

4-26-2018

Memorias del 3er. coloquio de estudios sobre juegos de rol

Ulises Mendoza Valdez

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, ulisesbluefm@hotmail.com

Rebecca L. Thomas

The Roleplay Workshop, becky@roleplayworkshop.com

Joel Cuéllar López

Universidad Latinoamericana, j.cuellarlopez@my.ula.edu.mx

Medardo Landon Maza Dueñas

UACM, themordyn@gmail.com

Luis Javier Flores Arvizu

Universidad Nacional Autónoma de México, luisjfarvizu@outlook.com

See next page for additional authors

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



Part of the [Arts and Humanities Commons](#), [Education Commons](#), and the [Social and Behavioral Sciences Commons](#)

Recommended Citation

Mendoza Valdez, Ulises; Thomas, Rebecca L.; Cuéllar López, Joel; Landon Maza Dueñas, Medardo; Flores Arvizu, Luis Javier; Hoyos García, Sergio Antonio; Bastarrachea Magnani, Miguel Ángel; Reyes Islas, Saúl Ulises; Rudich de la Rosa, Christian Miguel; Leon, Cristo; and Lipuma, James, "Memorias del 3er. coloquio de estudios sobre juegos de rol" (2018). *STEM for Success Resources*. 21.

<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/21>

This Other is brought to you for free and open access by the STEM for Success at Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in STEM for Success Resources by an authorized administrator of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact digitalcommons@njit.edu.

Authors

Ulises Mendoza Valdez, Rebecca L. Thomas, Joel Cuéllar López, Medardo Landon Maza Dueñas, Luis Javier Flores Arvizu, Sergio Antonio Hoyos García, Miguel Ángel Bastarrachea Magnani, Saúl Ulises Reyes Islas, Christian Miguel Rudich de la Rosa, Cristo Leon, and James Lipuma

3^{ER} COLOQUIO DE ESTUDIOS SOBRE JUEGOS DE ROL

JRPSSTEAM

LIBRO DE MEMORIAS

26 y 27 de abril de 2018
Tec de Monterrey
Campus Santa Fe



JRPSSTEAM

Aquí se recopilan las ponencias recibidas para ser publicadas en el 4o. Coloquio de estudios sobre juegos de rol (2018), realizado en el Tec de Monterrey campus Santa Fe el 26 y 27 de abril de 2018.

Únicamente se publican las ponencias cuyos autores dieron permiso explícito para ello y que facilitaron copia de su trabajo.

Los resúmenes de las ponencias pasaron por un proceso de revisión doble ciego para ser admitidas en el coloquio.

We acknowledge the support of Dr. James Lipuma and Cristo Leon through STEM for Success, a project of the Collaborative for Leadership, Education, and Assessment Research (CLEAR) a center of the College of Science and Liberal Arts at New Jersey Institute for Technology.

Editor: Mauricio Rangel Jiménez.

Ciudad de México, 2022.



Índice

Importancia del lenguaje en la narrativa de los juegos basados en texto. Un estudio exploratorio en el Conalep Plantel Santa Fe, Ciudad de México Ulises Mendoza Valdez	1
Abantey: enseñanza mediante The Roleplay Workshop Joel Cuéllar López / Rebecca L. Thomas	11
Monsters manual de D&D: democratización mitológica Medardo Landon Maza Dueñas	19
La influencia de la literatura en el origen de los Juegos de Rol (RPG) Luis Javier Flores Arvizu	24
El caos en el orden: diseñando la historia como mecánica y detonador de juego Sergio Antonio Hoyos García	29
El rol más allá del <i>mimicry</i>: ¿libre juego o producción simbólica? Miguel Ángel Bastarrachea Magnani	37
Las historias como medio para lograr la unión entre personas Saúl Ulises Reyes Islas	47
El cuerpo y el género como espacios de significación en los juegos de rol Christian Miguel Rudich de la Rosa	52

Importancia del lenguaje en la narrativa de los Juegos Basados en Texto (JBT). Un estudio exploratorio en el Conalep Plantel Santa Fe, Ciudad de México

Ulises Mendoza Valdez

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa
ulisesbluefm@hotmail.com

Resumen

La presente ponencia forma parte de una investigación emprendida del trabajo terminal de la maestría en diseño, información y comunicación de un servidor, en la que se buscó precisar aquellas representaciones sociales poco fundamentadas acerca del embarazo en la adolescencia, en hombres y mujeres, estudiantes del turno vespertino del Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (Conalep) Plantel Santa Fe.

Esta investigación fue de carácter cualitativo y participativo, lo cual significa que se emplearon métodos de recolección de datos en los que los estudiantes colaboraron activamente aportando ideas y sugerencias para el trabajo de investigación.

Uno de los objetivos de este trabajo fue proponer y construir un producto tecnológico-digital que permitiera cumplir con el objetivo general arriba señalado; por eso, se realizó un prototipo de juego basado en texto (JBT) para *smartphones* y disponible para la comunidad con la que se colaboró. El juego se nutrió con las sugerencias de los alumnos entrevistados y se buscó incluir en él los códigos comunicativos recogidos durante los periodos de interacción con la comunidad estudiantil de media superior.

Una vez que se construyó esta aplicación, se evaluó con doce alumnos y alumnas para verificar si reproducían y cambiaban su manera de percibir algunas ideas del embarazo en la adolescencia, así como para determinar si la narrativa había sido adecuada para generar apropiación de los mensajes.

El componente narrativo de la propuesta se basó en crear una historia de ciencia ficción en la cual un extraterrestre llamado Rimus se comunicaría desde su planeta con un terrícola (jugador). Esta comunicación tendría el objetivo de aclarar las dudas de Rimus respecto al embarazo en la adolescencia (representaciones sociales), puesto que en su planeta se estaría detonando próximamente una epidemia de desinformación y embarazos no deseados.

La mecánica del juego consistió en responder las preguntas que el personaje ficticio le cuestionaba. Los jugadores sólo podían responder eligiendo una de dos respuestas posibles, además de que sólo se podían equivocar una vez, es decir, responder de manera menos adecuada.

Los resultados indicaron que solamente un alumno cambió su opinión respecto a las representaciones sociales cuestionadas tras jugar con el prototipo propuesto; sin embargo, la manera como se contó la historia (narrativa) demostró ser pertinente, puesto que todos los alumnos estuvieron satisfechos por el lenguaje utilizado, en el cual se emplearon las formas, palabras y pautas de comunicación que suelen utilizar cuando interactúan con sus pares, es decir, de adolescentes a adolescentes.

Palabras clave: JBT, embarazo, narrativa, interacción, lenguaje.

Introducción

La teoría de las representaciones sociales, de manera simplificada, puede ser definida como “un aparato teórico heurístico para profundizar el conocimiento de la realidad social, así también para ofrecer los medios de intervención sobre esta última...” (Jodelet, 2000, p. 9). Las representaciones sociales promueven la explicación y profundización sobre saberes, experiencias e ideas que se tienen sobre la realidad social en los diferentes grupos (Jodelet, 2000).

La situación que se vive en la actualidad respecto al embarazo en la adolescencia está marcada por la preocupación y la estigmatización, puesto que existen indicadores provenientes de organismos internacionales que ubican a México como uno de los países en que ocurren más casos. De acuerdo con Gómez-Quintero (2016), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), desde 2016, ha ubicado a México como uno de los países que más embarazos adolescentes registran. Sin embargo, en las estadísticas no se suelen apreciar las representaciones sociales que orillan a los adolescentes a tomar una decisión sobre embarazarse o no.

Las estrategias encaminadas a la prevención del embarazo en la adolescencia (p. ej., Gobierno de la República, 2015) suelen construirse bajo premisas inmediatistas y masivas que no profundizan en saberes e ideas comunitarias sobre el tema. En este sentido, es crucial que las campañas consideren los códigos comunicativos, producto de representaciones sociales, de los adolescentes para que las medidas cumplan sus objetivos. Una de las maneras de hacerlo puede ser fomentando la participación en los jóvenes, donde ellos se involucren en la creación de las medidas y los mensajes que se llevarán a cabo. Otra buena idea puede ser apoyarse en la tecnología como medio para llevar a cabo las acciones estratégicas y, a su vez, apoyarse en elementos narrativos para fomentar la recreación y el interés en el tema.

El presente escrito tiene por objetivo reflexionar acerca de la importancia de los códigos comunicativos en la narrativa de los JBT. En específico, fue de interés saber cómo se deben dirigir los mensajes comunicativos para que los adolescentes de 15 a 19 años pudieran concientizar

la información contenida, en un prototipo que se construyó para fundamentar aquellas creencias que pueden poner en peligro la integridad física y mental de las personas que se exponen ante una situación de embarazo.

Contenido

Tras un proceso de amplio análisis de las estrategias de comunicación sobre embarazos adolescentes, se pudo notar que las representaciones sociales de las personas que suelen ser encuestadas no se encuentran en los datos. Además, se notó que éstas han sido construidas de manera arbitraria, sin considerar su pertinencia comunitaria. Por ello, se empleó el paradigma de la comunicación para el cambio social, el cual es “un enfoque ante todo estratégico, no inmediatista, que se basa en el diálogo y en la participación colectiva, de modo que los intereses de la sociedad se expresen a través de las propias voces de las comunidades [...]” (Gumucio Dagrón, 2009, p. 51).

Para este enfoque, los mensajes deben confeccionarse con mucho cuidado y considerando la cultura y especificidad histórico-social de cada comunidad. También debe apoyarse en el lenguaje, la pertinencia cultural y tecnológica del grupo social al que se desea implementar una estrategia de comunicación (Gumucio Dagrón, 2009). En este sentido cobran importancia los códigos y saberes culturales y comunicativos de las personas que no sólo recibirán los mensajes, sino que serán creadores de los propios.

Dentro de las propuestas relacionadas con la educación y el lenguaje, la narrativa puede ser una herramienta funcional para fomentar la recreación y un adecuado manejo de los mensajes. La narrativa es un “lenguaje hilado [...] que adopta la forma, aunque atenuada, de un ritmo que en última instancia surge de las pautas implícitas en la vida y los actos de los seres humanos”. (McEwan & Egan, 1995, p. 10). Además, para Jackson (1995), históricamente los educadores han asignado una función importante a los relatos narrativos: la de equipar a los estudiantes con conocimiento que posteriormente les será útil.

En esta investigación se llevó a cabo una estrategia interdisciplinaria que buscó, mediante la participación y el diálogo, rectificar las ideas poco fundamentadas¹ del embarazo en la adolescencia, en jóvenes de 15 a 19 años del Conalep Plantel Santa Fe. Se emplearon instrumentos de recolección de datos cualitativos y participativos, propuestos por la comunicación para el cambio social.

Se llevaron a cabo sesiones de escucha, las cuales son foros públicos que se utilizan para aprender acerca de las perspectivas de la comunidad sobre sus problemas y opiniones locales (Gru-

¹ Se propone utilizar el concepto “poco fundamentado” porque no existe alguna fuente lo suficientemente consistente en el ámbito académico o científico que sustente la validez informativa de estas ideas.

po de Trabajo para la Salud y Desarrollo Comunitario de la Universidad de Kansas, 2016). En este caso, el objetivo de las sesiones de escucha fue recolectar las ideas del embarazo que tenían los y las adolescentes de tres grupos por año del plantel; por lo tanto, se realizaron tres sesiones con una duración de 2 horas aproximadamente. Se utilizó la lluvia de ideas y la entrevista como técnicas para lograr el objetivo.

Posteriormente, se realizaron dinámicas de grupo, las cuales consistieron en reunir a tres grupos con 5 hombres y 5 mujeres adolescentes en cada uno, para:

1. Conocer sus gustos respecto a ciertos temas (música, deportes, literatura, etc.), sus necesidades e intereses respecto al tema del embarazo en la adolescencia.
2. Identificar sus códigos comunicativos, para lo cual se empleó la observación no participante.
3. Conocer las sugerencias que cada alumno podría construir para emprender una estrategia que permitiera rectificar la información inadecuada sobre embarazos adolescentes. Con base en los resultados analizados de estas sesiones participativas se concluyó que la estrategia comunicativa se dirigiría a elaborar un prototipo de JBT.

Un JBT o *Text-Based Game* (TBT) es una plataforma lúdica que propone centrar la atención en la creación de una historia de ficción, en la que se incluyen opciones, preguntas de decisión y lectura, donde se privilegia la interacción entre jugador y juego (Manuaba, 2017). El componente característico de estos juegos son los textos, los cuales pueden recrear historias ficticias o reales que promueven la lectura y el pensamiento.

Resultados

Algunos hallazgos de la recolección de datos (sesiones de escucha y dinámicas de grupo) fueron:

1. Existió consenso en las opiniones de las y los adolescentes sobre las siguientes creencias que tenían, las cuales se consideraron prioritarias para fundamentar:
 - El embarazo adolescente es simplemente malo porque se puede morir la futura madre, sin importar si ésta es sana o no.
 - El embarazo en adolescentes es causado por el *perreo* (baile asociado al *reggaetón*).
 - Si se tienen relaciones sexuales de pie, no puede ocurrir un embarazo.
 - Un embarazo adolescente es lo mismo que un embarazo temprano o infantil.
 - Todos los adolescentes son inmaduros por naturaleza humana.
2. Además, durante las sesiones de escucha y las dinámicas de grupo se encontró que los y las adolescentes emplearon una o más veces las siguientes expresiones, las cuales sirvieron para adecuar el lenguaje de la narrativa construido para el juego: “¡Chales/chale!”, “¡Qué hueva!”, “¡Ah chinga’/chingaos!”, “Calentura”, “Güei/güey”, “Chavitas/chavitos”.

En el trabajo de observación, se pudo encontrar que las y los estudiantes utilizan su teléfono inteligente para:

1. Mandar y recibir mensajes de texto o voz.
2. Ver *videoblogs* (videos cortos elaborados con cierta periodicidad), sobre temas cómicos.
3. Ver películas de terror o ciencia ficción.

Asimismo, optaron por proponer una táctica dentro de la estrategia que tuviera características recreativas e informativas. De esa forma, se decidió elaborar un prototipo de JBT con componentes narrativos de ciencia ficción.

Con ayuda de un equipo interdisciplinario, se construyó el primer prototipo del juego basado en texto llamado Misión E-A, cuyo argumento narrativo fue el siguiente:

En el año 2047, la raza humana es perfecta y ha logrado la corrección de todos sus problemas, prueba de esto es que en el Planeta Tierra ya no existen casos de embarazos en la adolescencia. Ante esto, el patriarca del Planeta Rimus se ha dado cuenta de que, particularmente en México, los adolescentes suelen tener las mejores respuestas y alternativas para mejorar los problemas. Ante un desafortunado brote de embarazos adolescentes y falta de precisión informativa en este planeta, el patriarca ha decidido enviar al mejor de sus investigadores para averiguar las respuestas a unas preguntas que tienen respecto al embarazo en la adolescencia. De esta forma, Rimus, el mejor investigador de este planeta homónimo, se comunicará con algún terrícola de México para rectificar algunos datos que le ayudarán a salvar a su planeta de severos problemas de salud y sociales. Es así como inicia la Misión E-A.

El prototipo se estructuró con preguntas de opción múltiple muy parecidas a las de las aplicaciones para teléfonos móviles, tales como *Lifeline*² y *Choice of the Dragon*³, los cuales consisten en “dar el control” al jugador para decidir cómo se contará una historia; sus decisiones determinan el destino de cada personaje en el juego.

Dado que existieron obstáculos como la ausencia de una persona experta en programación de aplicaciones móviles dentro del equipo de investigación, el resultado de esta propuesta fue una primera versión en blanco y negro, es decir, sin diseño integrado, pero con funciones habilitadas (Ver Anexo 1). Sin embargo, se elaboró un *sketchboard* o borrador de la aplicación con el diseño integrado, que se retomará para continuar el desarrollo del juego (Ver Anexo 2).

Una vez construido el prototipo se procedió a evaluar en dos fases. En la primera se evaluó si los alumnos reproducían o no las representaciones sociales. Esto se verificó mediante la creación

² Para visualizar la interfaz y jugabilidad de *Lifeline*, revisar el siguiente vínculo electrónico: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifeline.google> [Consultado el 16 de abril de 2018.]

³ Para visualizar la interfaz y jugabilidad de *Choice of the Dragon*, revisar el siguiente vínculo electrónico: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.choiceofgames.dragon> [Consultado el 16 de abril de 2018.]

y aplicación de un cuestionario de entrada y de salida (Ver Anexo 3). En la segunda fase se pidió a los alumnos que evaluaran las características y componentes del prototipo, es decir, la propuesta gráfica no integrada⁴, la narrativa y el lenguaje del prototipo, mediante una entrevista, la cual incluyó tres preguntas: ¿En qué piensas cuando ves estos gráficos? ¿Te resultan atractivos? ¿Por qué? Y ¿qué le agregarías y qué le quitarías?

Para efectuar las pruebas correspondientes, se decidió integrar un grupo pequeño con la asistencia de 12 alumnas y alumnos en total (grupo mixto) de diferentes años escolares del Conalep y se les convocó para participar de manera voluntaria. Para registrar la jugabilidad de cada alumno y alumna, se grabó su partida mediante el uso de una aplicación para teléfonos que captura pantallas.

En la primera parte de evaluación los 12 alumnos aseguraron estar de acuerdo con las afirmaciones expresadas en las pruebas. Tras jugar Misión E-A, sólo uno cambió su manera de pensar, modificando sus respuestas de manera evidente en su cuestionario de salida. A continuación se muestran los relatos de dos alumnas, obtenidos después de haber jugado con el prototipo:

Jugadora 1. *Me pareció interesante [...] porque es como si estuvieras platicando con una persona... y te da consejos a través del teléfono. Yo le agregaría más información porque fue muy poquita.*

Jugadora 2. *Le falta animación... Así es un poco aburrido. Lo que más me gustó fue el lenguaje; la manera en cómo me preguntaba las cosas... y las respuestas también, así como de ¡chale!”*

En general, en la segunda prueba, para evaluar la pertinencia del diseño de interfaz a integrar próximamente, todos los alumnos verbalizaron que estuvieron conformes con la propuesta, añadiendo que sería adecuado incorporar más personajes y más efectos de color.

