](#), and the [Developmental Psychology Commons](#)

Recommended Citation

Espinosa-Chueca, Maria-Jose (2022) "¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas?," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 1: Iss. 1, Article 3.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/3>

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.

¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas?


Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 3, Pp. 36-49

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Maria Jose Espinosa Chueca
Pontificia Universidad Católica del Perú
mjespinosa@pucp.edu.pe
 <https://orcid.org/0000-0003-2081-3458>

Abstract

Role-playing games have existed for more than 50 years; however, their impact and benefits in children's development are not valued and/or recognized.

For this reason, this research argues that role-playing games can influence the construction of interpersonal relationships in children. By means of theoretical analysis, chapter 1 seeks to analyze the development of role-playing games, explaining -through a properly articulated conceptual framework- the motivations behind the game, in order to then discuss the importance and need of the games. This study concludes that role-playing games can provide benefits in the representation and expression of children, among other factors. It is worth highlighting its importance in children's cognitive development (both at the level of basic and complex cognitive processes). An additional fact that should be taken into account is that it has been identified that the contributions provided by role-playing games will depend on the level of closeness of the relationship between one player and the other.

Finally, the need for accompaniment and the contributions of adults and peers around children and their socialization environments (e.g. the play context) is also highlighted since each social interaction space contributes in some way to the child's development, either by presenting new ways to solve problems, the possibility of comparing skills to measure competence, among others.

In this sense, it is beneficial that parents understand the social, cognitive and affective advantages that games bring, and participate in them with their children.

Keywords: TTRPG, Dungeons and Dragons, child psychology, educational psychology.

Resumen

Los juegos de rol existen hace ya más de 50 años; pero su impacto y beneficios en el desarrollo del niño no son valorados y/o reconocidos.

Por este motivo, la presente investigación argumenta que los juegos de rol pueden influir en la construcción de las relaciones interpersonales en niños. Mediante el análisis teórico, se ha buscado en el capítulo uno analizar el desarrollo de los juegos de rol, explicando -mediante un marco conceptual debidamente articulado- las motivaciones detrás del juego, para luego, poder discutir la importancia y necesidad de los juegos mismos. Este estudio concluye que los juegos de rol pueden brindar beneficios en la representación y expresión de los niños, entre otros factores. Cabe resaltar la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo del niño (tanto a nivel de procesos cognitivos básicos como complejos). Un dato adicional que debe ser tomado en cuenta es que se ha podido identificar que los aportes que brindan los juegos de rol van a depender del nivel de cercanía de la relación entre un jugador y el otro.

Finalmente, también se resalta la necesidad del acompañamiento y las contribuciones de adultos y pares en torno a los niños y sus ambientes de socialización (e.g. el contexto lúdico), pues cada espacio de interacción social aporta de alguna manera al desarrollo del niño, ya sea presentando nuevos caminos para resolver problemas, posibilidad de comparación de habilidades para medir competencia, entre otros.

En ese sentido, es beneficioso que los padres entiendan las ventajas sociales, cognitivas y afectivas que traen los juegos y participen en estos con sus hijos.

Palabras clave: Juegos de rol de mesa, Calabozos y Dragones, psicología del niño, psicología educacional.

Introducción

Desde el teatro hasta la educación, asignar un rol a una persona ha sido motivo de soltura y exploración de la identidad al igual que el desarrollo de habilidades sociales (Bowman, 2010). En una era tecnológica como la que se vive, es frecuente el uso de videojuegos por los niños, sin embargo, las interacciones sociales que se dan en línea son muy distintas a las presenciales. Los videojuegos tienen opciones limitadas, hay cierta distancia entre el jugador y el personaje y las interacciones son primordialmente mecánicas y no sociales. En un juego de rol, sin embargo, el jugador debe negociar con las otras personas en la mesa y convencerlos o discutir, ejerciendo su capacidad de negociador.

Se considera fundamental realizar la importancia de los juegos de rol para analizar cómo estos contribuyen a desarrollar habilidades interpersonales, tanto sociales como cognitivas en los niños y niñas, a través de la posibilidad de explorar un mundo e interactuar en él con muy pocas restricciones, a diferencia de la situación en la vida real donde hay muchos obstáculos que los inhiben. Por tanto, el presente artículo busca contestar a la pregunta ¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de las relaciones interpersonales en infantes? Se tiene la esperanza de que, en un país como el Perú, los padres y maestros se den cuenta del beneficio que este tipo de juego aportan y los puedan implementar como parte de las clases, como lo ha hecho el Frente Rolero Argentino (Schoj, 2015).

Williams, Hendricks y Winkler (2006) definen el juego de rol como el espacio en el que dos o más

personas se juntan por un determinado tiempo y juegan dentro de un sistema y contexto. Generalmente, hay un maestro de juego quien guía la historia y cada jugador crea una persona ficticia (personajes). En algunos casos se incluyen miniaturas.

