

2023

## Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]

Cristo Leon

New Jersey Institute of Technology, leonc@njit.edu

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



Part of the [Arts and Humanities Commons](#), [Business Commons](#), [Education Commons](#), [Engineering Commons](#), [Law Commons](#), [Physical Sciences and Mathematics Commons](#), and the [Social and Behavioral Sciences Commons](#)

---

### Recommended Citation

Leon, Cristo (2023) "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 2: Iss. 1, Article 7.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/7>

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

# Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Reseña 1, Pp. 78-84

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Cristo Leon

*New Jersey Institute of Technology*

[leonc@njit.edu](mailto:leonc@njit.edu)

 <https://orcid.org/0000-0002-0930-0179>

Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press. Pp. xiv +283, preface, introduction, appendix, notes, references, index.

Fecha de revisión: 15 de marzo de 2023

## Abstract

This classic study still provides one of the most acute descriptions available of an often misunderstood subculture: that of fantasy role playing games like Dungeons & Dragons. Gary Alan Fine immerses himself in several different gaming systems, offering insightful details on the nature of the games and the patterns of interaction among players—as well as their reasons for playing.

## Resumen

Este estudio clásico todavía proporciona una de las descripciones más agudas disponibles de una subcultura a menudo incomprendida: la de los juegos de rol de fantasía como Dungeons & Dragons. Gary Alan Fine se sumerge en varios sistemas de juego diferentes y ofrece detalles perspicaces sobre la naturaleza de los juegos y los patrones de interacción entre los jugadores, así como sus razones para jugar.

## Introducción

“Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds” es un libro escrito por Gary Alan Fine en 2002 que explora el fenómeno de los juegos de rol como mundos sociales desde una perspectiva sociológica. El autor utiliza una metodología mixta, que incluye observación participante, entrevistas y análisis de las reglas y mecánicas del juego. Fine examina cómo los jugadores interactúan entre sí, cómo toman decisiones en el juego y cómo utilizan la magia y otros elementos fantásticos para crear una experiencia emocionante y satisfactoria. El libro ofrece una visión detallada

de cómo los jugadores de rol construyen y experimentan mundos imaginarios a través del juego, y cómo estos mundos se convierten en espacios sociales significativos y compartidos. Aunque la metodología mixta utilizada es adecuada para obtener una comprensión general de los juegos de rol como mundos sociales, se podría argumentar que una metodología más enfocada en la recolección y análisis sistemático de datos podría haber llevado a una comprensión aún más profunda del tema. En general, el libro ha sido bien recibido por los estudiosos de los juegos de rol y ha contribuido a establecer los juegos de rol como un objeto legítimo de estudio académico.

### **Objetivo**

El objetivo del libro es explorar el fenómeno de los juegos de rol de fantasía como Dungeons & Dragons, desde una perspectiva sociológica. El autor, Gary Alan Fine analiza la dinámica social que ocurre dentro de estos juegos, así como las motivaciones de los jugadores y los aspectos culturales más amplios que influyen en su popularidad. A través de una combinación de observación participante y entrevistas, Fine examina cómo los jugadores interactúan entre sí, cómo toman decisiones en el juego y cómo utilizan la magia y otros elementos fantásticos para crear una experiencia emocionante y satisfactoria. También discute cómo los juegos de rol de fantasía reflejan preocupaciones más amplias en la sociedad, como la necesidad de escapar de la realidad y la búsqueda de una identidad más poderosa y significativa.

### **Contexto**

El libro fue publicado en 2002, en un momento en que los juegos de rol habían alcanzado una cierta madurez y eran ampliamente reconocidos como una forma de entretenimiento popular. En este contexto, el libro fue uno de los primeros intentos serios de estudiar los juegos de rol como fenómeno social y cultural.

### **Metodología: mixta**

Gary Alan Fine utiliza una metodología mixta (Creswell, 2012) en su libro “Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds”. Esto incluye la observación participante en partidas de juegos de rol, entrevistas y cuestionarios con jugadores para obtener información sobre su experiencia y el análisis de las reglas y mecánicas del juego. Fine utiliza una variedad de teorías sociológicas y antropológicas para contextualizar su análisis, como la teoría de la imaginación social, la teoría de la acción social y la teoría del rol. En conjunto, estas metodologías permiten al autor proporcionar una comprensión detallada de los juegos de rol como mundos sociales y su impacto en la interacción social y la construcción de identidades.

Un contra argumento a la metodología mixta utilizada por Gary Alan Fine podría ser que el autor podría haber profundizado aún más en el uso de la teoría fundamentada constructivista con

codificación axial y saturación (Bryant & Charmaz, 2007; Charmaz, 2006; Chun Tie et al., 2019). Esta metodología se enfoca en la recolección y análisis sistemático de datos para identificar patrones y conceptos emergentes a partir de la información recopilada. Al utilizar esta metodología, Fine podría haber obtenido una comprensión más profunda y detallada de los significados y percepciones que los jugadores tienen sobre los juegos de rol y cómo estos juegos influyen en la construcción de su identidad y relaciones sociales.

Además, la teoría fundamentada constructivista permite que los datos hablen por sí mismos y se generen teorías directamente a partir de los datos recopilados, lo que podría haber llevado a descubrimientos significativos y nuevos hallazgos en el estudio de los juegos de rol. Por lo tanto, aunque la metodología mixta utilizada por Fine es adecuada para obtener una comprensión general de los juegos de rol como mundos sociales, se podría argumentar que una metodología más enfocada en la recolección y análisis sistemático de datos podría haber llevado a una comprensión aún más profunda del tema.