Conclusiones

Contar historias en los juegos es tan importante como en cualquier otro mensaje comunicativo, como las películas, los cuentos, la radio, etc. Su importancia no radica solamente en verificar cuán fantástica es o cuán divertida resulta para sus audiencias, sino también en la manera en que éstas se apropian de cada mensaje. Por eso, para este estudio fue crucial revisar que el lenguaje puede ser un vehículo que permita la apropiación de mensajes tan claros o complejos para los diferentes públicos. Así, utilizar las expresiones propias de la población a la que se dirige un mensaje es necesario para el cumplimiento de objetivos de una narrativa.

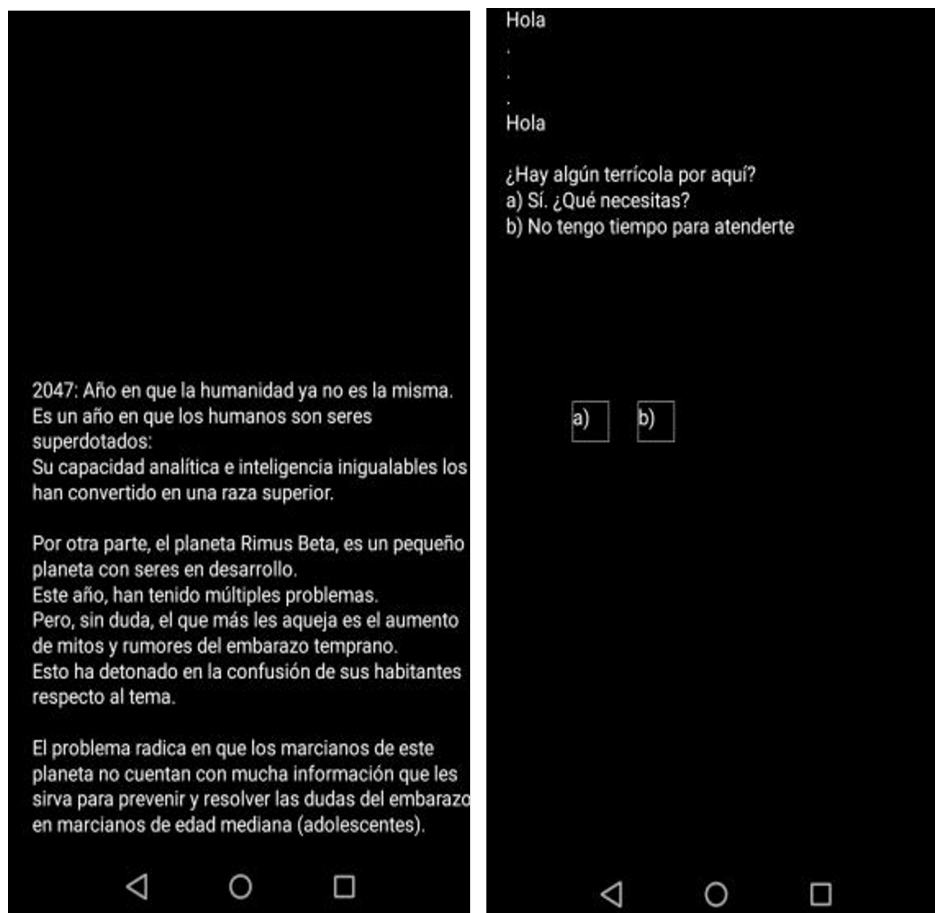
⁴ El aspecto gráfico y visual (iconos, tipografía, colores, formas, etc.) no pudo ser integrado al primer prototipo porque existieron obstáculos con el lenguaje de programación utilizado.

En este caso, mediante la construcción del juego Misión E-A se observó que la narrativa tuvo un impacto favorable, destacando que su lenguaje fue pertinente, amable y creativo, para rectificar aquella información inadecuada sobre embarazos en la adolescencia. Además, se pudo apreciar que la incorporación de los JBT puede provocar la reflexión y una oportunidad para generar mayor y mejor apropiación de los mensajes.

Aunque en esta investigación todavía se está planteando la posibilidad de continuar con el prototipo, es importante advertir que es primordial atender cómo se pueden mejorar los contenidos, entre los cuales se encuentra la manera en que se está contando la historia, antes que priorizar la puesta en marcha de las funciones que más demandaron los alumnos entrevistados.

Anexos

Anexo 1: Interfaz de primer prototipo de juego basado en texto Misión E-A



Anexo 2: Cuestionario de entrada y salida para evaluación de reproducción de representaciones sociales sobre embarazo en la adolescencia



Cuestionario de entrada para evaluación del juego

1) Para ti ¿Qué tan preocupante es el embarazo en la adolescencia?

- a) Muy preocupante
- b) Preocupante
- c) Más o menos preocupante
- d) Poco preocupante
- e) Nada preocupante

2) Completa la frase: "Tener relaciones sexuales de pie ..."

- a) Evita un embarazo
- b) Disminuye un embarazo
- c) Puede provocar un embarazo
- d) Provoca un embarazo
- e) Ninguna de las anteriores

3) Si una adolescente se embaraza, ¿qué tan probable es que muera en el parto?

- a) Muy probable
- b) Probable
- c) Medianamente probable
- d) Poco probable
- e) Nada probable

4) El embarazo en la adolescencia es lo mismo que en un embarazo no deseado:

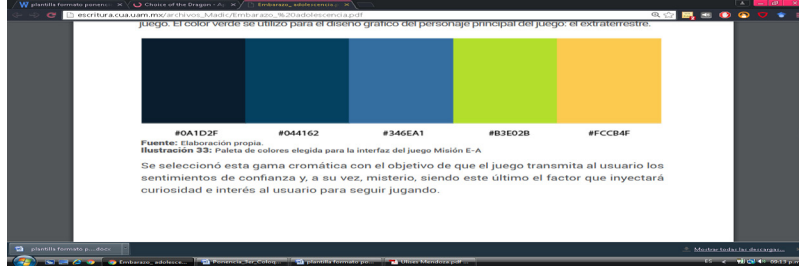
- a) Muy de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indiferente
- d) En desacuerdo
- e) Muy en desacuerdo

5) Encierra tres conceptos que consideras se relacionen con el embarazo en la adolescencia

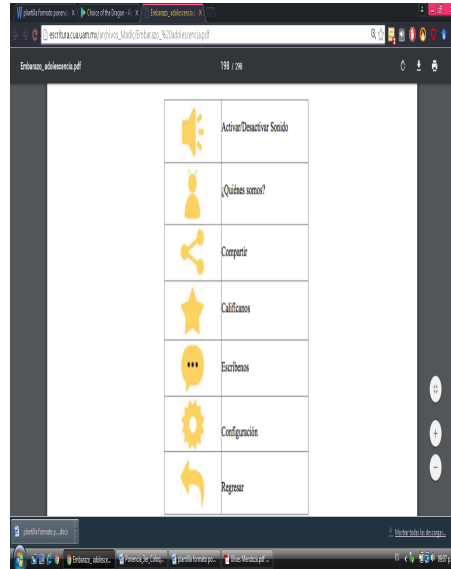
Drogas y alcohol	Perreo	Calentura	Violación
Falta de desarrollo de la matriz	Mucha responsabilidad	Enamoramiento	Inmadurez
Falta de recursos	Muerte de la madre	La fiesta	No conocer los anticonceptivos

Anexo 3: Propuesta gráfica no integrada en el prototipo Misión E-A

Paleta de colores



Iconografía



Tipografía



Referencias

- Grupo de Trabajo para la Salud y Desarrollo Comunitario de la Universidad de Kansas. (2016). "Capítulo 3. Evaluar las necesidades y los recursos de la comunidad." Recuperado de: <http://ctb.ku.edu/es/tabla-de-contenidos/valoracion/valorar-las-necesidades-y-recursos-comunitarios/desarrollar-un-plan/principal>
- Gobierno de la República (2015). *Estrategia Nacional para la Prevención del Embarazo en Adolescentes*. México, D.F.: Gobierno de la República.
- Gómez Quintero, N. (8 de marzo de 2016). México, con "epidemia" de embarazos adolescentes. *El Universal*.
- Gumucio Dagrón, A. (2009). "Modelo estratégico de Comunicación para el Cambio Social y el Desarrollo." En R. A. Pérez, *Hacia una teoría general de la estrategia* (pp. 501-508). Madrid: Ariel Comunicación.
- Jackson W., P. (1995). "Sobre el lugar de la narrativa en la enseñanza." En H. McEwan, & K. Egan, *Narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación* (pp. 25-51). Nueva York: Amorrortu Editores.
- Jodelet, D. (2000). "Representaciones sociales: contribución a un saber sociocultural sin fronteras.) En D. Jodelet y A. Guerrero Tapia (coords.), *Develando la cultura. Estudios en representaciones sociales* (pp. 7-30). México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Manuaba, I. B. K. (2017). "Text-Based Games as Potential Media for Improving Reading Behaviour in Indonesia.) *Procedia Computer Science* (116), 214-221.
- McEwan, H., & Egan, K. (1995). "Introducción." En H. McEwan, & K. Egan, *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación* (pp. 9-22). Nueva York: Amorrortu Editores.

Abantey: enseñanza mediante *The Roleplay Workshop*

Rebecca L. Thomas

The Roleplay Workshop

becky@roleplayworkshop.com

Joel Cuéllar López

Universidad Latinoamericana

j.cuellarlopez@my.ula.edu.mx

Resumen

Por casi 30 años *The Roleplay Workshop* (Taller de juego de rol) ha utilizado el juego de rol Abantey como una herramienta de aprendizaje para adolescentes y adultos. Para Rebecca Thomas, la directora del taller, dicho éxito se basa en el hecho de que el juego es una parte esencial de nuestra forma de aprender. Esta visión es compartida por los trabajos de psicólogos del desarrollo como Jean Piaget (1932) y Lev Vygotsky (1933), e incluso se le da un rol mucho más central por autores como Huizinga (1938), para quien el juego antecede a la cultura misma.

Sin tomar en cuenta tales preocupaciones teóricas, el mundo de Abantey fue diseñado como una respuesta a las limitaciones del aula tradicional como un ambiente de aprendizaje que ayude a mejorar habilidades académicas y sociales. De acuerdo con Duarte (2003), los ambientes lúdicos de aprendizaje (como Abantey) son un método efectivo para producir aprendizaje significativo debido a su habilidad para incrementar la motivación y mejorar la autoconfianza en sus jugadores, pero su potencial no ha sido lo suficientemente explorado. Con eso en mente, esta propuesta apunta a dar una mirada más profunda al juego de *Abantey* en *The Roleplay Workshop* como un ambiente de aprendizaje que facilita el aprendizaje significativo en sus jugadores.

Éste es el primer esfuerzo en un empeño por analizar sistemáticamente el diseño de *Abantey* y los métodos de su implementación en *The Roleplay Workshop*, por lo que la aproximación es cualitativa, siguiendo la definición de Sampieri (2003) de la misma como una colección de datos sin una medición, que permite la clarificación de preguntas de investigación sin necesariamente poner a prueba una hipótesis.

Siguiendo la técnica del informante clave como es descrita por Marshall (1996), la autora de Abantey y maestra de juego en *The Roleplay Workshop* por casi 30 años, Rebecca Thomas, fue identificada como la fuente primordial de información acerca del juego y del taller. Tras un primer contacto vía correo electrónico, se programó una entrevista cara a cara y la información de esa entrevista es la base de esta propuesta. La información reunida en dicha entrevista es de naturaleza descriptiva y de alcance exploratorio. Tras la entrevista, se encontró que la base de Abantey es el realismo, el cual puede verse principalmente en tres aspectos del juego:

- a) Un pesado sistema de juego con constante cálculo de aspectos como daño relativo, velocidad de curación, carga y fatiga
- b) Un ambiente diseñado para ser coherente con el conocimiento científico, en lugar de uno mágico
- c) Una narrativa llena de diferentes culturas y pueblos, diseñada para explorar habilidades sociales como trabajo en equipo, resolución de problemas, empatía y resolución de conflictos.

Esto convierte a Abantey, como se juega en *The Roleplay Workshop*, en un ambiente de aprendizaje completo, en lugar de una herramienta específica para la mejora de ciertas habilidades.

Palabras clave: Juego, rol, aprendizaje, ambiente, significativo

Línea de investigación: Pedagogía y didáctica

Introducción

El siguiente documento es el resultado de una serie de entrevistas con Rebecca L. Thomas, fundadora de *The Roleplay Workshop* y creadora del juego de rol *Abantey*. El objetivo de tales entrevistas fue permitir una descripción exploratoria del uso de juegos de rol (como *Abantey*) en un entorno de aprendizaje (como *The Roleplay Workshop*). Las entrevistas no comenzaron con una hipótesis en mente, pero a medida que se revisó la información, surgieron una serie de temas como los aspectos principales de la experiencia de enseñanza y aprendizaje a través de los juegos de rol. Esos aspectos son:

- a) el diseño del juego
- b) los métodos de su implementación
- c) los resultados observados de esta experiencia

Enfoque teórico y metodológico

Este esfuerzo comenzó con una pregunta básica de investigación: ¿Cómo se han utilizado los juegos de rol con fines educativos? Siguiendo los principios de la metodología de la teoría fundamentada expresada por Willing (2013), la investigación osciló entre la recopilación y el análisis de datos. Este proceso permite la identificación e integración progresiva de diferentes categorías de significado a partir de los datos.

Primero, una breve investigación en línea sobre el uso de juegos de rol en la educación dio como resultado la página de inicio de *The Roleplay Workshop*. Después de revisar el contenido de la página, quedó claro que Rebecca Thomas (Becky) era una fuente potencial de información experta sobre el tema.

Siguiendo los criterios de la técnica del informante clave según lo describe Marshall (1996), el papel, el conocimiento y la comunicabilidad de Becky en relación con el taller la convirtieron en una informante clave potencial; luego de una serie de comunicaciones, se programó una entrevista cara a cara.

Después de la primera entrevista quedó claro que Becky estaba dispuesta a comunicar sus conocimientos y que el único criterio con una sombra de duda era la imparcialidad de la información, debido a las ganancias materiales relacionadas con su trabajo en el taller; este sesgo potencial se tuvo en cuenta y se buscó información complementaria, como testimonios y artículos de prensa sobre su trabajo.

Posteriormente, se realizó un primer análisis de la información recopilada y se formuló una nueva serie de preguntas en torno al sistema de juego, el entorno y la narrativa. Las nuevas preguntas se le hicieron a Becky en una segunda entrevista, esta vez por videoconferencia.

En una última codificación de categorías de significado, el diseño del juego, los métodos de su implementación y los resultados observados de esta experiencia se identificaron como categorías relevantes distintivas para el análisis. Las preguntas sobre estas categorías se discutieron en una tercera y última entrevista por videoconferencia.

Después de un análisis final de la información, se observó que una parte importante de ella coincidió con conceptos de la bibliografía en psicología del juego. Entonces, esos conceptos teóricos se mencionan aquí para ampliar nuestra comprensión de lo que sucede cuando los juegos de rol se usan en un entorno educativo.

El historiador holandés y teórico cultural Joan Huizinga (1949) consideró el concepto de juego como “no susceptible de una definición exacta” (p. 7); en su opinión, el concepto de juego “se extiende más allá de la esfera de la vida humana” (p. 3), ya que se puede observar en el comportamiento animal y por lo tanto “no puede tener sus fundamentos en ningún nexo racional” (p. 3). Él llega a decirnos algunos factores importantes asociados con el juego: primero, que la diversión es un elemento esencial del juego; segundo, que, debido a la naturaleza simbólica del juego, al reconocerlo uno reconoce la mente.

Por lo tanto, en su obra seminal *Homo ludens* (1949) intenta describir las principales características del juego como actividad. Al resumir las características de la actividad lúdica descrita

por Huizinga, podemos entenderla como una actividad libre situada conscientemente fuera de la vida cotidiana: no es serio, tiene un conjunto de reglas propias, absorbe la atención de todos los jugadores y se realiza en un tiempo y espacio específicos. También lo describe como una actividad sin conexiones al lucro y propensa a la formación de grupos sociales.

La comprensión de Huizinga del juego como reconocimiento de la mente es un hecho no sólo en esta investigación, sino también en las obras de Piaget y Vygotsky que analizaremos a continuación. Además, las características de las actividades de juego descritas por Huizinga sirven como nuestra definición operativa de juego.

Casi al mismo tiempo que Huizinga discurría sobre el elemento lúdico en la cultura, el psicólogo del desarrollo Lev Vygotsky (1966) se interesó por el papel del juego en el desarrollo de los niños en edad preescolar, considerando que es “la principal fuente de desarrollo en los años preescolares”, ya que las diferentes motivaciones que los niños satisfacen con el juego revelan el cambio en las motivaciones que tienen en cada etapa de su desarrollo psicológico.

Las investigaciones de Vygotsky demostraron que el juego es igualmente importante para el desarrollo intelectual y afectivo de los niños, y lo entendió como la realización imaginaria de los deseos insatisfechos. Por lo tanto, la imaginación como función cognitiva consciente surge de la acción “la imaginación en adolescentes y escolares es jugar sin acción”. Desde este punto de vista, “todos los juegos con situaciones imaginarias son simultáneamente juegos con reglas, y viceversa”. Este aspecto de los juegos también fue estudiado por Jean Piaget (1965), quien lo utilizó para analizar el juicio moral del niño. Descubrió que los juegos que los niños juegan tienen sistemas de reglas “extremadamente complejos” y dado que “toda moralidad consiste en un sistema de reglas”, trató de comprender “cómo la mente llega a respetar esas reglas” (p. 1).

Piaget estudió la relación entre la práctica de reglas (cómo los niños aplican reglas) y la conciencia de reglas (si las entienden como obligatorias o sujetas a su elección). Observó cómo los niños expertos les enseñan a los novatos el respeto por las reglas, para saber si todos aspiran a hacer “un uso correcto de las prácticas habituales de un juego” (p. 2).

Sus estudios concluyeron con el reconocimiento de tres tipos de reglas desarrolladas durante la jugabilidad: a) la regla motora, que es el resultado de la repetición de esquemas de adaptación motriz (es decir, lanzar, amontonar, enterrar); b) la regla coercitiva, que surge del respeto unilateral (es decir, la restricción de niños mayores o adultos); y c) las reglas racionales, que surgen del respeto mutuo (es decir, una mente autónoma que elige cooperar con otros siguiendo las reglas).