Adoptar un rol para una actividad (*roleplay*) da libertad, pues implica explorar una determinada personalidad creada en un mundo fantástico como por ejemplo en *Dungeons and Dragons* (D&D), el juego de rol más antiguo y conocido sobre el cual se enfocará esta investigación. D&D es un juego que consiste en contar historias en mundos de espadas y magia mezclado con elementos de suerte con los dados poliedros, y también mezclado con los juegos de niños llamados “hagamos como si” cuando pretenden ser alguien más en un contexto específico. (Wizards RPG Team, 2014). Algunos jugadores de rol afirman que tomar el rol del género opuesto a ellos les da la oportunidad de soltarse de las demandas sociales impuestas sobre cada género (Bowman, 2010). Los juegos de roles proveen contacto cara a cara, lo cual ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de interacción a la hora de jugar entre ellos.

En síntesis, podría decirse que las más notables influencias que los juegos de rol causan en los niños son una mejoría de las habilidades sociales en general, una mayor soltura ante la interacción con otras personas, una mejoría en cumplir con las reglas (es decir, ayudarlos a ser menos transgresores a partir de seguir las reglas del juego), y además aprenden a respetarse no solo en cuestión de turnos, sino también a respetar a figuras de autoridad y las reglas del juego (vigiladas por el árbitro del juego que guía la historia: el *Dungeon Master* o Maestro de Juego o Amo del Calabozo).

La presente investigación busca explorar los juegos de rol en el tiempo y determinar la importancia de los juegos, así como analizar la importancia de la construcción de relaciones interpersonales en niños a través de juegos. Esto se hará tras describir el desarrollo de las relaciones interpersonales e identificar los efectos del juego en la formación de relaciones interpersonales.

Este texto integra aspectos lúdicos y teoría psicológica sobre el desarrollo, lo que brinda un aporte al mundo académico dentro del subtema de los juegos de rol, en la que a veces no se le da tanto énfasis o importancia. Sin embargo, como el trabajo ha sido únicamente bibliográfico, no permitió que se plantee un problema a resolver de manera práctica. Las pocas investigaciones que se han encontrado casi no hablan de las desventajas de los juegos de rol. Además, si bien se trató el tema de las relaciones interpersonales con respecto a los padres y los pares, no se mencionó el caso de las relaciones interpersonales en torno a los hermanos. También queda pendiente profundizar sobre el efecto de los juegos de rol en la formación de la identidad de los niños y niñas. Se considera oportuno en una siguiente ocasión ahondar específicamente en alguna de las teorías psicosociales usadas, pues se tuvo que sintetizar sobre la información general y por eso se establecieron límites en cómo el juego afecta a los niños y niñas, aunque hubiera sido interesante explorar cuál es su efecto en los y las adolescentes, así como en los adultos.

La influencia de los juegos de rol en el desarrollo de los niños y niñas

Cuando los niños participan en juegos de rol se busca la interacción entre ellos para cooperar o interactuar entre personajes y la historia que crea el Amo del Calabozo en juegos como Dungeons & Dragons. A continuación, se definirá el juego de rol y se diferenciará de otros géneros de juego de los que se les puede confundir (Bowman, 2010). Se explicarán, además, las razones por las que la gente juega de acuerdo con las necesidades que busca satisfacer (Ellis, 1973), las ventajas y desventajas que trae jugar juegos en general y en específico los juegos de rol, especialmente a nivel social.

Los juegos de rol son definidos mayormente por ser un juego de dos o más jugadores donde cada jugador se crea un personaje ficticio y debe vivir en el contexto asignado bajo ciertas reglas reguladas por el *Dungeon Master* o Maestro de Juego, quien arbitra el juego y guía la historia (Bowman, 2010; Williams et al, 2006). La aceptación de los juegos de rol ha fluctuado según la historia avanza, pero en los 60s fueron bastante populares. Es necesario diferir de nociones como *Live Action Roleplay*, o *Computer Roleplaying games* para no confundir al lector de la definición usada en este artículo.

Con la llegada de la tecnología, las personas se encuentran más y más cerca de lo virtual, y es en una época como esta donde la mención de ‘juegos de rol’ hace que muchos jóvenes piensen en un juego *online* antes de pensar en uno cara a cara. Esto es común hoy en día, pues los videojuegos son altamente populares en el mercado, ofreciendo distintos sistemas y contextos donde jugar (Bowman, 2010). En la investigación de Dancy realizada en EE. UU. (2000) se encontró que un 40% de las personas encuestadas jugaban juegos de rol virtuales mientras que el 35% jugaba juegos de rol de mesa. Entre las razones de esta alta de jugadores de videojuego se podría inferir que hoy en día en una sociedad tan desarrollada como lo es Estados Unidos, los padres no pasan suficiente tiempo con los hijos. Vallejos y Capa (2010) plantean que donde hay menor funcionamiento familiar, el uso de videojuegos incrementa.

Este artículo se centrará en el juego de rol cara a cara. Más específicamente lo que se conoce como juegos de rol de papel y lápiz o juegos de rol de mesa. Éstos son definidos como un juego donde dos o más personas (pero menos de doce) se juntan por un determinado tiempo y juegan dentro de un sistema y contexto.

Generalmente, hay un Maestro de Juego que guía la historia y cada jugador crea a su personaje (William, Hendricks y Winklet, 2006). Estos personajes fantásticos son actuados dentro de una historia que a su vez contiene reglas que seguir y posiblemente incluya algún tipo de combate que ayude a los jugadores a completar misiones épicas (Brackin en Cogburn y Silcox, 2012). El resultado del combate o realización de alguna acción se determinará por un factor de suerte, que incluye tirar un dado de varios lados sumado con las habilidades del personaje. El resultado final, sin embargo, es narrado por el Maestro de Juego o *Dungeon Master* (o DM) (Bowman, 2010).

Si bien, en 1974 el juego de rol *Dungeons and Dragons* surgió y rápidamente se elevó en popular-

idad, no es el único juego que sigue vigente hasta hoy. Cada juego de rol ha sido creado con el propósito de reflejar ciertas épocas. Por ejemplo, *Dungeons and Dragons* emula la época medieval en una versión idealizada (Bowman, 2010), haciendo que los jugadores pretendan estar en el pasado, mientras que hay otros juegos que incluyen el futurismo e invitan a los jugadores a imaginarse cómo podría ser el futuro. Estos contextos histórico-temporales hacen que los jugadores deban modificar su personaje de modo que sea coherente con el ambiente propuesto.

Dungeons and Dragons es el juego de rol con características más típicas del género de juego. Este estuvo basado en mundos como el de J.R.R. Tolkien, pues el creador de D&D, Gary Gygax era gran fan de la serie de novelas de Tolkien y se le ocurrió contener este universo fantástico y poder usar a personajes para interactuar en él (Cogburn y Silcox, 2012) utilizando diferentes razas para jugar como enanos o elfos, quienes tienen cada uno su propia forma de ver el mundo (Wizards RPG Team, 2014). Desde entonces, varias diferentes historias han salido al público para poder compartirlas con otros jugadores. También, se intentó llevar este popular juego a una plataforma virtual pero, como Cogburn y Silcox (2012) indican, esto no funcionó tan bien como esperaban, pues hubieron desventajas tales como no tener libertad de decisiones y el uso de un ‘dado virtual’ que debía rodar en tiempo real con la batalla para determinar si se fallaba o no.

Williams; et al, (2006) indican que los juegos de rol surgieron en una época apropiada, pues en los 60s había mayor libertad hacia los gustos y actividades de otras personas (Bowman, 2010). En los 60’s también nacieron los juegos de rol actuados, LARP o *Live Action Roleplay* en inglés, que incluían ir en vestimenta compleja a ferias renacentistas o juntarse un fin de semana con un grupo específico a recrear batallas históricas, como se indica en el texto de Bowman (2010).

Sin duda la aceptación hacia los juegos de roles va variando según la época, pues en 1980 surge un prejuicio hacia los fanáticos de la cultura popular conocidos como *geeks* por tener gustos fuera de lo normal, se los veía como escapistas de la realidad. Sin embargo, hoy en día los juegos de rol son más aceptados por los descubrimientos de las ventajas que traen consigo mismos, las cuales serán explicadas más adelante en este artículo, hasta el punto de implementar juegos de rol en la escuela (Schoj, 2015). No obstante, los juegos de rol virtuales siguen siendo los más populares, ya que los jugadores que nacen a partir de los 80 viven conectados a la tecnología todo el tiempo, haciendo el acceso a esta modalidad de juego más cómoda (Bowman, 2010) a diferencia de un juego de rol de papel y lápiz donde se deben juntar cara a cara un cierto número de personas en un determinado espacio para poder jugar.

Se considera importante definir a detalle otros géneros interrelacionados con el juego de rol por motivos de este artículo. En el libro de Bowman (2010) se dividen en *Tabletop Roleplay* (definido líneas arriba), *Live Action Roleplay* (LARP) y *Virtual Roleplaying* (VRPG). El LARP se basa en un juego de rol físico en el sentido de que tiene más peso la actuación que toma el jugador, convirtiéndose en su personaje ficticio por medio de disfraces (Bowman, 2010). Las personas que hacen LARP pueden desenvolverse ‘en-personaje’

en ambientes determinados como ferias del renacimiento, batallas pasadas actuadas, o campus universitarios en festivales temáticos (Bowman, 2010). Hay LARPs más teatrales que otros, y en estos se determina el resultado por medio del uso de “piedra, papel o tijera” pues un dado se perdería rápido en un lugar abierto, y así la inmersión se disuelve menos.