Gran parte de la información analizada en esta investigación coincide con esta línea de pensamiento en psicología del desarrollo, entendiendo el juego como una parte esencial de nuestro desarrollo cognitivo, emocional y moral. Aunque se ha estudiado principalmente en los jóvenes, se

reconoce como una parte integral de la condición humana.

Los autores que se han preocupado más por los detalles del aprendizaje que la psicología del desarrollo han investigado la creación de entornos efectivos de aprendizaje desde hace décadas, entendiéndolos como el conjunto de factores internos y externos que favorecen u obstaculizan la interacción pedagógica. Éste es el caso de Jakeline Duarte (2003), para quien la interacción humana con el entorno crea lo que podemos llamar *ambiente*.

En su enfoque conceptual de los entornos de aprendizaje, resalta la relación entre el juego, el pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como una parte fundamental de la vida, que nos permite conocer el entorno y desarrollar procesos mentales superiores que nos inscriben en un mundo humanizado.

Para ella es una concepción activa, que implica acciones pedagógicas en las que los involucrados están en condiciones de reflexionar sobre sus propias acciones y las de los demás. Es por eso que considera que el concepto de *ambiente de aprendizaje* debe trascender la noción de espacio físico, ya que también involucra las diversas relaciones humanas que proporcionan significado a la existencia humana. Desde esta perspectiva, un entorno de aprendizaje significativo es un espacio organizado para la construcción significativa de la cultura.

Resultados

Rebecca L. Thomas era maestra de tiempo completo en 1989, cuando comenzó a jugar rol con sus alumnos en la escuela primaria Archway en Oakland, California. Ella estaba haciendo mapas para un juego que estaba diseñando durante el periodo de estudio de los estudiantes, cuando sus alumnos le preguntaron qué estaba haciendo. Inmediatamente se interesaron y quisieron jugar, y ella terminó haciendo un programa de rol extracurricular para ellos. Después de eso comenzó a organizar programas y campamentos de verano, y finalmente dejó la escuela primaria Archway para dirigir el taller de juego de rol de tiempo completo.

No fue sólo el éxito de los programas lo que despertó el interés de Becky por independizarse, sino también las limitaciones del aula tradicional combinadas con las demandas de un sistema educativo estandarizado. Se encontró frustrada al tener que lidiar por un lado con diferentes estudiantes (con diferentes desarrollos en diferentes áreas y por lo tanto, diferentes necesidades educativas) y por otra parte, con un plan de estudios que exigía enseñarles las mismas asignaturas de forma específica.

El primer contraste que notó con el aula tradicional fue el nivel de motivación e interés que mostraron los estudiantes. Como observó Huizinga, jugar un juego se identifica con diversión; esta

asociación mental hizo que los estudiantes se concentraran en la diversión del juego, en lugar de la monotonía o la dificultad de algunos de sus aspectos. El juego también se ve como una actividad libre y los estudiantes lo percibieron así, en lugar de una obligación social o familiar. Esto los motivó a buscarlo por su cuenta y a participar más, ya que están siguiendo su propia voluntad y no se ven obligados a hacerlo.

Aquí podemos ver por qué el juego es visto como un reconocimiento de la mente: aspectos como la motivación y el significado no pueden ser contabilizados de una manera exclusivamente conductual. Sin embargo, una descripción del comportamiento puede ser parcialmente útil al analizar el entorno de un juego. En este caso, el entorno de *The Roleplay Workshop* es un espacio y un tiempo definidos; los estudiantes son convocados en un momento específico, en el mismo lugar, para jugar el mismo juego con personas conocidas.

Podemos poner a prueba nuestra definición operativa de juego, ya que el taller es una actividad libre (nadie los obliga a ir), situada fuera de la vida cotidiana (dando parte de su día específicamente para la actividad). No es seria en el sentido de que es un espacio seguro, donde pueden experimentar y cometer errores sin consecuencias graves. Tiene su propio conjunto de reglas, no sólo en el sistema o entorno del juego, sino en las interacciones durante el juego. Requiere concentración de su parte, ya que no podrán mantener el ritmo del juego a menos que concentren su atención. También ha sido descrito por los jugadores como un entorno donde las relaciones juegan un papel importante y por lo tanto, les enseña habilidades sociales.

El único aspecto que no puede coincidir totalmente con lo que Huizinga describe como el juego es la falta de conexión con ganancia, ya que el taller no es gratuito. Por lo tanto, se trata de una actividad lúdica exclusiva para los niños o jóvenes que la realizan sin tener que pagarla (ya que sus padres son los que pagan) y a ninguno de ellos se les paga por su participación.

Becky ha visto el cumplimiento de deseos insatisfechos en los adolescentes que van a jugar con ella; esto se puede ver especialmente en el diseño del personaje que eligen. El niño pequeño y tímido que quiere jugar con el personaje más fuerte que puede y el niño que no está tan bien en la escuela y que elige al más inteligente de los personajes son los más comunes. Siguiendo la línea de pensamiento de Vygotsky, esta realización imaginaria juega un papel fundamental en su desarrollo cognitivo y emocional. Su imaginación y creatividad surge como una función cognitiva consciente, motivada por su deseo de corregir lo que se percibe como una escasez de algún aspecto deseado de sí mismos.

Desde el principio, el diseño de *Abantey* se relacionó con el comportamiento ético, Becky se ocupó de infundir reglas que recompensaran este tipo de comportamiento. Pero no se trata solo de castigos y recompensas: el juego se aplica de tal manera que los jugadores puedan comprender

las consecuencias predecibles de sus acciones —por ejemplo, los personajes no jugables (NPC) no son sólo una especie de recorte de cartón que está allí para obtener oro o información—; representa a una persona y como tal tiene familia, amigos, posesiones, etc., habrá consecuencias si le matas o mutilas.

Siguiendo las tres clases de reglas descritas por Piaget, las reglas motoras se aplican a aspectos del juego como tirar los dados y escribir; luego tenemos las reglas coercitivas en las consecuencias directas de matar un NPC o portarse mal en la mesa de juego; y finalmente el reglas racionales que surgen al elegir aparecer para el juego y desarrollar el trabajo en equipo.

El entorno de aprendizaje en el taller se crea no sólo por el arreglo físico o entorno, sino por las relaciones con los demás y la calidad de las interacciones con cada jugador. Al leer los testimonios de diferentes jugadores, se reiteró la importancia de dichos aspectos, lo que corrobora la noción de Duarte de un entorno de aprendizaje significativo.

Conclusiones

Debido a su experiencia en ciencias, Rebecca Thomas fue capaz de diseñar un complejo sistema de juego de rol, que implica constantes cálculos matemáticos para poder jugarlo. El mundo que diseñó como escenario está lleno de culturas y pueblos aparentemente incompatibles; esto facilita la práctica de habilidades sociales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la empatía y la resolución de conflictos. Gracias a su experiencia como maestra, Becky puede enfatizar el comportamiento ético y las relaciones respetuosas en la implementación del juego. Esto permite la percepción de un ambiente seguro, donde los jugadores ingresan por su propia voluntad, aprendiendo a respetarse a sí mismos y a los demás.

Durante los años de su refinamiento, *Abantey* en *The Roleplay Workshop* se ha convertido en un entorno de aprendizaje significativo, donde los jugadores pueden practicar matemáticas, ciencias, creatividad y habilidades sociales. Lo hacen con un alto nivel de motivación y compromiso, divirtiéndose en el proceso.

Es importante señalar que todos los tipos de habilidades practicadas en el juego que hemos revisado aquí se practican deliberadamente, no es una coincidencia o un feliz accidente que se moldeen de una forma específica. Como podemos ver ahora, este entorno de aprendizaje significativo es capaz de desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y conductuales, todo al mismo tiempo. Un programa como éste podría muy bien complementar el trabajo de un aula tradicional, e incluso ¿reemplazarlo? Tal vez no, tal vez no del todo, pero el juego de rol surge como un método práctico real para una educación integral.

Referencias

- Duarte, J. (2003). "Learning environments: A conceptual approach." *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of play-element in culture*. Londres: Routledge. Recuperado de: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
- Marshall, M.N. (1996). "The key informant techniques." *Family practice*, 13, 92-97. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/df18/f52ec42d1fef4a149f474aeaad3cc51a4244.pdf>
- Piaget, P. (1965). *The moral judgement of the child*. Glencoe, IL: The Free Press. Recuperado de <https://archive.org/stream/moraljudgmentoft005613mbp#page/n5/mode/2up>
- Vygotsky, L. (1966). "Play and its role in the Mental Development of the Child." *Voprosy psikhologii*, No. 6. Recuperado de: <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>
- Willing, C. (2013). *Introducing qualitative research in psychology*, (3a ed.). Berkshire, Reino Unido: Open University Press. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?id=yDtFBgAAQBAJ&lp-g=PA69&vq=chapter%207&pg=PR3#v=onepage&q&f=false>

Monsters Manual de D&D: democratización mitológica

Medardo Landon Maza Dueñas

Tierra de Quimeras

UACM

themordyn@gmail.com

Resumen

La construcción de los Manuales de Monstruos de *Dungeons & Dragons* democratizaron la propuesta fantástica de las criaturas que presentaron, al tomarlos de las mitologías universales asimilándolas a un sólo contexto con igual validez cada una de ellas, más allá de si se trataban de mitologías de prestigio ancestral o mitologías olvidadas de civilizaciones periféricas.

Palabras clave: *Dungeons & Dragons*, mitología, Tolkien, celtas, mexicas

Línea de investigación: Literatura y narrativa

El primer libro completo que leí en mi vida fue *Las cavernas del terror*,¹ un libro juego de *Calabozos y dragones* traducido por Timun Mas en la década de los años 1980. Y con mi primera lectura plena descubrí que existían los halfings, los enanos, los elfos, los tragos, los ogros y los trolls que me abrieron el umbral a Faerië y de donde no he regresado.

Por ese portal encontré luego *El Señor de los Anillos* y descubrí que allí se encontraba el hogar de mi alma y que le dedicaría mi vida entera a estudiar Tierra Media y cualquier otro libro o mitología con el que estuviera emparentado. Así supe luego que los elfos eran seres de luz de la mitología escandinava y luego serecillos duendescos en el siglo XIX, que Tolkien reinterpretó más al modo de los sidhe irlandeses o la Dama Blanca galesa (Galadriel), en una nueva criatura cuya contundencia simbólica, potencia literaria y coherencia narrativa, en opinión de un servidor, superó con mucho las fuentes mitológicas de las que habían brotado esos primeros elfos.

Otro tanto hizo con los enanos del Voluspå de la Edda Mayor escandinava y luego inventando a los hobbits a partir de elementos que según estudiosos como David Day, provienen de referencias a palabras antiguas vinculadas con distintos duendecillos célticos de las islas británicas.² Otro tanto hizo con los tragos de la tradición popular, con los orcos venidos de una referencia del *Beowulf* y con los trolls,³ también escandinavos, a los que dio una identidad monstruosa para inte-

1 Rose Estes, *Las Cavernas del Terror*, Timun Mas, Barcelona, 1982.

2 David Day, *El Hobbit, etimología de una historia*, Timun Mas, Barcelona, 1999, pp. 13-14.

3 No constante mi tolkirianismo casi fanático (¿casi?) como el primer troll que conocí en dibujo fue el de Jim Holloway en *Las cavernas del terror*, para mis propias novelas la imagen de ellos que evoco no es, por una vez, la figura tolkiriiana, sino su versión de Gygax-Arneson interpretado por el grande Holloway. Aún tiemblo de recordarla y cuando mis jugadores se topan con un solo troll, saben que la mitad de la compañía morirá. Como ocurría en el libro juego. Por si gustan verlo: <<https://www.ecosia.org/images?q=Dungeons+of+Dredd+Jim+Holloway+troll>>

garlos a la misma realidad fina de los elfos, enanos y hobbits para compartir todos un contexto y un destino junto a los hombres... Nosotros y nuestro anhelo de no estar solos en el mundo, desde que nuestros ancestros asesinaron o se mezclaron con esa otra humanidad: los neandertales, de donde quizá brota el inconsciente colectivo de todas estas criaturas “que parecen humanos pero que no lo son y que habitan en colinas bajo la tierra”.

Y no fue una casualidad que *Dungeons & Dragons* me hubiera llevado a Tolkien. Bien sabido es (y fue el tema de mi artículo en el coloquio de rol de esta maravillosa iniciativa académica que me permite tanta catarsis y alegría) que tanto Gary Gygax como para David Arneson, *El Señor de los Anillos* fue una de las inspiraciones primordiales para la construcción de su juego de rol, donde pretendieron recrear la realidad de Tierra Media con sus criaturas, para nuevos escenarios protomedievales postolkirianos donde aventuras similares pudieran vivirse una y otra vez.

Así, la aplicación de las primeras especies para los jugadores fue obvia: humanos, elfos, semielfos, enanos y hobbits, tal cual los de Tolkien, contra trasgos, orcos y trolls.

De tal guisa, después resultó natural y evidente tanto para Gygax y Arneson como para la miríada magnífica de diseñadores de mundos, que siguiendo los paradigmas de verosimilitud, podía entonces integrarse cualquier criatura imaginaria de cualquier mitología para formar parte de esta realidad creciente y compartida, colectivamente, por los cada vez más numerosos jugadores de rol en todo el mundo durante los siguiente 43 años hasta el día de hoy.

Fuera su intención o no, la inclusión de imaginarios de otras mitologías mundiales, al dotarles de la misma validez a cada una, al otorgarles la misma textura de realidad a las mitologías olvidadas de civilizaciones periféricas que a las mitologías de prestigio que la literatura occidental había contemplado hasta entonces, transformó los Manuales de Monstruo en un manifiesto de esta democratización mitológica.

Pero vámonos más lento, que el bicho tiene muchos *hit points* y nunca ninguno es tan peligroso como cuando le queda 1 de vida.

La primera dotación de criaturas tolkirianas asumidas para ser los primeros personajes y antagonista de *Dungeons & Dragons*, los elfos, enanos, hobbits —tornados halflings por derechos de autor, pero llamados tal cual “hobbits” en la primera edición de *D&D*—, trasgos, orcos y trolls, proviene, como se ha dicho antes, de una combinación de fuentes escandinavas y célticas; así que ¿por qué no sacar a las demás criaturas del folclor céltico de las islas británicas para transformarse en adversarios y npc que pudieran enriquecer las campañas con una nueva variedad? ¿Por qué no podían sumarse al aquelarre de las aventuras de mesa todo el resto de los bicharracos vecinos de los elfos? Así llegaron los drow (o trow, como se les llama a unas criaturas oscuras de las islas Hébridias), los hobgoblins, pixiës, nixiës, derros, duergar, firbolg, formore, kórred, leprechauns, selkies, wraiths, willow wisp, spriggan, galeb duhr, night-mares y doncellas cisne.

Así que, ya encarrerado el ratón, ¡venga lo que el folclor medieval continental pudiera ofrecer también! De lo que luego sería Francia, varios casos picarescos: el ogro, reflejo de la invasión mongola, la gárgola de las catedrales, la tarasqué del carnaval de una villa; de lo que hoy es Alemania, el kobold y el doppleganger; de la alquimia, el gnomo, la salamandra, el basilisco y la cocatriz; el vampiro de los Balcanes, el vodyanoi ruso y el hombre lobo.

Como una obvia respuesta, la más armada y documentada mitología del planeta, la griega, se sumó con muchísima facilidad con el centauro, el minotauro, el cíclope, la dríada, la ninfa, la nereida, el sátiro, la quimera, la leucrota, la sirena, la hidra, la esfinge, el titán, el cancerbero y la arpía. Pero ya resulta significativo que la mitología de mayor prestigio en la literatura y civilización occidentales haya sido precedida por la céltica y la escandinava, tan sólo hasta el tardío siglo XIX revitalizada.

Cumplidas las fronteras de Occidente, comenzó la exploración y cacería de bestiarios de las periferias más clásicas desde el mundo antiguo: el Medio Oriente. De los persas el grifo, el ghoul, los súcubos e íncubos y el hombre escorpión contra los que combatió Gilgamesh en el primer relato escrito de la historia. De la mitología hebrea⁴ el golem, el bahamoth, los ángeles como solares, los arcángeles como planetares y los demonios como batezzus... porque imagino que recuerdan el escándalo en la década de 1970 concerniente a los nombres de los ángeles y demonios, ¿verdad?

Y los primos mitológicos más cercanos de lo hebreo, también semitas: lo árabe, de allá llegó el lammasú (que en el *Corán* fue la montura que ascendió a los cielos a Mahoma) y otros buenos amigos que *Las mil y una noches* pusieran por todo lo alto al Ave Roc y a los cuatro genios elementales: djinns, efreetts, marids y daos... ¿Qué sigue? Es obvia la ruta, fue la misma que la del Preste Juan y Alejandro Magno: la India con los rakshasas, nagas, el fénix Garuda y una Kali, bella, multiarmada y serpentina que daría identidad a los Tana'ri. Parece el viaje llegar a su fin con Oriente Lejano y el oni, nombre de pila del ogro mago, la mujer zorro, el tãko o el wereraven; y aquí pareciera llegar a su final este viaje de bestiarios integradores, pero aún quedaba un guiño más, imprescindible, necesario, pues este esfuerzo democratizador no sería entero si no se abrieran los brazos al Tercer Mundo... poquito, pero allí están, de África, nuestra madre, la mantícora y el zombi; y de Mesoamérica, el pequeño pech maya y el sagrado Cóatl, por su versión abreviada el espléndido Quetzalcóatl, Prometeo americano y amigo de la humanidad... ya ha sido tarea tardía incluir en otros módulos a los chaneques, alushes, nahuales, cichualteteos, tlaloques y a los gigantes rojos del tercer sol de Xiuhcóatl, pero eso ya será cosa del siguiente coloquio.