Alternativamente se encuentra el *Virtual Roleplaying Game* (VRPG) que incluye el aspecto tecnológico del rol. Estos se diferencian de la definición tradicional de juego de rol en el sentido de que el resultado y la historia ya están planificadas o programadas en la mayoría de los casos, o al menos hay opciones limitadas (Bowman, 2010). Estos juegos de rol virtuales, como dice Bowman, se caracterizan por el sistema de *'hack-and-slash'* (batallas contra monstruos para ganar experiencia o subir de nivel) y se subdivide en categorías como *Massive Multi-user Online Roleplaying Game* (MMORPG, que tiene juegos populares como *Warcraft*) y *Massive Multi-user Online*, que es similar al MMORPG pero con más libertad de acción e historia (Bowman, 2010).

Si bien, en muchas culturas lo lúdico está visto como mero entretenimiento, estudios recientes como el que se presenta en el artículo de Schoj (2015) demuestran lo benéfico que pueden ser los juegos (en este caso, específicamente de rol) para los jóvenes y niños.

Hoy en día, la mayoría de las personas viven bajo el estrés de la sociedad y sus reglas, por lo que hay aspectos de sí mismos que no llegan a explorar por miedo o represión. El juego de rol ayuda a explorar diversas partes del *Yo* en un ambiente fantástico donde se puede usar la excusa de no ser uno mismo (Bowman, 2010). Todos toman roles en el día a día, no necesariamente en contextos lúdicos, sino mayormente en contextos sociales donde hay una jerarquía preestablecida (Williams et al, 2006).

Las dinámicas que ofrecen los juegos de rol a la hora de resolver problemas, según Bowman (2010), ayudan a desarrollar ámbitos como el personal, interpersonal, cultural, cognitivo y profesional, pues hasta para cuestiones médicas y militares se usan juegos de rol. Williams, Hendricks y Winklet (2006) expresan que en el día a día todas las personas pasan por juegos de rol, pues los humanos son actores sociales que toman roles según convenga para su desenvolvimiento dentro del contexto en el que se encuentren. Más aún, como muestra Ellis (1973), la gente juega para satisfacer distintas necesidades, como la relajación, la recapitulación, la preparación, el instinto o un excedente de energía.

Ellis (1973) describe las teorías clásicas de las razones por las que la gente juega. Por ejemplo, uno podría jugar porque tiene un exceso de energía dentro, o porque las acciones lúdicas son instintivas en el ser humano, o alternativamente, porque la persona busca relajación después de trabajar arduamente. Bowman (2010) también encontró que la gente disfruta del juego (más específicamente el juego de rol) ya que les gusta desarrollar la narrativa de la historia o personaje, porque les gusta el desafío de resolver problemas, crear escenarios, sentirse recompensados después de un logro, tener interacción en-personaje y fuera de este que ayuda a reforzar amistades, o por el simple hecho de poder examinar una identidad diferente a la suya.

Como última razón para jugar, algunos jugadores mencionan que dentro del juego de rol hay un ambiente controlado y pueden desenvolverse con libertad (Bowman, 2010) y hasta llegar a criticar la sociedad en la que viven desde un microcosmos en donde su persona real no se encuentra en peligro al expresar su opinión.

Es necesario en los niños, específicamente, que jueguen, pues están en una edad donde se está desarrollando su lenguaje (Ratner, 1991) entre otras funciones formales, y necesitan de la interacción con otros para desarrollarse intelectual e interpersonalmente, (Meyerhoff, 2001) y aprenden a lidiar con la existencia del otro y las implicancias que esto trae (Ellis 1973). Además de los beneficios que serán explicados a continuación, el juego incluye el desarrollo de habilidades o facultades como la imaginación y la creatividad, y es precisamente, como dice Vigotsky (2003), un momento cúspide en donde la creatividad del niño debería alcanzar su máximo potencial, pues luego es reprimido por la sociedad o simplemente las actividades creativas ya no son su prioridad.

En un estudio sobre las ventajas y desventajas del aspecto lúdico realizado por Adam (2013), un 73% de los padres considera que éste es necesario para el desarrollo de su hijo. Dentro de las ventajas, a través del juego, los niños pueden aprender a afrontar situaciones desde puntos de vista ajenos (Adams, 2013; Bowman, 2010; Wizards RPG Team, 2014). En segunda instancia, la propuesta argentina de incluir juegos de rol en el sistema escolar, según el artículo de Schoj (2015), es una gran oportunidad para demostrar los mencionados beneficios como la rápida toma de decisiones que estimula la negociación, el reforzamiento de ideas de convivencia pacífica y finalmente el desenvolvimiento del estudiante que puede llevar a hacerlo un mejor ciudadano al saber respetar las reglas, dar su opinión y velar por beneficio de otros. También se ha visto que los niños que toman parte de juegos de pretensión (donde se toma un rol ajeno) son vistos como más socialmente competentes según sus padres y profesores (Adams, 2013). Otro de los beneficios es el hecho de que las actuaciones de historias épicas permiten cohesión social. Gygax, el creador de D&D (en Bowman, 2010) resalta que el ser humano tiene una necesidad de explorar territorios desconocidos y de ir en aventura, tal como lo fue el “descubrimiento” de América por los europeos, y pues, un contexto de mundos imaginarios permiten que el jugador pueda vivir esto, sólo que a través de un *Yo* alternativo, generando un desfogue para la psique. Más aún, Bowman (2010) también discute el positivo desarrollo social que puede tener un jugador al llegar a una situación donde debe tomar posición de líder, situación que quizás no tiene en la ‘vida real’.

Por otro lado, entre las pocas desventajas que se encuentran al jugar juegos de rol, esta primero la idea de que esta oportunidad de ser otra persona no es sino un escapismo, potencialmente peligroso para el ego y la sociedad (Bowman 2010). En segunda instancia, se podría deducir que los juegos de rol no son un espejo perfecto de la realidad, pues aprender a desenvolverse en él no necesariamente significa que se podrá hacer lo mismo en la realidad, pues hay más factores fuera de nuestro control en el mundo real.

Sintetizando lo anteriormente dicho, se han encontrado que las ventajas que ofrecen los juegos de rol son la cooperación, el respeto por los demás, el aprender a mediar, a debatir, el auto-control, la expresión

y contención emocional, una mejora en habilidades lingüísticas y el fomentar mentes abiertas a diferentes perspectivas para acercarse a problemas. En comparación estas numerosas ventajas sólo se encontraron dos desventajas; el escapismo y el hecho de que el juego de rol no necesariamente emula el mundo real. Debe tomarse en cuenta que no significa que sean las únicas desventajas, pero las referencias utilizadas en el artículo no mostraron más.

La construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas a través de los juegos

El primer momento de socialización en la infancia es entre un cuidador y un hijo. El cuidador, quien tiene más experiencia en la vida social, intentará guiar al niño a través de estrategias de comunicación que le permitirán al niño florecer socialmente (Wersch, 1988). Sin embargo, los niños al crecer crean sus propios ambientes sociales con sus pares y esta interacción estará afectada por nuevos factores donde aprenderán a adaptarse. Estas situaciones sociales se pueden imitar a través de juegos de rol, y por tanto, una vez resueltas en el juego, será más fácil para el niño resolverlas en la vida real, pues tendrá experiencia sobre posibles opciones para actuar socialmente.

Es importante para este artículo especificar qué se entiende por relaciones interpersonales. Entre los ámbitos de socialización del niño se encuentran la familia, que es el primer lugar donde se socializa, seguida por la escuela, el parque y otros. En la mayoría de casos los niños no eligen con quiénes ni cómo interactuar, pues la socialización entre pares también es espontánea ya que tiene que ver con el otro niño también (Hartup, 1992). Adicionalmente, la forma en la que el cuidador interactúa con el niño va a determinar cómo se desarrolla socialmente cuando crezca y obtenga su independencia social (Walker et al. 1992). A continuación se presentan diferentes teorías de distintos autores respecto a las interacciones sociales, sobre todo en niños, cuyas teorías no necesariamente se interrelacionan entre sí, pero permiten un entendimiento de las variadas formas de abordar el tema.

Las relaciones interpersonales son complejas de definir y estudiar en su totalidad, pues cada individuo tiene factores propios y diversos que afectan la forma en que se generan este tipo de relaciones (Berscheid, 1994). Sin embargo, se deben mencionar conceptos relacionados a las relaciones interpersonales, como la conducta social y la sociabilidad. De la definición propuesta en el diccionario de psicología se puede rescatar el hecho de que la sociabilidad se da en especies o individuos con características de cooperación entre sujetos (Warren, 2013); como seres sociales, los humanos buscan la interacción, sobre todo a tempranas edades donde dependen de un sujeto social (Piaget, 2015) quien los ayudará a formarse socialmente y a estar listos para enfrentar el mundo y sus diferentes ambientes de socialización. En el mismo sentido, la definición de conducta social sugiere que las acciones sociales están dirigidas a otro individuo quien toma esto como estímulo (Warren, 2013).

A través de esta socialización es que una persona interactúa con otra, y eventualmente se podrían formar relaciones diferenciadas por el grado de cercanía entre ambos individuos. Por ejemplo, en una rel-

acción cercana se llega a un grado alto de interdependencia, la cual incluye un acercamiento emocional con el otro, además de un mejor entendimiento de los pensamientos entre ambos (Kelley et al. en Berscheid, 1994).

Más aún, “venimos al mundo listos para interactuar con otros seres humanos”, expresa Dissayanake (en Baron y Byrne, 2005, p. 310). Naturalmente, la primera relación que se da es la del apego entre una madre (o cuidador) y un hijo, donde a través de gestos y sonidos el bebé busca sentirse valorado por el cuidador para luego generar su concepto de *Yo* social o confianza interpersonal (Baron y Byrne, 2005). Adicionalmente, la formación del niño en un ambiente social (normalmente con sus padres) desde los nueve meses influye en cómo se desarrollará en una situación social en el futuro cuando interactúe con personas fuera de su familia (Walker, Messinger, Fogel y Karns, 1992) pues en la infancia se perciben los patrones del apego en la forma en que un niño interactúa con sus pares (Baron y Byrne, 2005). Otro contexto evidente es la escuela, donde los niños se someten a imitación para aprender a actuar socialmente, ya sea de un maestro o de uno de sus pares que considere competente (Ratner, 1991). Finalmente, se puede deducir que otros ambientes de socialización como lo es un parque o una reunión familiar causarían el mismo uso de esquemas de relación como los mencionados: de familia y pares (Srull y Wyer en Berscheid, 1994).