Baste decir, ya casi al cerrar, que si las mitologías son inversiones humanas para comprender la naturaleza y el papel de los hombres en ella, no menos busca la literatura; de modo que puesto el umbral para la inclusión, cualquier cuento o novela podría ahora tener el honor de matar a

4 Pues todas las religiones son mitologías, dicho sin demérito de las religiones y para grandeza de las mitologías.

los personajes jugadores. Entre los más memorables: la semilla terrorífica de Cthulhu de Lovecraft: ilithidos, locathah, morkoths y sahuagin; los grimmlocks sacados de los morlocks de H.G. Wells, los mongleman, hijos bastardos de Frankenstein, o los yuantis de Howard contra los que Conan se hallara en guerra en otra era perdida del mundo... aunque en lo particular a mí me resulten muy simpáticos los reptiles, por lo que nunca entendí este desprecio a las serpientes y lagartijas... pero ya en intimidades roleras, la verdad todos los animales me resultan simpáticos, por lo que en mis campañas suelen salir lastimados pocas bestias de la producción.

Concluamos: ¿Y el dragón y el unicornio?

Los he dejado al final porque ellos son todo principio. Son el alfa y el omega de la fantasía. Las potencias binarias que no de bien y mal, que no de luz y sombra, sino quizá de algo más: de la más pura entraña insondable del alma humana, porque estas dos criaturas portentosas han existido en mitologías de civilizaciones que no tuvieron nunca contacto entre sí. Al final, Tung-Mi-Lung es idéntico a Quetzalcóatl y el único modo de describir en la Edad Media los ojos de un unicornio era con los ojos de Jesucristo, y el único modo de describir los ojos de un Jesucristo, era con los ojos de un unicornio.

¿Qué quiero decir con esto? Quizá ustedes lo sepan mejor que yo: que el ser humano tiene necesidad de otredades, de que la naturaleza nos hable y nos considere suyos... ¿Nos lo merecemos? Ojalá.

Pero existen beholders y githyankis porque seguimos necesitando rostros para explorar nuestra alma humana.

Referencias

Anónimo. (1988). *Beowulf and other English poems*, Nueva York: Bantam Books.

Anónimo. (1994). *Gilgamesh o la angustia por la muerte, poema babilónico*, trad. Jorge Silva Castillo, México: El Colegio de México.

Anónimo. (1977). *Las mil y una noches*, Ed. Vicente Blasco Ibáñez, Barcelona: Círculo de Lectores.

Beach, Tim (coord.). (1995). *Monster Manual, Dungeons & Dragons*, Wisconsin.

Borges, Jorge Luis. (1980). *El libro de los seres imaginarios*, Barcelona: Bruguera.

Estes, Rose. (1985). *Las cavernas del terror*, Barcelona: Timun Mas.

Howard, Robert E. (1983). *El Valle del Gusano*, Barcelona: Martínez Roca.

Tolkien, J. R. R. (1992). *El Señor de los Anillos. Tomo I: La comunidad del Anillo*, México: Minotauro.

- (1992). *El Señor de los Anillos. Tomo II: Las Dos Torres*, México: Minotauro.
- (1992) *El Señor de los Anillos. Tomo III: El Retorno del Rey*, México: Minotauro.

Wells, H. G. (2011). *La máquina del tiempo*, Barcelona: Valdemar.

La influencia de la literatura en el origen los juegos de rol (RPG)

Luis Javier Flores Arvizu

Facultad de Filosofía y Letras,
Universidad Nacional Autónoma de México
luisjfarvizu@outlook.com

A la memoria de Eduardo Muñoz
Amigo, hijo, hermano, padre y Dungeon Master

Resumen

La importancia de la literatura para la gestación de los primeros juegos de rol es muy importante, pues debido a ella las sesiones contienen una carga de narración fundamental y cierta teatralidad para entender su esencia, así como la justificación de la presencia de un director del juego que pone orden en el desarrollo de la aventura que se va dando y en la dirección de la historia/juego de ficción. Los diferentes sistemas de RPG sostienen sus argumentos en obras literarias clásicas o más recientes, particularmente la literatura de espadas y hechicería, el ciberpunk, el noir, la novela gótica, los clásicos grecolatinos, las leyendas, la mitología e incluso la historia de diferentes culturas. Esto ambienta y hace creíble los diferentes entornos y situaciones en que se hallan los jugadores a través de sus personajes.

Se hará reconocimiento muy concreto sobre la historia de los juegos de mesa, particularmente los wargames. Y un recorrido por algunos de los juegos de rol más conocidos y/o populares señalando brevemente las fuentes literarias e históricas en las cuales se argumenta. Algunos provienen directamente de una obra o conjuntos de obras; otros tienen alguna denotada influencia que merece señalarse como parte del objetivo de esta ponencia.

Hay RPG que surgen de películas, series de televisión o cómics; éstos no serán abordados porque este trabajo está orientado hacia la literatura, además se necesitaría mayor dimensión para su estudio.

Finalmente, en su conjunto, la literatura en sus diversos subgéneros ha proporcionado herramientas para los distintos RPG *Pencil & Paper* sin las cuales carecerían de referentes para su desarrollo, pues forman una base de antecedentes literarios tanto para el director del juego como para los jugadores, y de alguna forma no generarían el mismo atractivo lúdico. Los RPG contienen toda una serie de elementos literarios que incluso pueden funcionar para fines pedagógicos, de comunicación o de difusión cultural.

Palabras clave: Juegos de rol, *Dungeons & Dragons*, *La llamada de Cthulhu*, literatura de espadas y hechicería, ciberpunk.

Introducción

Comprobar la importancia de la literatura en el origen de los juegos de rol (RPG, Rol Playing Games) y recalcar la validez técnica que representa la narración en el desarrollo de una sesión de RPG.

Experiencia práctica

Inicio de los juegos de rol: sus fuentes literarias

En sus inicios, los juegos de rol (RPG) estuvieron profundamente inspirados en obras clásicas de la literatura, por ello la intención de esta ponencia es destacar la influencia que tuvieron algunos textos literarios de distintas épocas, géneros y corrientes en la creación y expansión de los primeros RPG, así como demostrar que la literatura es un soporte de su continuidad. Aclaro que la mención de los sistemas de juegos de rol incluidos en este texto obedece a la experiencia particular y a las diversas temáticas que manejan, no a algún tipo de estudio o encuesta que exprese algún dato cuantitativo.

Del juego de mesa al juego de rol. Para comprender la diferencia entre juego de mesa y algunas de sus subdivisiones, es necesario mostrar sus características:

El juego de mesa es un tipo de juego que se desarrolla sobre una mesa o tablero, que consta de fichas y/o marcadores de diferentes colores y formas para diferenciar su particularidad, y que tiene el azar como parte de su esencia. El origen de estos juegos se remonta hasta más de 5 000 años de antigüedad; en Turquía, Egipto, China, India y Grecia se han hallado vestigios de ellos.

Se reconoce como *wargame* un juego de mesa especializado en recrear situaciones de un enfrentamiento armado en cuyas reglas se incorpora armamento, escenario (histórico o fantástico), situación histórica (en determinados casos), reglas particulares de las unidades y sobre todo estrategia. Generalmente se utilizan tableros, figuras en miniatura, cartas, dados y estructuras escenográficas.

El término *juego de rol* se remonta al trabajo del profesor de sociología William A. Gamson, quien en 1960 desarrolló un juego de simulación (*Simulation Society, SimSoc*) para la enseñanza en las áreas de sociología, ciencia política y comunicación.

A principios de la década de 1970, Dave Arneson y Gary Gygax se reunieron para diseñar el prototipo de un sistema de juego de rol que mantuviera una distancia de los *wargames*. La mayoría de éstos se inspiraban en libros de historia y estrategia militar (las dos guerras mundiales, las conquistas romanas, las guerras napoleónicas, etcétera). Fue entonces cuando notaron que el juego funcionaría mejor si recreaban las historias a manera dramática por medio del director de juego

(*dungeon master*) que se encargaría de actuar los personajes no jugadores; además, los jugadores participarían de una manera teatral con sus personajes, enfatizando así las situaciones que se generaran, es decir, asumiendo el rol de su personaje dentro del juego.

En consecuencia, cada jugador (*player*) desarrollaría a su personaje de una forma única, con ciertos rasgos de personalidad que podrían modificarse a lo largo de la historia; además, esto lo dotaría de una imagen y su actividad le otorgaría una posición dentro de la partida o grupo de jugadores. También el director de juego (*dungeon master, storyteller, game master, etcétera*) se encargaría de la narración de la historia, de aplicar las reglas, operar a los monstruos y personajes no jugadores (*non player characters, NPC*), mediar entre los personajes, proporcionar elementos de atmósfera durante el juego, conocer perfectamente las reglas y guiar a la partida dentro de un marco argumental, además de ser el juez sobre ciertas situaciones que se presentasen. La función de los *players* y el *dungeon master* no variaría mucho en los subsecuentes juegos de rol que se gestarían después de la salida del primer manual de *Dungeons & Dragons* hasta la actualidad.

Como se ha mencionado, Gyraux y Arneson dieron lugar al primer juego de rol comercial (entre los no publicados están *Braunstein* en 1967 y *Blackmoor* en 1971). El nombre de *Dungeons & Dragons* lo tomarían de un par de juegos de mesa de tablero llamados *Dungeon* y *Dragons*; influenciados por la trilogía de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien y la literatura de espadas y hechicería (subgénero de la literatura épica que narra las aventuras de uno o mas héroes dentro de un universo fantástico en donde abundan bestias fenomenales, magia y heroicidad) construyeron un sistema de juego que introducía a los jugadores a una experiencia fantástica en la que ellos mismos podían ser los héroes y decidir sobre su destino. Ficción pura.

Para este momento, la obra de Tolkien había sido rescatada por nuevos y jóvenes lectores que vieron en el juego la posibilidad de ser un personaje como Gimli (enano), Legolas (elfo), Gandalf (hechicero), Aragorn (guerrero) o incluso Frodo (hobbit o halfing por cuestiones de derechos de autor). Con ello, la literatura de ciencia ficción, de terror y de fantasía tuvo un nuevo empuje e incluso un auge que permanecería hasta finales de la década de 1990 y —me atrevería a decir— hasta la actualidad, pues su influencia en el cine, el cómic, la televisión y los videojuegos es evidente.

Principales influencias literarias que dieron origen a los juegos de rol más conocidos

Dungeons & Dragons (1974): *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien; *Conan The Barbarian*, de Robert E. Howard; *Fafhar and The Grey Mauser*, de Fritz Leiber; y *Zothique e Hyperborea*, de Clark Ashton Smith, así como diversa mitología universal.

RuneQuest (1978): *Glorantha*, de Greg stafford; y *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien.

Call of Cthulhu (1981): *Los Mitos de Cthulhu*, de H.P. Lovecraft; Clark Ashton Smith, Robert Bloch, August Derleth, Frank Belknap Long y Robert E. Howard, entre otros.

James Bond 007 (1983): Las novelas de *James Bond*, de Ian Fleming.

Lord of the Rings, the role playing game in Middle Earth (1984): *The Lord of the rings, The Hobbit y Silmarillion*, de J. R. R. Tolkien.

Conan RPG (1984): Saga de *Conan The Barbarian*, de Robert E. Howard.

Pendragon (1985): *La Muerte del Rey Arturo*, de Sir Thomas Malory, y diversos libros inspirados en los mitos y textos arturianos.

Cyberpunk (1988): Basado en el subgénero cyberpunk de la literatura de ciencia ficción; entre los escritores más destacados se encuentran William Gibson, Dan Simmons y Philip K. Dick.

Aquelarre (1990): Retoma leyendas e historias acerca de la Santa Inquisición en España.

Kult (1991): Inspirado en la obra general de Clive Barker.

Vampire: The Masquerade (1991): Principalmente *Crónicas vampíricas*, de Anne Rice, así como la mitología alrededor de los vampiros.

La Leyenda de los Cinco Anillos (1997): Historia y mitología de Japón en la época de los shogunatos.

Alatriste (2002): Basado en la colección de novelas del *Capitán Alatriste*, de Arturo Pérez-Reverte.

Resultados

Las diferencias narrativas entre RPG *Pencil & Paper* son claras respecto a los wargames, *card games*, RPG *videogames* y RPG de tiempo real. El peso de la narración que recae en el director de juego y el rol que cada jugador ejerce en su personaje es fundamental para el desarrollo de la sesión. Durante la producción de diversos sistemas de RPG es clara la influencia de distintos géneros y subgéneros de la literatura universal. Hacer una investigación más abundante y concreta descubriría toda la fuerte relación que existe entre la literatura y los juegos de rol.

Conclusiones

Los juegos de rol abarcan mucho más que el simple divertimento lúdico: son, además, una potente herramienta para la enseñanza; en este caso, la implicación de la literatura en la inspiración para el diseño de juegos y como parte elemental durante el desarrollo de éstos nos permite vislumbrar el gran potencial de los RPG como difusores de cultura y educación.

Referencias

Gygax, Gary (1978). *Players Handbook*. USA: TSR Games.

Gygax, Gary (1979). *Dungeon Master Guide*. USA: TSR Games.

Lorca Tello, Luis Alberto (2007). *Los juegos de rol; o el ludus profano de la narrativa*. Chile: Universidad de Chile.

Morera, Jordi (2016). *Juegos de rol: Un portal a la historia y la literatura*. Recuperado de <https://www.studiahumanitatis.es/juegos-de-rol-un-portal-a-la-historia-y-la-literatura/>

Nesmith, B. & Hayday (1990). *Realm of Terror*. USA: TSR, Inc.

Petersen, Sandy (1989). *La llamada de Cthulhu*. España: JOC Internacional S. A.

Diseño y desarrollo de contenido

El caos en el orden: diseñando la historia como mecánica y detonador de juego

Sergio Antonio Hoyos García

Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Oriente

sergant.02492@gmail.com

Resumen

Desde que empecé a jugar juegos de rol he soñado con desarrollar mi propio juego, sobre todo por sentirme inconforme con algunas de las reglas que encontré en diferentes sistemas. Buscaba crear un sistema que fuera dinámico, sencillo de aprender, desafiante para dominarlo y que a la vez ofreciera herramientas para que se contaran muchas historias con él.

Con ello realicé investigaciones por mi cuenta respecto a las relaciones entre las mecánicas de juego y la forma como se puede contar una historia con ellas. La información que encontré me mostró cómo podría dar un mensaje cada mecánica, de la misma forma que la historia que se cuenta entra en conflicto con las diferentes partes mecánicas del juego y tiende a romper la inmersión del jugador, y con ello el mensaje que se busca comunicar queda totalmente truncado.

Lo importante antes de presentar una historia es tener unas mecánicas sólidas de juego que sean divertidas, y determinar el tipo de ideas que se quisiera comunicar con ellas. En el caso del sistema C.A.O.S., quería no sólo que fuera dinámico, sino que también fuera suficientemente flexible en diferentes aspectos; que no sólo se enfocara en el combate, en la investigación o en lo social, sino que los jugadores pudieran escoger el enfoque que les gustara más para abordar diferentes situaciones. Pero también quería hacer una pequeña reflexión respecto de cómo pueden el estrés y la fatiga mermar el desempeño de los jugadores, algo que pocas veces he visto explorado por otros juegos.

Mis investigaciones me llevaron a ver cuál es la forma óptima de plasmar una historia en un videojuego, pero raras veces se menciona la forma idónea de crear una en un *Pen & Paper*. La mayor parte de la información enfocada a los juegos de esa índole tiende a diferir bastante, incluso de cómo se deben gestar las mecánicas y la historia.

El desarrollo ha sido arduo, sobre todo porque cada nueva iteración que he hecho del sistema ha sido un reto para que el juego no se desvíe de la experiencia que quería presentar, pese a que he tenido infinidad de jugadores con quienes probar las diferentes mecánicas que fueron surgiendo en el transcurso del desarrollo. Muchos de los cálculos matemáticos y de cómo funcionan las diferentes partes del sistema lo he realizado totalmente en solitario, además de enfrentarme al nuevo

reto de plasmar la historia que quería comunicar usando la menor cantidad de texto posible, de una forma comprensible que permita una infinidad de escenarios.

Con este trabajo me gustaría profundizar en esta problemática, con la cual muchos potenciales desarrolladores podrían toparse; además, me propongo presentar algunas de las ideas que me han ayudado a resolver la problemática, como el concepto de *aventuras semillero* y la *narrativa emergente*.

Palabras clave: Desarrollo, narrativa, mecánicas, historia, detonador

Línea de investigación: Diseño y desarrollo de contenido

Introducción

El siguiente documento busca ser una continuación de mi trabajo anterior, “El caos como sistema, desarrollando mecánicas ludonarrativas”, en el cual traté acerca de la relación entre las reglas de juego y las de la historia, y las diferentes problemáticas que surgen entre las dos partes, que se presentan con el nombre de *disonancia ludonarrativa*.

En el presente trabajo busco profundizar en el desarrollo de la historia a la par que en las mecánicas de juego, y cómo puede la historia llegar a ser un detonador para la acción. Pero para ello es necesario indagar en las limitaciones y ventajas que existen en diferentes tipos de medios para narrar una historia (principalmente los videojuegos y juegos de rol, en este caso).

Con todo lo anterior, busco profundizar en la creación de escenarios de juego y en la forma en que pueden usarlos los jugadores; también pretendo analizar la posibilidad de la narrativa emergente con un sistema de un juego de rol tradicional, así como recolectar herramientas para el diseño de las partes narrativas que nombraré como *escenario*, *metatrama* y *contexto*.

Contenido

Para dar inicio a este trabajo, quiero hablar de las ventajas y desventajas que por experiencia personal he visto en los videojuegos y juegos de rol de mesa. Primero tratemos los videojuegos para poder dar cierto contraste.

Los videojuegos tienen la ventaja de usar el lenguaje audiovisual de una manera interactiva para contar sus historias; asimismo, al tener por medio un sistema de cómputo que procese la mayoría de las acciones, el jugador solamente tiene que preocuparse por disfrutar la experiencia. Respecto de las desventajas, podemos ver que la historia y lo que pueda realizar el jugador está limitada al código y a lo que el autor quiera mostrar.

En este momento pondremos de contraste los juegos de rol de *Pen & Paper*. Sus ventajas pueden ser la amalgama de posibilidades con la creación de historias y personajes, y una retroalimentación casi inmediata ante los sucesos que vayan surgiendo y resolviéndose. Una de sus desventajas respecto de los videojuegos es la necesidad de aprender cada una de las reglas que definen la experiencia, lo que puede marcar una diferencia abismal.