Podemos apreciar entonces, por lo anteriormente mencionado, lo influyente que son los padres en torno al desarrollo del niño. Al comienzo de su vida, los niños no cuentan con palabras ni las entienden, entonces es a través de gestos exagerados de los padres que se pueden entender entre sí (Berscheid, 1994; Walker et al. 1992). Más aún, las teorías etológicas indican que los individuos de una misma cultura interactúan bajo una misma concepción social con gestos similares; por otro lado, las teorías socioculturales apuntan a que los niños se desarrollan en torno a los estímulos que les dan los padres y a la forma en que se desarrollan en ambientes donde interactúan con otros niños (Walker et al, 1992). Adicionalmente, la relación entre padres e hijos aporta al desarrollo cognoscitivo, educativo, lingüístico y cultural del niño, pero no es sólo de transmisión pues gradualmente se transforma en una construcción continua del proceso de socialización (Piaget, 2015), es decir el niño pasa de ser un espectador pasivo al conocimiento que les brindan sus padres a internalizar esa nueva información en su forma de vida. Más aún, si bien las relaciones sociales entre padre e hijo son significativas para su desarrollo junto a los pares luego, los niños se desarrollan en gran parte en torno a atribuciones, expectativas, motivos y emociones que se generan en la interacción con otros niños (Hartup, 1991).

Más adelante el niño pasa de depender de un sujeto social (padres) a una etapa de autonomía donde su propia personalidad y ambientes de socialización son creados a causa de la autonomía que se genera (Piaget, 2015). Como están constantemente rodeados de gente, según Ellis (1973), los niños en etapas tempranas de la vida necesitan de la interacción con otros niños para aprender a lidiar con las implicaciones de la existencia del otro. El comportamiento del niño en los trabajos en grupo de los estudios de caso podía predecir la forma en que sería juzgado por sus compañeros, y este juicio podía predecir el comportamiento de algún compañero hacia el otro (Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, 1986).

Por otro lado, Dodge (1986) Presenta un modelo de intercambio social en niños expresado en un diagrama donde el niño recibe un estímulo social, luego lo procesa (codifica, interpreta, busca respuesta, evaluación y lo recrea), lo cual influye en un comportamiento que será procesado por el compañero quien se comportará de vuelta de una manera hacia el niño después de haberlo juzgado y haber recibido el mismo estímulo social.

En torno a la relación de cooperación entre los niños en el nivel de las operaciones concretas, estas se pueden ver a través de las interacciones sociales que en realidad son pre-cooperativas, pues en supuestas conversaciones, si bien visualmente un niño podría estar mirando a otro, en realidad es un diálogo para sí mismo (Piaget, 2015).

Así pues, dependiendo de la relación formada, o la interacción con la otra persona, el juego tendrá diferentes efectos sociales en el niño dependiendo del rol que cumpla cada uno de los agentes de socialización. A continuación se discutirán tales efectos sociales de jugar.

A través del juego entre niños y padres, estos últimos pueden medir el nivel de dificultad de los juegos que le presentan a sus hijos, pues pueden determinar, con base a la observación, los niveles de competencia de su hijo (Meyerhoff, 2001). Los juegos contribuyen al desarrollo del lenguaje en niños, lo cual les permite interactuar con mayor eficacia (Walker et 1992), pues aumenta su experiencia en interacción. Así mismo, mediante los juegos de rol, se puede desarrollar la empatía, cohesión grupal, además de descubrir nuevas habilidades cognoscitivas y sociales aplicables a la realidad. (Bowman, 2010). Más aún, ganan una mayor soltura ante la interacción con otras personas, una mejoría en cumplir con las reglas del Manual del Jugador (Wizards RPG, 2014) y aprenden a respetarse entre sí y a las autoridades del juego (el DM en el caso de D&D).

Como se mencionó anteriormente, los niños pasan de un ambiente donde principalmente se socializa con los padres, a un ambiente con niños distintos y espontáneos. En las etapas tempranas del niño se dan comportamientos que en algunos casos parecen no tener una estructura clara entre los medios y los fines, pues la actividad es más puramente lúdica (Richards, 1974). Al jugar, los chicos refuerzan ideas como la convivencia y respeto a los roles asignados a cada uno, abriendo espacios de debate y ayudando al desenvolvimiento de los estudiantes para convertirlos en mejores ciudadanos a través de juegos de mesa (Schoj, 2015). En juegos tales como los juegos de rol, los niños llevan a cabo el juego socio-dramático, y este, según Adams (2013), está altamente relacionado con la aceptación por parte de los pares y de los adultos.