Así podemos observar que los videojuegos pueden ser un medio más rápido para el disfrute, mientras que los juegos de rol pueden requerir cierta preparación para lograrlo. En términos narrativos, los videojuegos están muy constreñidos a lo que el autor quiera comunicar y a las limitantes tecnológicas del momento. En contraste, los juegos de rol necesitan un pequeño espacio de tiempo, unas cuantas hojas de papel, lápices, dados y la imaginación de los asistentes.

Podría continuar listando ventajas y desventajas de ambos medios de comunicación, desde cómo uno abreva del cine para su crecimiento, y el otro de la literatura; de cómo en un caso sólo se necesita una persona para disfrutar la experiencia y en el otro más de una. Pero quisiera enfocarme en una tendencia que se ha dado constantemente en los videojuegos, a la cual han nombrado *narrativa emergente*.

Annika Waern (2012), en su blog *Persona*, nos presenta una descripción de lo que puede ser este fenómeno: “La idea es que tales mundos también podrían funcionar como espacios de historias en los que podrían surgir numerosas historias dependiendo de lo que el jugador elija hacer y explorar” (2012). Lo que nos expone Waern se refiere a la idea de una serie de mundos, o de un universo ficticio, que esté totalmente disponible para que los jugadores puedan explorarlo y crear una infinidad de historias, por las interacciones que puedan tener los jugadores con ese mundo.

Annika menciona tres problemas que enfrenta este tipo de narrativa. El primero es que el mundo que explora el jugador debe tener un trasfondo que le dé cierta solidez, pero que por sí solo no quiere representar un reto, o una historia interesante para que la disfrute el jugador, que solamente representa un lienzo en blanco para que suceda. El segundo es la posibilidad de que el protagonista, al adoptar un avatar para integrarse en ese mundo —hay ciertos parámetros para que se comporte y se exprese el avatar—, deje al jugador fuera de la experiencia y lo convierte en un mero espectador de aquel mundo, sobre todo si los propios personajes no jugables tienen agenda y personalidad propia. El tercer problema que nos muestra Annika Waern podría ser la aleatoriedad del mundo a explorar, ya que eso puede presentar una gran cantidad de posibilidades, pero a la vez puede hacer que lo que ocurra o lo que haga el jugador pierda significado para él y por ende termine dejando a un lado la experiencia de juego.

Tales historias simplemente no “suceden” o “emergen” de un mundo rico para explorar, sino que son creadas activa y conscientemente por los jugadores. No es necesariamente

algo en lo que cada jugador es bueno o incluso desea hacer, y además, la ilusión de 360 no es necesariamente la mejor manera de apoyar la creación de historias. Llamar a esta forma de narrativa “emergente” simplemente oscurece lo que realmente está sucediendo (Waern, 2012).

Lo que menciona Annika fue un análisis enfocado a los propios videojuegos y sus intentos de crear simulaciones convincentes en los juegos, pero en el artículo expresa que los propios *table-top rpg* y *larpers* han estado a lo largo del tiempo haciendo que este tipo de narrativa funcione. Como había mencionado anteriormente sobre los *Pen & Paper*, mucha de su popularidad y magnetismo surge de la premisa de “poder hacer todo lo que uno pueda imaginar”; mucho de ello también se debe a no tener que depender de un lenguaje de programación, o de una máquina para crear una infinidad de posibilidades que en lenguaje máquina crearían una enorme cantidad de fallos y repeticiones en el código.

Pero tenemos que regresar a las limitantes que Waern nos presentó con lo correspondiente de la narrativa emergente o ilusión 360, para ser más precisos. La primera: “Es necesario un trasfondo para el mundo”. Así es como toda obra necesita una ficción para sustentarla, y aquí es donde surgen muchas polémicas y diferentes conflictos al momento de la realización de un juego de rol. Anteriormente vi cómo en diferentes foros y sitios de desarrollo de juego llegaban personas a presentar el mundo de su juego, a dar una pequeña introducción del “escenario” o la “metatrama” donde se desarrollara el juego; pero jamás llegaron a dar un “contexto” y mucho menos a explicar cómo funcionarían las mecánicas de juego en torno a esos tres puntos.

Es importante que recalque esos puntos ya que en este caso la metatrama y el escenario dan el trasfondo general del mundo en el que los jugadores llegarán a explorar, mientras que el contexto sería parte del papel que podrían desarrollar los jugadores en ese mundo, y de cómo podrían las mecánicas terminar influyendo en ello. Nargosiprenk (2014), colaborador del blog *Runas explosivas*, nos comparte sus experiencias en el desarrollo de su sistema de juego de rol inspirado en *Mago: la ascensión*, pero sobre todo respecto de las propias situaciones de la creación de las mecánicas y el escenario.

...quiero que el setting vaya de la mano con la ficción que se genere, no puedo simplemente elegir al azar una mecánica, o basarme sólo en que la mecánica sea divertida. Por eso tuve que pensar, idear situaciones límite con una mesa de juego imaginaria, probar en mesa y hablar con varias personas acerca de mis ideas, hasta que quedé con un sistema sólido y redondito para playtestear (Nargosiprenk, 2014).

Lo anterior es necesario para poder entender que la ficción —en este caso lo que pueda dispararse de la interacción de los jugadores con el mundo (el escenario)— deba tener una base sólida en las mecánicas de juego. El propio Nargosiprenk, en otra entrada de *Runas explosivas*, nos dice:

“Cuando una buena mecánica es afín a las premisas establecidas por un juego, las probabilidades de generar una mala experiencia de juego se reducen considerablemente”. Con ello tenemos que ver lo que deseamos transmitir, o el contexto en el que se desarrolla el personaje del jugador.

Un ejemplo de ello podría ser en *Calabozos y dragones*, donde los jugadores encarnan aventureros con diferentes visiones del mundo, y con un interés en común: “La gloria y las riquezas que pueden encontrar en los calabozos”. La mecánica de juego que puede ayudar a transmitir esa sensación de ficción es el propio sistema de alineamientos, que cumple esa parte de las diferencias ideológicas en aquel mundo dividido entre el bien y el mal, el caos y el orden. Otra de las mecánicas que pueden llegar a ser un ejemplo es que cada objeto que encuentren sirve de herramienta para los personajes de los jugadores y sobre todo, dependiendo del desafío para conseguirlo, pueden tener más experiencia que haga que su personaje crezca en poder y renombre.

Es importante el contexto que queremos manejar antes del escenario, o la metatrama, ya que ella nos podrá guiar en la toma de decisiones en torno a las mecánicas que buscamos y a la sensación que podríamos transmitir. Usando eso podría hablar respecto del sistema C.A.O.S.; el contexto principal que quería manejar era el delicado balance entre el poder y el desgaste. Para ello me enfoqué en que los jugadores, casi desde el inicio de la partida, tuvieran una gran cantidad de poderes y herramientas a su disposición. Pero a la vez hice un sistema de fatiga para que los jugadores pensarán cómo enfrentarían las cosas, ya que un mago puede fatigarse mentalmente y eso puede aumentar su gasto de vida; y un guerrero puede fatigarse físicamente, lo que podría traducirse en una disminución en la eficiencia de sus acciones. Así también una persona social podría cansarse emocionalmente y mermaría su voluntad, para quedar a merced de las problemáticas y roces que pudiera tener con otras.

Con ello quería tener un contraste respecto de esas mecánicas: que los jugadores no dependieran de pociones para recargar los puntos para sus poderes, recuperar su confianza o eliminar la fatiga. Para ello creé el sistema de impulsores, el cual estaba destinado a recalcar las diferentes acciones, gustos y obsesiones de los personajes que los hacían sentir bien y los motivaban a continuar adelante. Técnicamente, eran ciertas acciones que podrían realizar los jugadores para tirar dados y ver cuántos puntos de un apartado en especial podían recuperar o eliminar la fatiga. Pese a que en un principio podría parecer rígido, lo diseñé como muchas cosas en el sistema para que los jugadores pudieran trastear con ellos al escoger gustos tan apacibles como disfrutar de la música de violín, o perversiones como la de gozar del aroma de la sangre ajena. Eso, además de servir como una mecánica de restauración, me ayudó mucho para que los jugadores empezaran a pensar cómo podrían ser la personalidad y gustos de su personaje.

Resultados

Con el contexto cubierto, podemos avanzar a los resultados que nos puede dar para la metatrama y el escenario. Así, al momento que un desarrollador tiene un enfoque principal que comunicar, es mucho más fácil escoger la historia que quiere contar con esas mecánicas, en este caso la metatrama del juego. Continuando con las experiencias de desarrollo del sistema C.A.O.S., quería comunicar una guerra de voluntades entre los diferentes habitantes del mundo de Yntar (una versión alterna de la Tierra), pero a la vez quería mostrar la influencia de las deidades y de los corruptores en ese mundo. En un principio se me había ocurrido que, dependiendo de las acciones, tuvieran consecuencias mecánicas explícitas, como disminuciones, apuntaciones, bonos o incluso incrementos en los grados de fatiga en el personaje. En este caso, el sistema de fatiga por sí solo serviría como una herramienta a esta guerra, ya que permitiría un desgaste a los personajes en diferentes ámbitos; pero algunas de las decisiones que podrían realizar los jugadores son impredecibles y, al momento de optar por bonos o penalizadores, puede causar un desequilibrio en el propio juego.

La idea es **diseñar lo que importa en el juego**, y nada más. Si queréis hacer un juego en el cual los personajes tienen el poder de moldear la realidad imponiendo con su voluntad su propio paradigma, con consecuencias que escalan cuanto más violento es el choque entre la realidad y el paradigma particular, que trate sobre cómo el personaje cambia al mundo pero también de cómo el mundo cambia al personaje, entonces tengo que diseñar un juego que se centre en eso: *necesito reglas de cómo se puede cambiar la realidad (es decir, hacer magia), necesito reglas para definir cómo los personajes cambian (tanto mejorando sus habilidades como cambiando su paradigma), necesito reglas para que el mundo esté presionando a los personajes a actuar (porque si no actúan, el mundo los cambiará a ellos, y probablemente no les guste el resultado)*. (Nargosiprenk, 2014)

Lo que nos dice el colaborador de *Runas explosivas* nos permite una visión de diseño en la que podríamos enfocarnos en pulir las partes esenciales que mostraremos en la historia. En mi caso, no quise extender la guerra de voluntades más allá de lo que tenía, porque crearía un enorme embrollo de mecánicas que a la larga no se mostrarían en la mayoría de los escenarios. Así que decidí mantener fuera las penalizaciones y bonos por otras fuentes que no fueran medidores de fatiga, aunque quise incluso usarlos como una moneda de cambio para esa guerra. Al momento que los jugadores podrían imponerse cierta cantidad de fatiga para mejorar sus probabilidades de victoria, tal vez en acciones posteriores se vieran perjudicados, pero en el caso de ganar un marcador de fatiga física podrían ganar un punto para una tirada crítica, un gasto de fatiga mental podría aumentar el efecto de un hechizo, o por uno emocional, poder enfrentarse a una pareja abusiva y salir de una relación destructiva.

Por último, en mi caso la parte del sistema más compleja de desarrollar ha sido el escenario para el juego. El sistema, al mostrar una flexibilidad enorme, puede adaptarse casi a cualquier

ambientación: he llegado a realizar narrativas de fantasía medieval, ópera espacial, ciberpunk. Recomiendo que se escoja el escenario acorde a un público objetivo, ya que ello facilitará mucho la creación del mundo o las diferentes partes que nutran el mundo que exploraran los jugadores.

Una ayuda que muchos autores ofrecen para que la narrativa emergente pueda fluir en sus trabajos es la de poner semillas o ideas para narrativas con las cuales los jugadores puedan usar un escenario predeterminado con una metatrama básica, pero un contexto específico. Volviendo a retomar el ejemplo de *D&D*, en el espacio de las narrativas llegan a poner una serie de eventos posibles por los cuales los jugadores puedan escoger el inicio de su historia y encaminar los eventos que podrían encontrarse. Aunque hay muchos problemas para manejar el surgimiento de esas semillas, en algunos casos podrían los jugadores encontrarse con cosas más allá de lo que puedan morder.

Otro ejemplo interesante que me encontré hace tiempo fue una aventura corta semillero, llamada “Abordaje infernal”, creada por el grupo de youtubers “Vetustos del rol”. El escenario de la aventura es un carguero espacial, la metatrama es la de investigar que sucedió en él y por qué está flotando en el espacio, y el contexto es una historia de terror similar a la de *Alien, el octavo pasajero*. La propia aventura se sirve de la naturaleza de las ideas semilla que mencioné anteriormente, pero éstas muestran una naturaleza que en lugar de dar pie a situaciones impredecibles e injustas, constantemente proporciona a los jugadores un detonador para alguna subtrama dentro de aquel carguero espacial.

Conclusiones

Con todo lo anterior, podría decir que el trabajo del diseñador ante el juego que está realizando es muy complejo, sobre todo porque no sabe cómo pueda el usuario usar o ver su propia obra, y mientras que uno pueda estar totalmente tentado a la creación de una historia compleja, llena de giros argumentales y de personajes ilustres que podría conocer el jugador, tenemos que recordar que los propios consumidores están en todo el derecho de ignorarlos y crear sus propias historias.

El jugador determina qué elementos están presentes en el mundo del juego, y cualquier narración que suceda allí es enteramente una colaboración entre el jugador y los sistemas del juego. La única ficción determinada por el diseñador es la premisa amplia del escenario del juego, y los bloques de construcción individuales para los resultados potenciales. (Gaynor, 2009)

Lo declarado por Steve Gaynor nos marca cómo es que nosotros como diseñadores tenemos que pensar en las diferentes partes que les daremos a los jugadores para la construcción del mundo que ellos están buscando.

Sería complejo continuar desde aquí con el trabajo, ya que hay muchas limitantes respecto al diseño de juegos de rol. En el pasado se intentó en Estados Unidos crear un convenio respecto a diferentes terminologías y formas de diseño para los juegos de rol; aquel intento fue el foro web de The Forge, en el cual varios desarrolladores llegaron a charlar respecto a cómo tendría que ser el desarrollo de un juego de esa índole. Con el paso del tiempo, sus discusiones quedaron obsoletas al enfrentarse a la cantidad apabullante de medios de entretenimiento casi instantáneos: la televisión, el cine y los propios videojuegos.

Espero participar con este trabajo para la creación de un nuevo convenio respecto del diseño con los juegos de rol, al ver una necesidad enorme de crear un argot especializado para definir fenómenos y problemáticas de los juegos de rol; el uso de *narrativa emergente* y de *disonancia ludonarrativa* lo tomé prestado de las actuales visiones de diseño que se están dando en la industria de los videojuegos.

Algo que desde mi propia experiencia recomiendo es que, si tienen planeado incursionar en este tipo de proezas, creen un pequeño equipo para el desarrollo del juego. En lo que corresponde al sistema C.A.O.S., llevo alrededor de dos años de desarrollo precisamente por estar trabajando casi en solitario.

Referencias

- Gaynor S. (2009, enero 30). *Fullbright, Storymaking*, Recuperado de: <http://www.fullbrightdesign.com/2009/01/storymaking.html>
- Gygax G., Arneson D. (2003). *Dungeons & Dragons: manual del jugador*, Estados Unidos, Wizards of the Coast.
- Nargosiprenk (2014, agosto 5). *Roleródromo: el diseño en acción, parte 2: curvas iniciales. Runas explosivas*, Recuperado de: <http://www.runasexplosivas.com/2014/08/rolerodromo-el-diseno-en-accion-parte.html>
- Nargosiprenk (2014, agosto 5). *Rolerosofía: diseñando rol, parte 2: Las mecánicas. Runas Explosivas*, Recuperado de: <http://www.runasexplosivas.com/2014/08/rolerosofia-disenando-rol-parte-ii-las.html>
- Nargosiprenk (2014, agosto 5). *Rolerosofía: Diseñando rol, parte1: curvas iniciales. Runas Explosivas*, Recuperado de: <http://www.runasexplosivas.com/2014/07/rolerosofia-disenando-rol.html>
- Vetustos del rol (2017, octubre 05). *Abordaje infernal*. Vetustos del rol. Recuperado de: <http://www.vetustosdelrol.com/2017/10/abordaje-infernal.html>
- Waern A. (2012, julio 16). *Persona, Why I don't believe in emergent narratives*, recuperado de: <https://annikawaern.wordpress.com/2012/07/16/why-i-dont-believe-in-emergent-narratives/>
-

El rol más allá del *mimicry*: ¿libre juego o producción simbólica?

Dr. Miguel Ángel Bastarrachea Magnani

*Facultad de Filosofía y Letras,
Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Física, Universidad de Friburgo
mamigre4008@gmail.com*

Resumen

En tanto que arte, los juegos de rol deben tener un objeto estético que los defina. Previamente hemos mostrado que no todo juego de rol se puede caracterizar como arte. Para que esto suceda, el juego de rol debe constituirse como un *aparato simbólico* (Bastarrachea, 2017), esto es, un organismo que se alimenta de bloques ficticios (Grouling Cover, 2010) provenientes de un ambiente de imaginario y entretenimiento del cual los jugadores forman parte (Mackay, 2001). El aparato simbólico procesa dichos bloques devolviéndolos a los jugadores. Es aquí donde surge el objeto estético de los juegos de rol, cuando la subjetividad es modificada anecdóticamente y, a partir de su memoria, los jugadores generan símbolos nuevos que pueden reunirlos en una comunidad. A diferencia de otras artes, el objeto estético de los juegos de rol no es un producto material sino un resultado manifiesto en el orden de lo simbólico. Pero este resultado entra en conflicto con la definición tradicional del juego, en la que es una actividad meramente libre, y como tal improductiva.

¿Cómo es posible que los juegos de rol puedan ser al mismo tiempo un arte que produce “algo” simbólico, y un juego improductivo? En este trabajo abordaremos y reconciliaremos este doble carácter de los juegos de rol considerándolos no como una mera narrativa o interpretación (*performance*) sino como un aparato simbólico. Para esto revisaremos cómo los juegos de rol se inscriben en la teoría del juego de Roger Caillois (Caillois, 1986). En esta clasificación los juegos de rol se han asumido típicamente dentro del ámbito del *mimicry*. Desde la perspectiva de lo simbólico, sin embargo, veremos que participan de las otras categorías de Caillois: el *agon*, la *alea* y el *ilinx*. La importancia de revisar y actualizar la aproximación sociológica de Caillois radica en que el carácter lúdico de lo simbólico ha quedado restringido siempre al orden pedagógico, donde el juego del infante conserva los símbolos y ritos de la humanidad para luego establecer un vínculo común entre los individuos que forman la sociedad (Durand, 2007). Dirimir la cuestión entre lo lúdico y lo estético permitiría la introducción sin obstáculos de lo lúdico al orden cultural de lo simbólico, alcanzando incluso el de lo sagrado y lo religioso, que en los juegos de rol ya ha sido señalado pero se encuentra poco estudiado (Mackay, 2001). Así, desde lo simbólico, se propone un primer esquema que permita la determinación de las condiciones estéticas, pedagógicas y religiosas de los juegos de rol con el fin de aprovechar toda la potencialidad cultural de la actividad.

Palabras clave: Juegos de rol, simbólico, estética, *mimicry*, sagrado.

Línea de investigación: Arte y filosofía.

Introducción

Previamente, habíamos investigado la dimensión estética de los juegos de rol a través de su carácter orgánico y simbólico. Todo arte debe tener un objeto estético que lo defina, y si un juego de rol no lo tiene, entonces no puede ser caracterizado como tal. Observamos que el objeto estético de los juegos de rol se encuentra en la subjetividad misma de los jugadores. La condición de posibilidad del rol como ejercicio artístico es su presentación como aparato simbólico (Bastarrachea, 2017), esto es, un organismo que se alimenta de los *bloques ficticios* que los jugadores llevan consigo a la mesa de rol desde la cultura en la que están insertos (Grouling Cover, 2010). Los bloques son procesados por el aparato simbólico, y cuando los jugadores terminan cada partida, son devueltos transformados al ambiente de imaginario y entretenimiento de los jugadores (Mackay, 2001).

A diferencia de otras artes el objeto estético de los juegos de rol no es un producto material, sino un resultado manifiesto en el orden simbólico que no se reduce a la mera interpretación (el *performance*). Sin embargo, este resultado entra en conflicto con la concepción tradicional del juego en el que éste es una actividad meramente libre e improductiva. ¿Cómo es posible que los juegos de rol puedan producir algo en el mundo simbólico y al mismo tiempo seguir siendo un juego? Para reconciliar el doble carácter de los juegos de rol estudiaremos cómo estos se insertan en el marco de categorías que Roger Caillois desarrolló para analizar la interconexión entre los juegos y la cultura. Como veremos, la respuesta a la pregunta se encuentra en el carácter semipermeable de la frontera entre la realidad extraordinaria del juego y la ordinaria de la vida cotidiana.

Las actitudes elementales del juego

Uno de los primeros y más célebres estudios sobre los juegos es el *Homo ludens*, de Johan Huizinga. Ahí se establece que los juegos son funciones llenas de sentido, capaces de poseer significado por sí mismos, que resultan vigentes dentro de tiempos, espacios y reglas determinadas (Huizinga, 1972). El poder de los juegos es hacer intercambiable lo serio con lo lúdico, lo que da como resultado una conexión profunda con la cultura de sus participantes. Años después, Roger Caillois desarrolló una crítica al trabajo de Huizinga con el fin de dar un paso adelante en el estudio del juego al proponer un conjunto de categorías que permitan su clasificación y la comprensión de las formas culturales que puedan emanar de él.

En tanto actividad social y cultural, todo juego tendría seis características que lo definen. En primer lugar, al no poder ser obligados y requerir la participación voluntaria son una actividad *libre*. Luego, los juegos están *separados* y *reglamentados* en la medida en que necesitan un espacio y tiempo determinados que los circunscribe como una realidad secundaria pero sería que suspende la

realidad ordinaria para erigir una nueva legislación mientras sean vigentes. Dado que el resultado del juego no está predeterminado y depende de la inventiva o de la suerte, es *incierto*. Además, en tanto los jugadores poseen consciencia de estar en la realidad secundaria del “como sí” del juego, son *ficticios*. Finalmente, son una actividad en la que se llega a una situación idéntica al punto de partida, por lo que son *improductivos* (Caillois, 1986, p. 37). Si bien estos seis aspectos son comunes a todos los juegos, Caillois identifica cuatro actitudes elementales o categorías del juego que son irreductibles entre sí y que permiten clasificarlos. Éstas son (1986, p. 88): “[...] la ambición de triunfar gracias al solo mérito en una competencia reglamentada (*agon*), la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino (*alea*), el gusto por adoptar una personalidad ajena (*mimicry*) y, finalmente, la búsqueda del vértigo (*ilinx*).”

El *agon* o competencia es la actitud que exalta el mérito del jugador en torno a alguna cualidad, ya sea física, mental o espiritual. El *agon* precisa de que el juego sea reglamentado y separado con el fin de que, sin ayuda de ningún tipo, el jugador pueda declararse como el mejor por sus propios medios. Opuesto al *agon* está el *alea* o suerte. En ésta se niega “el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento” (Caillois, 1986, p. 48). Si el *agon* coloca todo en manos del jugador, el *alea* le exige la renuncia de su voluntad y su abandono al destino (Caillois, 1986, p. 49). Los deportes y los juegos de azar son ejemplos clásicos de *agon* y de *alea*, respectivamente.

La tercera categoría es el *mimicry* o simulacro. Aquí el jugador se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra. Es “la aceptación temporal, si no de una ilusión (...), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos ficticio” (Caillois, 1986, p. 52). Por excelencia, las actividades de interpretación como el teatro son *mimicry*. Por último, tenemos al *ilinx* o vértigo. Éste es la actitud que pone en duda y destruye violentamente la estabilidad de la percepción de la realidad ordinaria. En el *ilinx* “se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana” (Caillois, 1986, p. 58).

A su vez, las cuatro actitudes se presentan siempre con dos principios opuestos entre sí, el *ludus* y la *paidia*. El primero representa el gusto por la dificultad, por reglamentar para ponerse a prueba. El segundo es la capacidad de improvisar, es el juego alegre, espontáneo y sin restricciones. La manera específica en que las categorías se combinan con los dos principios le da al juego su capacidad civilizadora y le asigna una posición en la cultura. Esto indica que hay ciertos arreglos posibles entre las categorías. Por ejemplo, en la medida en que el *alea* requiere de la espera pasiva, no puede estar cargada de la *paidia*; y, dado que el *ilinx* es arrebatado, no puede presentarse cargado con el *ludus* (Caillois, 1986, p. 71). Las categorías son irreductibles, pero no se encuentran aisla-

das entre sí, por lo que todos los juegos se pueden considerar resultado de sus combinaciones con distintas cargas de *ludus* y *paidia*. Sin embargo, como podemos observar, algo indica que no todas las combinaciones son posibles.

La combinación entre las categorías

Las cuatro categorías producen seis combinaciones clasificadas en dos que estarían prohibidas, dos que son contingentes o viables y dos que son fundamentales y esenciales (Caillois, 1986, p. 126). La reunión entre el *agon* y el vértigo no sería posible porque uno representa el orden y la regularidad, mientras el otro el caos y la ruptura. Tampoco sería posible la mezcla entre *mimicry* y *alea* porque el simulacro precisa de la actividad, excluyéndose de la inmovilidad impuesta por el *alea* (Caillois, 1986, p. 56). En cambio, nada impide que la *alea* se asocie con el vértigo o que el *agon* lo haga con el *mimicry*. De hecho, el último caso no es sorprendente dado que cualquier competencia puede volverse espectáculo. La conjunción entre *alea* y *agon* es, en cambio, necesaria porque ambos son paralelos y complementarios entre sí. De hecho, su combinación establece las condiciones de igualdad entre los jugadores. Por su parte, la asociación entre el simulacro y el vértigo también es fundamental y se encuentra polarizada con la anterior. En este caso no es que el *mimicry* y el *ilinx* sean complementarios, sino que su combinación es altamente explosiva y contraria al juego. Éste es el mundo en el que “el jugador improvisa constantemente, fiándose en una fantasía desbordante o en una inspiración soberana y ni una ni otra reconocen ningún código” (Caillois, 1986, p. 130). El *agon* y el *mimicry* son creadores, pues uno imita y el otro inventa, ambos capaces de brindar valor estético o educativo. Por el contrario, el *ilinx* y la *alea* no llevarían a nada, sólo engendrarían parálisis y devastación.

A través de esta aproximación, Caillois distingue entre dos tipos de sociedades. Aquellas que favorecen la combinación *agon-alea* son las *sociedades de contabilidad*, donde hay progreso y orden, y la asistencia del saber y la técnica. Opuestas están las *sociedades de confusión*, donde se favorece la combinación *mimicry-ilinx*. Aquí la magia y la superstición asisten, y la máscara y la posesión reinan. Como racional ilustrado, Caillois propone esta distinción para explicar que el progreso de las sociedades modernas ha desterrado de manera natural a la pareja *mimicry-ilinx* en favor de la pareja *agon-alea*. El paso a la civilización implica la eliminación de la primera y su sustitución sistemática por el orden, la medida y la jerarquía (Caillois, 1986, p. 179). Sin embargo, la dupla *mimicry-ilinx* es tan fundamental que no puede ser eliminada, sólo suprimida. Es una tentación permanente que deben sobrevivir de alguna manera (Caillois, 1986, p. 165):

(...) se ven desposeídas de su antigua preponderancia, desplazadas hacia la periferia de la vida pública, reducidas a papeles cada vez más modestos e intermitentes, si no es que

clandestinos y culpables, o incluso confinados en el terreno limitado y reglamentado de los juegos y de la ficción, donde ellas ofrecen a los hombres las mismas satisfacciones eternas, aunque yuguladas y ya sólo buenas para distraerlos de su hastío o para reposarlos de su trabajo, esta vez sin demencia ni delirio.

Simulacro y vértigo sobreviven en los juegos, en la fiesta, en las prácticas mágico-religiosas y en el paroxismo. En el proyecto a favor de la recuperación de la libertad perdida gracias al racionalismo ilustrado, *mimicry* e *ilinx* guardan la clave para la superación de la época moderna a pesar de ser tildadas de nocivas. No sin menoscabo se encuentran en el centro mismo de los juegos de rol.

Los juegos de rol: más allá del *mimicry*

¿Cómo se insertan los juegos de rol en el esquema de Caillois? Por supuesto, es natural que el *mimicry* sea un componente central de los juegos de rol. Sin embargo, la postura ingenua e inmediata es pensar que se restringe exclusivamente al simulacro. Como ya hemos señalado antes (Bastarrachea, 2016), los juegos de rol no se reducen al *role-play* sino que exceden por completo el carácter dramático o de *performance*. Se debe conceder, entonces, que los juegos de rol son una síntesis compleja de las actitudes elementales de Caillois o algo nuevo (Waskul, 2006, p. 37). Entonces, podemos partir de que el juego de rol es al menos *mimicry*, y de ahí revisar las combinaciones con las otras categorías. Por ejemplo, nada evita la presencia del *agon* y de hecho es necesaria. Éste se manifiesta a través del sistema de juego que permite la construcción sistemática de personajes y el establecimiento de un marco justo para que los jugadores participen en los retos que les ofrece la narrativa. Por otro lado, el *agon* es secundario en los juegos de rol porque la competencia en ellos es básicamente estéril: no reportan ganancia alguna por la cual demostrar que uno es el mejor en ellos. Los juegos de rol son colaborativos ante todo.

El primer y más importante escollo es la combinación entre el *alea* y el *mimicry*. Los juegos de rol tienen un componente de *alea* evidente. La suerte no está en ellos solamente para garantizar la resolución de conflictos, sino también para sustentar lo incierto de la narrativa y el suspenso al que están sujetos los jugadores (incluido el director de juego). Pero la combinación estaría prohibida desde la perspectiva de Caillois porque (1986, p. 127):

[...] toda astucia deja sin objeto la consulta de la suerte. Tratar de engañar al azar no tiene sentido. El jugador pide un fallo que le asegure el favor incondicional del destino. En el momento en que lo solicita, no podría imitar a un personaje extraño ni tampoco creer o hacer creer que es alguien distinto de sí mismo. Por lo demás, ningún simulacro puede por definición engañar a la fatalidad. El *alea* supone un abandono pleno y entero al capricho de la suerte, renuncia ésta que se opone al disfraz o al subterfugio. De otro modo, se entra en el terreno de la magia: de lo que se trata es de forzar al destino.

Para salvar este obstáculo, hay que darse cuenta de que en los juegos de rol el que renuncia a su voluntad para quedar a merced del destino no es el jugador ¡sino su personaje!, un elemento con el que Caillois no contaba y que también distingue a los juegos de rol de los juegos de azar tradicionales. Al respecto, en *The Postmodern Joy of Role-Playing Games*, René Schalleger (2018) señala que:

Mientras el *alea* es supuestamente difícil de reunir con el *mimicry*, una posición que los RPG falsifican mediante su naturaleza formal, el *agon* está frecuentemente presente (*ibid.*). Otro aspecto del análisis del *mimicry* de Caillois también colapsa bajo la evidencia de los RPG: a diferencia del *agon* y del *alea*, afirma, el *mimicry* no exhibe la “sumisión continua a reglas precisas e imperativas [...] —reglas para la disimulación de la realidad y la sustitución de una segunda realidad.” Los RPG llenan esta brecha conceptual al unir juego, narrativa, mecánicas e historia en un solo medio híbrido.¹

La relación entre *alea* y *mimicry* en el rol nos lleva al problema de la frontera entre la realidad ordinaria y la extraordinaria del juego, es decir, el de su *separabilidad* y su *ficción*. Recordemos que el juego de rol se distingue por su carácter orgánico y simbólico (Bastarrachea, 2017). Los juegos de rol son similares a organismos vivos y como tales son tautegóricos, es decir, *son mientras significan*. La clave para permitirles reunir a la suerte con la simulación está en la manera en que construyen esa realidad secundaria con un poder de inmersión superior al resto de los juegos (Schalleger, 2018).

Por otra parte, ¿qué hay del *ilinx* en los juegos de rol? Si el *alea* es la renuncia de la voluntad, el vértigo es la renuncia de la conciencia (Caillois, 1986, p. 135). Resulta que la combinación entre el *mimicry* y el *ilinx* siendo fundamental lleva a la esfera de lo sagrado. De hecho, según Schalleger, el *ilinx* parece ser condición de posibilidad del poder inmersivo del rol y lo robusto de su narrativa (2018):

La destrucción de la estabilidad de la percepción está en el corazón del *ilinx* de Caillois: mientras los marcos familiares de referencia se derrumban, la mente humana experimenta el regocijo y el terror de la libertad. El flujo emocional que los jugadores de RPG experimentan cuando su percepción de la realidad primaria se hace añicos intensifica el sentimiento de participación e inmersión en el mundo secundario.²

1 Traducción del original: While *alea* is supposedly difficult to reunite with *mimicry*, a position RPGs falsify by their formal nature, *agon* is frequently present (*ibid.*). Another aspect of Caillois’s analysis of *mimicry* also collapses under the evidence of RPGs: Unlike *agon* and *alea*, he claims, *mimicry* does not exhibit “the continuous submission to imperative and precise rules [...] -rules for the dissimulation of reality and the substitution of a second reality”. RPGs fill this conceptual gap as they *unite* game and narrative, mechanics and story, in one hybrid medium.

2 Traducción del original: The destruction of the stability of perception is at the heart of Caillois’s *ilinx*: when the familiar frames of reference break down, the human mind experiences the exhilaration and terror of freedom. The emotional flow RPGers experience when their perception of primary reality is shattered intensifies the feeling of participation and immersion in the secondary world.

Sin embargo, analizar a profundidad la presencia del *ilinx* en los juegos de rol y su conexión con lo sagrado excede los propósitos de este trabajo y lo dejaremos para otra ocasión. Por lo pronto, regresamos al problema de la separabilidad de los juegos de rol y cómo se relaciona con su capacidad de producción.

La frontera de los juegos de rol

Según Caillois, todo juego tendría que ser separado y ficticio. Debería construir una realidad secundaria acompañada de una consciencia de su ilusión que suspenda temporalmente la ordinaria. Este universo debería ser “reservado, cerrado y protegido: un espacio puro” (1986, p. 33). Esta pureza garantiza que la división entre lo ordinario y lo extraordinario sea absoluta y que la *mimicry* exprese su incesante poder como una respuesta inmediata ante una realidad que parece más real que la misma realidad (Caillois, 1986, p. 58). De hecho, todo el argumento de Caillois gira en torno a la anulación del juego en sí mismo (1986, p. 90):

También para el actor, la representación teatral es un simulacro. Hace gestos, se viste, actúa, recita. Pero cuando cae el telón y se apagan los reflectores es devuelto a la realidad. La separación de los dos universos permanece absoluta. Asimismo, para el profesional del ciclismo, del boxeo, del tenis o del fútbol, la prueba, el partido o la carrera siguen siendo competencias reglamentadas y formales. En cuanto se terminan, el público se precipita a la salida. El campeón es devuelto a sus preocupaciones cotidianas, debe defender sus intereses, concebir y poner en marcha la política que le asegure el mejor porvenir.

Sin embargo, ¿es cierto esto? ¿En verdad el jugador deja atrás por completo todo lo que sucedió en el juego? La posición de Caillois es tal que toda experiencia recabada en el juego parece no tener efecto en la vida real. Si bien es cierto que debe existir una separación entre juego y vida cotidiana, también ha de haber una apertura que posibilite la vinculación entre el juego y la cultura. En el caso de los juegos de rol esta apertura resulta radical: los jugadores son efectivamente transformados en cada partida. El tránsito de los bloques ficticios que expresa la experiencia ganada por los jugadores señala la existencia de una frontera “porosa” o “semipermeable” entre la realidad ordinaria y la extraordinaria. En consecuencia, en el juego de rol la separabilidad y la ficción no sólo no puede ser absoluta, sino que debe ser relativa. Esto lo hace notar Dennis Waskul en *The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing*. Ahí Waskul separa en tres figuras al participante de un juego de rol: la persona que juega, el jugador y su personaje fantástico, correspondientes a la realidad, a la imaginación y a la fantasía. Típicamente, la persona se pone entre paréntesis para que el jugador pueda participar con libertad. Pero en los juegos de rol sucede que la actividad involucra la existencia simultánea del jugador y del personaje encarnados en la misma persona. Waskul nos dice que (2006, p. 31):

Aunque el juego es puramente fantasía, los jugadores deben actuar, interactuar y reaccionar al imaginar cómo manejarían ellos las mismas circunstancias si fueran las personas fantásticas y como si las situaciones que encuentran fuesen genuinas, esto es lo que está implicado por un *juego de rol*.³

Gracias al flujo incesante y siempre cambiante de la narrativa, los jugadores no hacen más que recurrir a su propia experiencia para poder representar adecuadamente y jugar a su personaje. Al igual que el *mimicry* por excelencia, en el teatro los jugadores de rol deben tomar el rol de otro; a diferencia de aquél, aquí resulta que “el otro” no es otra persona ni un personaje diseñado por un guión rígido, sino un personaje fantástico ¡que es la misma persona al mismo tiempo! Para responder a las preguntas necesarias para mantener vivo al personaje, el jugador debe hacer uso tanto del conocimiento que tiene como persona como del que tendría su personaje si existiese en la “vida real” del juego de rol.