De la misma manera, Adams (2013) menciona que a través del juego los niños aprenden a ver las cosas desde el punto de vista de otro, a cooperar y a negociar entre sí, a regular emociones personales y comportamiento, además de entender las reglas de juego. Para esto último, los niños requieren de tiempo para practicar jugar a solas y con compañeros, y a la vez en ese momento pueden desarrollarse intelectual e interpersonalmente (Meyerhoff, 2001).

Los juegos de rol obligan al niño a tomar decisiones bajo presión o incluso a batallar simuladamente o negociar diplomáticamente (Schoj, 2015), y por consecuencia de esto, se puede ver que los juegos también contribuyen al desarrollo del lenguaje en el niño en etapas tempranas (Ratner, 1991). Wersch (1988) nota que existe un habla interna en el niño, y esta sirve para planificar lo que va a hacer y regula su participación social en la interacción con otros. Es importante notar que el tiempo dedicado a la interacción entre niños aumenta con la edad, pues más tiempo de interacción es necesario para su desarrollo social (Hartup, 1992).

Los beneficios sociales peculiares de los juegos mencionados anteriormente también se dan en la interacción con adultos y quizás de manera más positiva para el desarrollo del niño, pues los adultos tienen más experiencia en el mundo y por tanto, como dice Wersch (1988), son de gran ayuda como guías. Específicamente, en un juego de rol como *Dungeons and Dragons* es más beneficioso que, si los niños jugadores son de muy corta edad, tengan a alguien mayor como Maestro del Juego para que sea un mejor guía y sepa resolver problemas más eficazmente (o conduzca a los niños para que sepan cómo hacerlo). Los padres y maestros al jugar con los niños pueden monitorearlos y ver sus niveles de competencia para así poder modificar la progresión del juego, pues lo ideal sería darles juegos de buen nivel a los niños para que sean un reto y se esfuercen y desarrollen sus habilidades creativas y sociales al máximo (Meyerhoff, 2001). Lamentablemente, la mayoría de los juegos de hoy en día son muy abstractos, por lo que crean frustración en los niños y los convierte en jugadores pasivos, como notó Meyerhoff (2001). Es por esto último que el rol del padre o docente supervisor en el juego es importante, sobre todo en las primeras etapas donde el niño busca aceptación de que lo que está haciendo para sentirse competente, pues esto influenciará en sus relaciones interpersonales a futuro (Foltz et al, en Baron y Byrne, 2005). Además, cuando los padres guían al niño durante el juego, le enseñan cómo se suelen manejar las personas en ciertas situaciones sociales, “siguiendo ciertos procedimientos e implicándose en comportamiento cooperativo, todo lo cual es relevante para la habilidad del niño al conducirse con otros adultos e incluso con sus pares” (Lindsey, Miza y Pettit, en Baron y Byrne, 2005, p. 312).

La perspectiva de los padres sobre los juegos de pretender (o juegos de rol) es importante, pues si los padres valoran las contribuciones del juego al desarrollo de sus hijos están más predispuestos a brindarles juguetes, animarlos a jugar con pares, participar en actividades de juego y facilitar el juego de sus niños en general (Adams, 2013) y esto se ve en el porcentaje de 73.2% de los padres que participaron en el estudio, que estuvieron de acuerdo que el juego es benéfico para el niño en tanto los ayuda a resolver problemas, pensar, imaginar, desenvolverse social y cognitivamente, y a desarrollar el lenguaje. En el mismo estudio de Adams (2013) se vio que los niños que tomaban parte en ‘juegos de pretender’ eran más propensos a ser socialmente competentes con pares y adultos.

Finalmente, es interesante resaltar la necesidad de ambos tipos de interacción social entre padres e hijos y entre los hijos y sus amigos, pues cada interacción en cada etapa es importante y necesaria. El apoyo de los padres es sobre todo beneficioso para que el niño se encuentre estimulado a jugar y pueda así disfrutar

de los beneficios del juego que se han mencionado anteriormente (sociales, cognitivos, etc.). Sin embargo, Vigotsky resalta la lamentable pérdida de interés del individuo en adentrarse en actividades de creatividad o imaginación (sobretudo lúdicas) al crecer, por lo que se sugiere que movimientos lúdicos como el presentado en Schoj (2015) promuevan el juego desde los niños hasta los adolescentes para que entiendan los beneficios que traen y lleguen a la edad adulta aun queriendo jugar para reforzar esas áreas de cognición y socialización que brindan los juegos.

Para resumir las ideas presentadas, en éste artículo se ha mencionado que los juegos de rol se han visto como estimulantes de habilidades sociales como la cooperación, el respeto, el aprender a mediar, debatir, el auto-control y las formas de expresar o contenerse emocionalmente, además de los beneficios cognitivos como la mejoría del lenguaje y habilidad para resolver problemas. El aporte de mejoría para cada niño varía dependiendo de factores tempranos como el apego (que influye en sus futuras interacciones) o simples factores situacionales como el nivel de atención prestada o el respeto a las reglas que se tiene. También es importante resaltar que la cercanía en la relación del niño con el agente social es positiva en tanto facilite la práctica de habilidades del niño, idealmente incentivando a que se continúe con los juegos durante toda su formación.