De hecho, los jugadores deberían siempre distinguir entre el conocimiento que sus personajes poseen y el que sus personas tienen en la realidad. De manera coloquial, se denomina *metajuego* cuando se cae en el exceso o se aprovecha intencionalmente del uso del conocimiento real en lo que ocurre dentro del juego. Esto es considerado una violación del juego, y como tal lo que llamaría Caillois corrupción del juego. Siguiendo a Caillois, los juegos se corrompen cuando la vida ordinaria irrumpe en ellos y los contamina. Sucede entonces que “Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión, en obligación; lo que era diversión, en pasión, en obsesión y en causa de angustia” (Caillois, 1986, p. 89). Ni el tramposo ni el que hace del juego su oficio se consideran corruptores del mismo porque el primero infringe las reglas pero finge respetarlas, mientras que el segundo tiene la voluntad de mantener las reglas para perpetuar su oficio. El que la corrompe es el que deja de ponerse entre paréntesis permitiendo que la vida ordinaria entre al juego, y que el juego entre a su vida. Por ello, la teoría de Caillois asume que la *alea* se corrompe en superstición, el *mimicry* en enajenación y el *ilinx* en estupor.

En realidad, lo que muestra el fenómeno del *metajuego* no es otra cosa que la delicada estabilidad de la frontera entre las dos realidades. Más allá de que el juego se corrompa porque las barreras entre persona, jugador y personaje se erosionen, lo que sucede es que son delgadas desde el principio. El *metajuego* en cierta medida es necesario simplemente por el hecho de que los jugadores deben improvisar en todo momento y para ello precisan importar información de su trasfondo cultural al mundo de los personajes que interpretan. En este punto podemos concluir que los juegos de rol no podrían estar cerrados porque si así fuese se reducirían a un mero guion de teatro. De

³ Traducción del original: Although the game is purely fantasy, players must act, interact, and react by imagining how they would handle the same circumstances if they were their fantasy personas and the situations they encountered were genuine —by definition, that is what is implied by a *role-playing game*.

hecho, en virtud de sus fronteras semipermeables, es decir, que sólo dejan pasar cierta información pero no toda, los juegos de rol son semiseparados, semificticios y en cierta medida corruptos.

De tal suerte que es posible tanto la unión del *alea* y el *mimicry* como la de un *agon* supeditado que no genere competencia real. El jugador no rinde su voluntad al destino, ni necesita competir con los otros jugadores: eso lo hacen los personajes por ellos. Por otra parte, la verdadera corrupción del juego de rol ocurre cuando el *alea* y el *agon* pasan del plano de los personajes al de las personas; como resultado, el jugador pierde el control y el simulacro se infecta: decide competir en la vida real, la superstición relacionada con el rol lo domina, el personaje se apodera de su persona. Alegorizando el juego de rol como una célula, diríamos que la frontera deja pasar sólo los nutrientes necesarios para su subsistencia y perpetuación de la narrativa. Si se cierra al exterior, muere porque se convierte en algo rígido incapaz de responder a la espontaneidad exigida. Se vuelve mera narrativa, mero *performance*, mera reglamentación. Si se rompe por completo, la enajena. En ambos casos se produce la muerte del juego de rol. Este delicado equilibrio es el del aparato simbólico donde el juego de rol puede consumir los bloques ficticios que los jugadores traen consigo y los devuelve a la realidad como símbolos, como anécdotas vívidas que enriquecen y cambian la vida de los jugadores y de su entorno.

Conclusiones. De la improductividad del juego a lo sagrado

Anteriormente habíamos establecido que los juegos de rol funcionaban como un aparato simbólico que tomaba elementos ficticios de su entorno y los devolvía transformados al ambiente cultural de los jugadores. Tras estudiar a los juegos de rol bajo la perspectiva de las categorías identificadas por Caillois, hemos identificado que los juegos de rol poseen fronteras semipermeables o porosas. Con ello podemos ir más allá de la caracterización del juego como mero simulacro. El *alea* y el *mimicry* persisten juntos en dos planos de existencia diferentes pero unificados por la narrativa siempre cambiante del juego, cosa que Caillois consideraba imposible. El costo es un grado de corrupción en el juego, una irrupción de la información de la vida de la persona en el juego y viceversa. Y con ello la separabilidad y ficción del juego de rol no pueden ser absolutas; en consecuencia, su improductividad tampoco. Como hemos visto, ésta está ligada a la suposición de que los juegos anulan sus propios resultados. Como señala Caillois, (1986, p. 31):

En efecto, es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital.

En los juegos de rol esto no sucede. Al final de cada partida no se regresa al mismo punto, los jugadores cambian, aprenden: su subjetividad se modifica. Si para Caillois la separabilidad absoluta es fundamental para mantener la posibilidad de que los jugadores se entreguen a él sin preocupación, una separabilidad relativa, producto de una frontera delgada, permite mantener la libertad del juego sin comprometerla con la producción de algo, es decir, con la generación de un objeto estético de carácter simbólico. La *mimicry*, facultad verdaderamente creadora de la dupla de la confusión, crea activamente en el universo del juego sus creaciones y éstas escapan luego al mundo por medio de los jugadores. Dice Caillois que “el juego escoge sus dificultades, las aísla de su contexto y, por decirlo así, las *irrealiza*” (1986, p. 21). Nosotros, en cambio, decimos que el juego de rol las *simboliza*.

Referencias

- Bastarrachea Magnani, M. A. (2019). “Hacia una estética de lo simbólico en los juegos de rol.” En A. M. Arriaga Rangel (ed.), *Memorias del segundo coloquio de estudios sobre juegos de rol*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bastarrachea Magnani, M. A. (2020). “Lo orgánico en los juegos de rol, más allá del racionalismo ilustrado.” En M. Rangel Jiménez (ed.), *Lanzando los dados: aproximaciones académicas a los juegos de rol*. México: Universidad Iberoamericana.
- Bastarrachea Magnani, M. A., De la Mora, C. F. y Ramírez N. (2016). “Los juegos de rol y su potencial en la cultura y el aprendizaje.” En A. Flores Hernández, F. Díaz Barriga Arceo y M. A. Rigo Lemini (coords.), *Construcción de buenas prácticas educativas mediadas por tecnología*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (2006). *El hombre y lo sagrado*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- MacKay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Schallegger, René Reinhold (2018). *The Postmodern Joy of Role-Playing Games. Agency, Ritual and meaning in the medium*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Waskul, Dennis D. (2006). “The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: the Ludic Self and Everyday Life.” En J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks y W. Keith Winkler (eds.), *Gaming as culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. McFarland & Company, Inc.

Las historias como medio para lograr la unión entre personas

Saúl Ulises Reyes Islas

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

sa_ul@hotmail.es

Resumen

A lo largo de la civilización humana siempre han existido variantes con respecto a sus formas de vida, la ideología por la cual se rigen y la religión, entre otros muchos puntos que son únicos pero que tienen algo en común: la historia.

Cada civilización, pueblo o sociedad tiene sus propias historias, sus propios mitos que, en algunos casos, forman parte de la religión. Su propósito era dejar una enseñanza, algo de lo cual las futuras generaciones aprendieran para no cometer los mismos errores que sus antepasados, como retar a los dioses tal cual lo hizo el rey Minos, o crear una ideología de lealtad por amor, como Popocatépetl e Iztaccíhuatl.

Las historias pueden crear un pueblo unido, una sociedad que se rige por costumbres; pueden generar líderes empáticos ante las situaciones. La idea de que cada ser humano es capaz de hacer su propia historia ha motivado a muchos para lograr cosas sorprendentes; las historias nos inspiran para llegar a metas, para alzar nuestra visión de lo que queremos, de lo que pensamos y de lo que decimos porque logran involucrarnos y crear un sentimiento que perdura a lo largo de nuestras vidas. Pero ¿qué relación tienen con el rol?

En los juegos de rol se crean historias, se crean momentos que podemos analizar para nosotros mismos como humanos, que entablan lazos de amistad, de compañerismo e incluso pueden causar empatía de situaciones que de otra manera no podríamos ver. En este medio podemos hacer frente a circunstancias que pueden superarse mediante la unión y eso hace que los integrantes de esa aventura se sientan cercanos, no extraños.

A lo largo de mi experiencia como jugador y narrador, me he percatado de que este suceso pasa en la mayoría de las mesas: personas extrañas, que jamás se habían hablado o siquiera visto, por medio de la historia que crean pueden sentirse cercanas, compartir una meta y una visión; pero al mismo tiempo logran un proceso para formar un grupo, no porque la historia sea contada a otros en primera persona, sino por lo que tuvieron que pasar para que ésta fuera contada. Confían el uno en el otro y logran entenderse, ver sus propios puntos débiles y fuertes, por lo que pueden complementarse. Así nacen los lazos creados mediante la historia que cuenta un narrador de un juego de rol.

Palabras Clave: Historia, unión, personas, grupo

Línea de investigación: Sociología y Antropología

Introducción

¿Qué es la historia? En el diccionario encontramos la definición siguiente: “Conjunto de los acontecimientos y hechos, especialmente los vividos por una persona, por un grupo o por los miembros de una comunidad social”. Quiero resaltar en esta definición que se refiere no sólo a una persona, sino que también es producto de un congregateo.

Las historias nacen de donde menos las imaginamos, incluso nosotros mismos somos actores activos de ella a lo largo de nuestra vida, y en los juegos de rol no es diferente: nosotros mismos damos giro a las tuercas de los sucesos, y durante éstos siempre estamos acompañados, pues el mismo diseño del juego, que se basa en tener múltiples jugadores al mismo tiempo, permite la interacción y la posibilidad de que realicen un trabajo en equipo.

En este trabajo buscaremos explicar por qué los juegos de rol logran la unión entre los jugadores de una mesa.

¿Para qué sirve la historia?

En una entrevista, le preguntaron a Joaquín Prats Cuevas sobre la importancia de la enseñanza y el aprendizaje de la historia como asignatura escolar, a lo que contestó: “La historia reflexiona sobre el conjunto de la sociedad en tiempos pasados y pretende enseñar a comprender cuáles son las claves que están detrás de los hechos...” (Cuevas, 2007). Siempre podemos lanzar una mirada atrás para analizar las causas y las consecuencias de un hecho; podemos tener métodos más o menos estructurados, leer a alguien que interpreta un suceso histórico; o también analizarlo nosotros mismos poniéndonos en contexto, pero cualquier método que se use va hacia una meta en común: comprender.

La historia contada siempre causa un impacto en quien la escucha. Somos seres orales; utilizamos el lenguaje hablado para esto y, durante una época, la tradición, los mitos, las leyendas, se contaban de padres a hijos, incluyendo las razones de las costumbres, el porqué de hacer tal o cual cosa; se aprendía un sentido de la vida y la manera de llevarla. Con la historia oral, se daban a entender los pueblos, se construía una identidad y se formaba un lazo entre la comunidad: eran individuos en una comunidad.

¿Cómo es la historia dentro de los juegos de rol?

Los juegos de rol tienen una estructura que es la de un narrador, cuyo papel es la de director del mismo juego: cuenta lo que sucede, construye el escenario, plantea los problemas y es quien cuenta

la historia; los jugadores son los actores, los protagonistas de esta actividad, los que hacen que un momento tan trivial como conseguir provisiones sea un punto trascendente en la trama, algo que se sale de las manos; las circunstancias hacen que los jugadores sean reactivos a la situación, que no sean indiferentes. Así, el director cumple su cometido al ofrecer un problema a resolver.

Hay un punto que resulta interesante y que plantea Mircea Eliade en su libro *Mito y realidad*: hay una diferencia entre los mitos “historias verdaderas” y las “historias falsas”. Las primeras explican el origen de algo y son “protagonizadas por seres divinos, sobrenaturales, celestes o astrales y después vienen los cuentos que narran las aventuras de un héroe nacional” (Eliade, 1999).

Eliade buscaba explicar el papel de los mitos en las sociedades y concluyó que éstos regían las costumbres e incluso daban una visión de la realidad de un pueblo. Sus historias rigen el pensamiento y unifican a la comunidad, pues en ella se comparten modos de pensar. En los juegos de rol, se forjan las historias míticas, se juega con el arquetipo del héroe, se pone en perspectiva la historia y se interactúa directamente sobre ella, historia que después puede compartirse con otras personas teniendo en cuenta que es ficción; pero el análisis que podemos hacer de estos eventos es lo que podemos rescatar como aprendizaje para nosotros mismos.

Podemos encontrar valores dentro de esta actividad. Mucho subjetivismo se da al momento de ser un medio de entretenimiento, pero aún así, permanecen en ella la honestidad, el trabajo en equipo y la comprensión. Si profundizamos, incluso es posible hallar un ejercicio para la resolución de problemas y esto es algo que podemos cultivar. La actividad puede ser incluso de carácter artístico, pues la interpretación de la historia puede volverse una obra teatral, y cada una de éstas podría conformar un compendio con las interacciones de los jugadores. Aún así, allí estaría la historia, un momento que se queda en la memoria de quienes la actuaron y de quienes la escucharon o leyeron.

Al evolucionar en mi experiencia como jugador, me di cuenta de lo grande que es el juego, que puede convertirse en interpretación y ésta en un elemento de socialización amigable. Este medio de entretenimiento alberga a una comunidad con muchos puntos de vista, con modos, pero que tiene en común el motivo por el que lo hace, y ése es el tema al cual quiero llegar con este trabajo: explicar cómo logra mantener este juego los lazos de amistad.

Eric R. Wolf tiene un artículo interesante que describe las relaciones en las sociedades complejas. Habla de dos tipos de amistades: la “amistad expresiva o emocional” y la “amistad instrumental” (Wolf, 1990). Para él, la primera se crea por la necesidad sentimental, y la segunda tiene el propósito de obtener un beneficio en una actividad dentro de los ambientes competitivos.

Ambos tipos de amistad ocurren en nuestra actividad. Por un lado tenemos a quienes suplen necesidades sociales y crean la amistad expresiva, y por otro a los que buscan terminar la narrativa

como sea, con lo cual generan una amistad instrumental; las dos cumplen la condición de que necesitan de otro individuo y aceptan el trato que se ofrece.

En más de una ocasión he visto a dos desconocidos entablar una de estas dos amistades, pues, como humanos, es natural socializar en nuestro entorno y darle a este vínculo un propósito. La razón puede ser racionalizada o no, pero está allí; no obstante, hay una diferencia: la amistad expresiva o emocional perdura aun cuando la historia haya terminado, pero la instrumental acaba en cuanto se guardan los dados.

Resultados

Como narrador de este juego me he percatado de que se necesita gran imaginación y un cúmulo de conocimientos sobre distintos temas para escribir una aventura que sea atractiva para los jugadores, una historia con la que empaticen y les transmita algo, una que toque temas de carácter social y hasta cultural. Pero por más que yo escriba de una manera lineal sobre la resolución de problemas, los jugadores son los que deciden qué hacer y cómo hacer suya mi historia; no me la arrebatan, sino que se la apropian, y ése, desde mi punto de vista, es el resultado del trabajo que hace el narrador con todas las aventuras que les relata a sus jugadores y sus personajes.

La aventura se va formando, se entrelaza con las acciones de los jugadores que pueden salvar la situación o hundirla, de manera que el resto del grupo se ve afectado conforme las situaciones pasan, se resuelven o se agravan. Son cosas que diferencian su crónica de las otras, aunque el punto final sea el mismo, como en las aventuras prediseñadas tipo “La bóveda del dracoliche”, de *Dungeons and Dragons*. Entonces, el desenlace de un grupo y el cómo llegaron allí es diferente al otro, porque cada persona piensa de manera distinta y, por consiguiente, su forma de resolver el conflicto es diversa. Pero son cosas que en su momento hacemos al actuar de manera reactiva.

Esta manera de actuar no deja un aprendizaje por sí misma y mucho menos estrecha los lazos de los jugadores. Es lo que sucede después —cuando los dados se guardan y el problema resuelto se transforma en una anécdota, en un tema de plática, algo en común de lo que hablar— lo que construye un vínculo entre esas personas, porque no sólo se sienten identificadas con el acontecimiento, sino que son parte de él y comparten más eventos y más tiempo en estas relaciones interpersonales.

Conclusiones

La historia juega el papel más importante de esta actividad y es su atractivo; explica por qué las personas se congregan y provoca que más jugadores se integren a ella. Al mismo tiempo, es un

fenómeno sumamente interesante al ofrecer un punto de reunión que permite la relación entre los participantes y da cabida al fenómeno social de la amistad en sus dos variantes: amistad expresiva o emocional y amistad instrumental.

De igual manera, permite el análisis de la historia para que logremos aprendizajes morales y éticos al hacernos empatizar con problemas que, de otra manera, no podríamos padecer o disfrutar. También nos hace sentir identificados con otros grupos sociales y sostener un vínculo amistoso con otras personas.

Referencias

Cuevas, J. P. (21 de junio de 2007). La Historia es cada vez más necesaria.

Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.

Wolf, E. R. (1990). *Relaciones de parentesco, de amistad y de patronazgo en las sociedades complejas*. Clásicos y contemporáneos en antropología, 19-39.