Además, los juegos de rol tienen una naturaleza orgánica particular que no puede ser remplazada por la tecnología, aunque esta plataforma sea más práctica hoy en día para padres que no tienen tiempo para jugar con sus hijos. Por otro lado, si bien va fluctuando a través de los años la importancia que se le da a los juegos de rol, hay estudios actuales que demuestran que se les debería dar más importancia a los juegos por los beneficios que traen a los niños. Los juegos de rol ya son usados en contextos militares, médicos y otros por la posible práctica de resolver problemas, es decir, lo aprendido en los juegos puede servir para la vida real y se comprueba hasta con adultos. Por esto se sugiere que los niños jueguen, así se van acostumbrando a la presencia espontánea de otros en el mundo real.

Adicionalmente, los juegos, además de cumplir las funciones de desfogue, diversión y medio de expresión, ayudan a los niños a desarrollar el lenguaje que les permite comunicarse más efectivamente con otro, además de trabajar en la generación de empatía mediante juegos cooperativos. Los niños dependen de un agente social en edades tempranas al buscar generar vínculos humanos con quien pueda entenderlos y apoyarlos emocionalmente. Por eso, se debe resaltar la importante función de los padres como agentes de socialización, pues guían al niño en torno a cómo debe comportarse en ambientes ajenos.

En ese sentido, padres que conocen sobre la competencia cognitiva, y saben identificarla en sus hijos pueden ayudar a estimular el desarrollo de sus hijos a través del juego, midiendo el nivel de dificultad del juego en torno a la competencia cognitiva de sus hijos, así pueden promover el desarrollo de sus habilidades y luego ellos pueden sentirse socialmente competentes cuando juega con amigos.

En síntesis, el niño aprende cómo comportarse, cómo hablar, y cómo generar empatía con otros

desde lo que le enseñan sus padres, y luego, mediante la interacción con sus pares, puede experimentar diferentes factores no controlados y aprender a resolver nuevos problemas para enfrentar aquello que no aprendió de sus padres. Sobre todo, es importante que sigan jugando para que no se pierda esa chispa de imaginación y creatividad que se experimenta en juegos como los de rol. El hecho de tratar los juegos de rol en un ámbito académico brinda un aporte beneficioso pues las ventajas sociales, emocionales y cognitivas son valoradas y quizás se le dé más importancia al aspecto lúdico en el futuro si es que se relaciona con teorías académicas como la del desarrollo social.

Referencias

- Adams, A. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope*, Vol. 12, p.69-86.
- Baron, R. & Byrne, D. (2005). *Psicología Social*. Pearson educación. S.A.
- Berscheid, E. (1994). Interpersonal Relationships. *Annual Review of Psychology*, vol. 45, pp. 79-120. Annual Reviews Inc.
- Bowman, S. (2010). *The functions of roleplaying games: how participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company.
- Cogburn, J. & Silcox, M. (2012). *Dungeons & Dragons and philosophy: raiding the temple of wisdom*. Carus Publishing Company.
- Dancy, R. (2000). *Adventure Game Industry Market Research Summary*.
- Dodge, K., Pettit, G., McClaskey, C. & Brown, M. (1986). Social competence in children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, vol.51.
- Ellis, M. (1973). *Why People Play*. Prentice-Hall, Inc.
- Hartup, W. (1992). Peer Relations in Early and Middle Childhood. En Van Hasselt, V. *Handbook of social development: a lifespan perspective*, pp. 257-281. Plenum Press.
- Meyerhoff, M. (2001). Perspectives on Parenting. *Pediatrics for Parents*, Vol. 19, p.8.
- Piaget, J. (2015). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Ratner, C. (1991). *Vygotsky's Sociocultural Psychology and its Contemporary Applications*. Plenum Press.
- Richards, M. (1974) *La integración del niño en el mundo social*. Amorrurtu Editores.
- Schoj, E. (2015, octubre 26). Los juegos de Rol llegan al colegio como un novedoso dispositivo pedagógico. *Tiempo Argentino*.
- Vallejos, M. & Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Avances en Psicología*, Vol.18, pp103-110.
- Vygotsky, L. (2003). *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. Akal Editorial.
- Walker, H., Messinger, D. Fogel, A & Karns, J. (1992). Social and Communicative Development in Infancy. En van Hessel, T. *Handbook of social development: a lifespan perspective*. (pp. 157-181). Plenum Press.

-
- Warren, H. (2013). *Diccionario de Psicología*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Wersch, J. (1988). *Vygotsky y la Formación Social de la Mente*. Paidós.
- Williams, J., Hendricks, S. & Winklet, W. (2006). *Gaming as Culture*. McFarland & Company.
- Wizards RPG Team (2014). *D&D Player's Handbook*. 5ta edición, Wizards of the Coast.