El cuerpo y el género como espacios de significación en los juegos de rol

Christian Miguel Rudich de la Rosa

Posgrado en letras, FFyL, UNAM

christianrudich@gmail.com

Resumen

El cuerpo es una entidad biopsicosocial que se ve constantemente construida, intervenida e interseccionada por una multiplicidad de fenómenos, y evidencia su potencialidad significativa en muchos otros. Por otro lado, el género puede ser definido como un constructo (o mejor dicho, un *performance*) que responde mayoritariamente a fenómenos y discursos sociales, y que a su vez genera discursividades. En el rol, el jugador (re)crea, (re)presenta e interpreta a un personaje cuyo cuerpo se encuentra articulado en un horizonte fictivo en el que éste se desdobra, y cuyo género responde tanto al universo que lo rodea como al del jugador/máster en cuestión, que hablan de los procesos normados por los que ambos han sido intercedidos y la perpetuación de éstos como parte de las herramientas de control corporal ejercidas por la sociedad (en otras palabras, el concepto de biopoder que desarrolla Michel Foucault en *Historia de la sexualidad, Vol. 1: La voluntad de saber*).

La presente ponencia marca el inicio de una investigación mucho más extensa en torno a los efectos de sentido y sus implicaciones que se rearticulan y generan a través del estudio de los cuerpos y géneros creados en el rol, y busca como tal esbozar de la manera más breve y resumida posible un marco teórico que ligue a los estudios de género y de las corporalidades con los estudios del rol bajo el cual otras investigaciones más concretas puedan desarrollarse. Se plantea que la ponencia comience con una introducción a los conceptos de cuerpo y género, para de ahí hablar de cómo se construyen en una mesa tanto por los PJ como por el máster. Luego se procederá a analizar los posibles efectos de sentido que se generan al interior de la crónica y finalmente se hablará de los efectos generados fuera de ésta y la manera en la que influyen en un nivel social. Como sustento teórico se plantea usar lo escrito por diversos teóricos, como Michel Foucault, Pierre Bourdieu, Judith Butler, Jack Halberstam, Stuart Hall, David Halperin, Gabriel Giorgi y Meri Torras.

Palabras clave: Cuerpo, personaje, género, rol, *performance*

Es un placer estar un año más frente a ustedes y así poder activar juntos este mar de discursos que atraviesa a los juegos de rol. En esta ocasión finalmente decidí aventarme al vacío y tratar mi tema de especialidad con relación al rol, esto es, los estudios de género, y en particular las maneras en las cuales construimos el cuerpo y el género cuando jugamos y la manera en la que éstas revelan los regímenes de verdad que nos rigen en el horizonte de lo real. Creo que resulta bastante obvio

que el presente estudio es meramente exploratorio y ni por mucho resulta concluyente, ya que el tema en sí es increíblemente extenso y sin problemas daría para una tesis doctoral. Sin embargo, la presente ponencia marca el inicio de una investigación mucho más extensa que me encuentro desarrollando y que gira en torno a los efectos de sentido y sus implicaciones que se rearticulan y generan a través del estudio de los cuerpos y géneros creados en el rol, y que busca como tal esbozar de la manera más breve y resumida posible un marco teórico que ligue a los estudios de género y de las corporalidades con los estudios del rol bajo el cual otras investigaciones más concretas puedan desarrollarse.

Para conseguir esto comenzaré por resumir un poco lo que autores como Michel Foucault, Judith Butler, Pierre Bordieu, Meri Torras, Anne Fausto-Sterling y muchos otros han dicho en torno al cuerpo y al género, poniendo énfasis en las dimensiones sociales de éstos, para luego hablar de cómo se construyen los cuerpos en los manuales. De ahí procederé a analizar los posibles efectos de sentido que se generan al interior de una mesa/narración tanto por los PJ¹ como por el DM² y de los efectos generados fuera de ésta para concluir discutiendo la manera en la que las construcciones corporales y de género influyen en un nivel social extradiegético³. Cabe notar que este estudio se enfoca mayoritariamente en el rol de mesa aun cuando se podría dialogar con los múltiples tipos y medios de rol existentes, como son el Live Action Roleplay (LARP), el online o incluso el performativo en la intimidad, esto por cuestiones de tiempo.

Así pues, comencemos por dar una definición de cuerpo. Retomando a la serie de autores que mencioné anteriormente, podríamos definir a éste como un espacio de significación construido por medio de tres paradigmas o dimensiones en constante cambio: lo biológico, lo psicológico y lo social. Del lado de lo biológico, si bien destaca la diferencia sexual como una manera de distinción entre éstos, no es la única, ya que los cuerpos se ven intercedidos por factores como la edad, la raza como elemento biológico, la enfermedad, la muerte e incluso la modificación corporal ya sea intencional (que iría desde un tatuaje/perforación hasta la reasignación genital) o accidental (cuando un cuerpo pierde un miembro como un brazo o una pierna). Aquí cabe citar a Anne Fausto-Sterling, quien menciona, en la introducción a su libro *Sexing the Body* cuando habla de los problemas que implica el caer en el binarismo de la diferencia sexual en términos biológicos, que eso es el “hombre o mujer” en la genitalidad, puesto que de acuerdo a estudios científicos (traduzco y cito): “El sexo de un cuerpo es simplemente demasiado complejo. No existe un ‘este o aquel’. Más bien hay un espectro de diferencias. [...] Decir que alguien es hombre o mujer es una decisión social.” (Fausto-Sterling, 2000, p. 11). La distinción es importante, pues el caer en esencialismos de la genitalidad y los cromosomas es negar las diferencias biológicas de individuos intersexuales.

1 PJ: personaje jugador

2 DM: *Dungeon Master* o narrador

3 Entiéndase por diégesis el acto narrativo y por extradiegético el mundo fuera de la narración.

Pasemos a la dimensión psicológica del cuerpo, que involucra no sólo la llamada “identidad sexual” de éste sino la enteridad de pensamientos producidos por la psique de los individuos, que se ven influidos tanto por factores biológicos —como la producción de hormonas, por poner un ejemplo— como por las construcciones sociales que interceden dichos pensamientos. Respecto a esta dimensión se puede consultar la enormidad de textos psicoanalíticos existentes, entre los que destaca el texto de Sigmund Freud, *Tres ensayos de teoría sexual*, el cual se enfoca en lo relativo a la sexualidad de la psique humana y las maneras en las que se construye.

Finalmente, la dimensión social de los cuerpos refiere a la enormidad de factores y fenómenos sociales que atraviesan al cuerpo y su construcción. De las tres dimensiones, ésta es quizás la más controversial, compleja y difícil de concebir, puesto que está sujeta a una serie de concepciones y valores que se han construido y perpetuado históricamente; como lo definiría Michel Foucault en *Vigilar y castigar* y en varios otros textos, un régimen de verdad que permea, se impone y se perpetúa en la(s) cultura(s). (Foucault, *Vigilar y Castigar* (1975), 2002). En la dimensión social de los cuerpos destaca lo relativo al género, la raza, la religión, la clase socioeconómica, lo político, etc. Dentro de todas estas discursividades me resulta necesario ahondar en el género —como uno de los ejes del presente trabajo—, que podría definirse como un constructo (o mejor dicho, un *performance*) que responde mayoritariamente a fenómenos y discursos sociales, y que a su vez genera discursividades.

El género ha sido estudiado a partir de múltiples perspectivas por los estudios que llevan su nombre, y entre ellos destaca la obra completa de Judith Butler, quien en *El género en disputa* y muchos otros textos desarrolla la noción de que el género es un criterio performativo de distinción social, y no un rasgo esencial de los cuerpos (Butler, 2007). De manera sumamente simplificada, “uno” se concibe como “hombre”, “mujer”, “trans”, etc., para distinguirse de los demás cuerpos y conformar grupos afines a ciertos rasgos que la propia sociedad o cultura en la que “uno” vive ha impuesto. Nuestra forma de vestir, los colores que deben o no gustarnos, el maquillaje, las maneras en las cuales nos expresamos como “hombres” o “mujeres”, etc., no son sino simulacros o *performances* que inconscientemente adoptamos para interactuar con los demás individuos en nuestra sociedad y que además de todo se encuentran atravesados por una serie de juicios de valor también socialmente impuestos.

Ya para finalizar este marco teórico y pasar a su aplicación respecto al rol, me resulta indispensable retomar un concepto foucaultiano relativo al cuerpo que permite problematizar y discutir en torno a la función que tienen tanto el cuerpo como sus representaciones a nivel social, el *biopoder*, desarrollado por Foucault tanto en el *Primer volumen de historia de la sexualidad: la voluntad del saber* como en la clase del 17 de marzo de 1976 dictada en el Collège de France. A grandes rasgos, Foucault propone con este cuasiconcepto es que los cuerpos son entes sociales

que responden a mecanismos de control impuestos por instituciones tanto tangibles como intangibles, esto es, responden a leyes o regímenes impuestos por alguien más. A su vez, estos cuerpos perpetúan dicho poder ejercido a través de ellos y ejercen sus propios mecanismos de control, sus propias verdades y su propio poder sobre quienes les rodean. Un punto sumamente importante que es necesario aclarar es que respecto a esto Foucault no está anteponiendo un juicio de valor en su planteamiento teórico, el poder no es ni bueno ni malo, simplemente es, y es la manera en la que los cuerpos funcionan en sociedad (Foucault, Clase del 17 de marzo de 1976, 2003). Un ejemplo de esto aparece cuando se piensa en la asignación sexual al nacer: el primer régimen de verdad que se le impone a un cuerpo es cuando al momento de su nacimiento (o incluso antes) se le asigna un género de acuerdo a su genitalidad: se le ha impuesto el ser niño o niña. Este cuerpo a partir de ahí se comportará y perpetuará lo que la sociedad determina que corresponde a dicho género o se rebelará contra dicho régimen de verdad y construirá otro género que también responderá a construcciones sociales y que generará sus propios regímenes de verdad.

Pasemos ahora sí a hablar de todo esto en relación con el rol. En el rol, el jugador (tanto PJ como DM) (re)crea, (re)presenta e interpreta a un personaje cuyo cuerpo se encuentra articulado en un horizonte fictivo en el que éste se desdobra, y cuyo género responde tanto al universo que lo rodea como al del PJ/DM en cuestión, que hablan de los procesos normados por los que ambos han sido intercedidos y la perpetuación de éstos como parte de las herramientas de control corporal ejercidas por la sociedad a la que pertenecen. Para poder crear dicho personaje, usualmente se requiere el apoyo de un manual que establece una serie de reglas y verdades para mantener la verosimilitud y la unidad del simulacro a desarrollarse, mismas que se encuentran en los manuales de cada juego en particular.

Si pensamos en uno de los sistemas más famosos, *Dungeons and Dragons*, tenemos que, si bien existe una multiplicidad racial, la diferencia en cuanto a género se representa en una primera instancia de manera binaria, y basta observar las ilustraciones donde se plasman los hombres y mujeres de diferentes razas en el manual de la edición 3.5, aunque cabe notar que desde la primera edición ya había gestos que subvertían dicho binarismo. Sin embargo, en un movimiento político que apela a la diversidad de la comunidad rolera, en la quinta edición y el manual de reglas básicas publicados por Wizards of the Coast en 2014 se añade la siguiente nota que textualmente reconoce la diversidad corporal y de género (cito y traduzco):

Sexo: Puedes jugar un personaje masculino o femenino sin ganar ningún tipo de beneficio o desventaja. Piensa en cómo tu personaje se conforma o no a las amplias expectativas culturales en torno al sexo, al género y al comportamiento sexual [...] No necesitas confinarte a nociones binarias de sexo y género. Por ejemplo, el dios elfo Corellon Larethian es usualmente visto como andrógino o hermafrodita, y algunos elfos en el multiverso están hechos

en su semejanza. Podrías jugar como un personaje femenino que se presenta como hombre, un hombre atrapado en el cuerpo de una mujer, o una enana barbada que odia ser confundida con un enano hombre. De la misma manera, la orientación sexual de tu personaje la decides tú. (Mearls, 2014)

Wizards of the Coast con este gesto reconoce explícitamente un régimen de verdad emergente que poco a poco ha adquirido fuerza en la sociedad occidental y que hoy por hoy en varios estratos sociales se da por hecho, la libertad de expresión corporal, y sin embargo, este reconocimiento ha sido sumamente controversial en la comunidad rolera.

Pasemos ahora sí a hablar de lo que ocurre al interior de las mesas. Si bien los manuales de juego pueden o no apelar a una construcción específica del cuerpo, antes de eso en su gran mayoría dichos manuales enfatizan en la libertad creativa tanto del máster como de los jugadores al rolear con la famosa regla de oro del rol, que aplica para las construcciones corporales y genéricas de la misma manera que para cualquier otro elemento constitutivo de la experiencia narrato-lúdica. Los jugadores están en la perfecta libertad de construir personajes fictivos cuyos cuerpos respondan a cualquier adscripción o subversión de la norma siempre y cuando ésta corresponda a la lógica propia del universo diegético expuesto por el máster y exista un acuerdo explícito o implícito entre éste y el jugador en cuestión. En muchas de las mesas/narraciones lo que ocurre es que el cuerpo y el género de los personajes se da por hecho y no juega un papel relevante en la narración: jugadores masculinos juegan personajes masculinos, jugadores femeninos juegan personajes femeninos, las tramas giran en torno a una aventura, las modificaciones corporales de los personajes generalmente son de carácter estético sin trascendencia y las relaciones interpersonales de los personajes y sus expresiones de deseo rara vez salen a la luz y si lo hacen caen en la inverosimilitud. En este tipo de mesas, los cuerpos y los géneros corresponden por completo a los regímenes de verdad y a las construcciones corporales normativas, a un grado tal que un jugador decida en algún momento interpretar a un personaje del sexo opuesto o con alguna disidencia genérica o deseante para irrumpir en el orden preestablecido de la narración/mesa como lo haría un individuo disidente en un grupo social normado.

En otras mesas/narraciones más encaminadas a las interacciones sociales, los cuerpos, géneros y expresiones de deseo resultan tener una importancia y una representación más enfática a lo largo de la narración y se construye en torno a dichos paradigmas para contribuir a la trama general. En estas mesas/narraciones se pueden dar escenas esporádicas de contacto y afectividad sexual entre PC y NPC, entre los mismos PC e incluso entre NPC y esto se entrelaza con la trama base; el sexo de los personajes bien puede ser discordante con el del PJ sin que esto implique algún conflicto y el cuerpo fictivo del personaje es sujeto a cualquier manipulación normada y/o subversiva al orden preestablecido. Ahora bien, aquí dependerá también de un acuerdo explícito o implícito

si las construcciones sexo-genéricas subvierten o se apegan al régimen de verdad normado, pero en general tiende a haber más flexibilidad en torno a dichas representaciones debido a que éstas añaden un grado más de complejidad social que simula en gran parte la diversidad social existente en un nivel extradiegético.

Finalmente, existen las mesas/narraciones en las que el elemento central es como tal la expresión del deseo ya sea sexual o romántico y, por tanto, donde las construcciones en torno al cuerpo y al género se articulan de acuerdo con las preferencias y fantasías de los jugadores. En este tipo de mesas el espectro de género y las políticas corporales de los jugadores se dan rienda suelta, explorando fetiches, filias y fobias. Las tramas, si existen, tienden a ser mucho más improvisadas y en escenarios que resulten verosímiles a la(s) fantasía(s) representada(s). Estas exploraciones narrativas del deseo suelen apelar a otras formas, como los juegos de rol que se dan entre miembros de comunidades sexuadas como la *furry* o la *leather*, por poner un ejemplo, pero también existen suplementos para llevar dicha práctica narrativa a la mesa de juego con suplementos como el *Libro de fantasía erótica* que puede usarse en el universo de la edición 3.5 de D&D.

Ya para concluir resulta necesario hablar de lo que revela un estudio como éste. Un estudio así muestra la manera en la cual las mesas interpretan y escenifican diversas construcciones de género, ya sean preexistentes o ficticias. Esto como tal revela no sólo la adscripción a los diversos regímenes corporales de verdad a los que están sujetos los personajes, sino también la manera en la cual dichos regímenes funcionan y se articulan en relación con el jugador y la mesa en el entorno social. En otras palabras, la manera en la cual creamos nuestros personajes dice mucho de nosotros puesto que éstos dejan ver tanto las maneras en las cuales concebimos al cuerpo y al género como nuestros deseos en cuanto a nuestro cuerpo y el de los demás. Sin embargo, se puede ir más allá y pensar que los propios regímenes de verdad, los propios mecanismos del control de los cuerpos, a lo que responden y su manera de operar se develan y explicitan al analizar su representación, y por consiguiente pueden ser desafiados. Al darnos cuenta a través del rol que estamos reproduciendo comportamientos y discursividades en torno al cuerpo y al género adquirimos la agencia necesaria para desafiarlos y luchar en su contra. Parece ridículo, pero en una sociedad que busca homogeneizar las diferencias y ejercer un poder normativo sobre los cuerpos, se puede encauzar una lucha incluso desde el jugar rol. A fin de cuentas, lo personal es político y existen pocas cosas tan personales como el acto de (re)crear un cuerpo a través del rol. En este sentido, nuestro cuerpo, ya sea el real o el ficticio, se vuelve el campo de batalla que desafía la hegemonía dominante.

Referencias

- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós.
- Cuevas, J. P. (21 de Junio de 2007). La Historia es cada vez más necesaria.
- Eliade, M. (1999). *Mito y Realidad*. Barcelona: Kairós .
- Fausto-Sterling, A. (2000). *Sexing the body*. Nueva York: Basic Books.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar (1975)*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M. (2003). Clase del 17 de marzo de 1976. In M. Foucault, *Defender la sociedad. Curso en el Collège de France (1975-1976)* (pp. 205-225). Madrid: Akal.
- Foucault, M. (2005). *Historia de la sexualidad Vol. 1: La voluntad del saber*. (U. Guiñazú, Trad.) Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.
- Freud, S. (2009). *Tres ensayos sobre teoría sexual (1905)*. Madrid: Alianza.
- Mearls, M. J. (2014). *D&D Basic Rules*. Washington: Wizards of the coast.
- Wolf, E. R. (1990). Relaciones de parentesco, de amistad y de patronazgo en las sociedades complejas. *Clásicos y Contemporáneos en Antropología* , 19-39.