### **Redacción**

Aunque en general el texto “Shared Fantasy” tiene una buena redacción, una revisión editorial podría mejorar su calidad al corregir errores menores. Algunos de estos errores incluyen problemas de puntuación y estilo, así como el sentido confuso de algunas frases y párrafos. Se detectó, por ejemplo, un error evidente en la escritura de “dwarf” como “drawf” (Fine, 2002, p. 56). Una revisión editorial cuidadosa podría ayudar a corregir estos errores y mejorar la claridad y precisión del texto en general.

### **Resultado y aportes**

El libro “Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds” es una contribución importante al estudio de los juegos de rol como fenómeno social y cultural. El autor, Gary Alan Fine, examina varios juegos de rol, incluyendo Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Traveller y Empire of the Petal Throne. En estos juegos, los jugadores asumen roles ficticios como aventureros en un entorno cuasi-medieval o futurista y enfrentan peligros creados por un “referee” o Dungeon Master. Fine demuestra que aunque los juegos parecen estar gobernados arbitrariamente, la discreción es continuamente ejercida por los referees y los jugadores. Su concepto del curso adecuado de la aventura - que a su vez está determinado en gran medida por los jugadores y el árbitro - lleva a una construcción conjunta de un mundo y un escenario, y Fine explica bien las restricciones mutuas tanto del árbitro como del jugador.

El libro ofrece una visión detallada de cómo los jugadores de rol construyen y experimentan mundos imaginarios a través del juego, y cómo estos mundos se convierten en espacios sociales significativos y compartidos. Los juegos de rol pueden proporcionar una forma de experimentar y

explorar la identidad y la interacción social en un contexto imaginario y seguro. Fine profundiza más allá de los detalles exóticos improvisados para dar realidad a los mundos: los idiomas y guiones “extranjeros”, las bestias y monstruos míticos, los hechizos y armas mágicas en las que tales grupos se regodean. En la superficie, la participación en estos grupos implica una “escapatoria” de la realidad, en un universo radicalmente nuevo y en los roles de superhéroes y usuarios de magia. Fine observa: “El juego es un espejo distorsionado (pero reconocible) de la realidad...”.

Los mundos imaginarios creados en los juegos de rol fantásticos (FRP) ofrecen a los jugadores un espacio donde pueden experimentar y explorar la identidad y la interacción social de una manera imaginaria y segura. Estos juegos se han vuelto cada vez más populares entre hombres solteros de entre 13 y 25 años desde la década de 1970, con el pico de interés alrededor de los 20 años. La participación en estos grupos implica una “escapatoria” de la realidad, en un universo radicalmente nuevo y en los roles de superhéroes y usuarios de magia. Sin embargo, las personalidades y roles de estatus de los aventureros en el mundo de fantasía se ajustan estrechamente a los de los jugadores fuera del juego. Los miembros del grupo de alto estatus, aunque teóricamente sujetos cuando “crean” a sus personajes de fantasía, terminan siendo figuras poderosas en los escenarios, mientras que los neófitos inevitablemente asumen roles subordinados. Los mundos mismos, a pesar de la libertad de los creadores de incluir elementos de magia y mitología como “realidad”, aún dependen de los jugadores para la lógica gobernante y la visión del mundo.

## Conclusión

En conclusión, los juegos de rol son una actividad que va más allá de la simple diversión y entretenimiento. Pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la creatividad, la imaginación y el aprendizaje cultural. A través de la exploración y experimentación de diferentes escenarios y situaciones, los jugadores tienen la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes que les serán útiles en su vida cotidiana. Además, los juegos de rol pueden ser una forma de expresión personal y una plataforma para la resolución de conflictos.

Sin embargo, es importante considerar que los juegos de rol deben ser utilizados de manera responsable y adecuada. Los facilitadores y participantes deben tener en cuenta las normas de seguridad y el respeto mutuo en todo momento. Además, se debe ser consciente de que no todas las personas pueden sentirse cómodas con la idea de jugar un juego de rol. Es fundamental respetar las decisiones individuales y las preferencias de cada persona.

En definitiva, los juegos de rol pueden ser una herramienta muy valiosa para la educación y el desarrollo personal y social de los jugadores. Si se utilizan adecuadamente, pueden contribuir a la construcción de fantasías colectivas y al enriquecimiento de la cultura y la imaginación de las personas.

### Citas y referencias importantes

**Nota 1.-** “We who study leisure sociology sometimes feel that the sniping from others may represent jealousy of the enjoyment we gain from our “work” ; if so, it is probably well placed” (Fine, 2002, pt. Preface xii).

**Nota 2.-** I learned about the great works of fantasy through this research. J. R. R. Tolkien is first among equals, but the works of H. Beam Piper (Space Viking), Robert E. Howard (Conan: The Hour of the Dragon), and Jack Vance (The Last Castle) were also inspiring. (Fine, 2002, pt. Preface xiii)

**Nota 3.-** “I use the interactionist perspective to achieve these goals, for only by focusing on the behavior of individuals and their relations to each other can we understand the dynamics of collective action” (Fine, 2002, p. 1)

**Nota 4.-** Thomas Kuhn (1970), in discussing scientific discoveries, claims that the point at which a new substance or phenomenon can be said to have been discovered is often ambiguous. Does the discovery coincide with the recognition of the new substance or with the realization of its significance? (Fine, 2002, p. 13)

**Nota 5.-** “Let’s have a big medieval campaign with half a dozen different people playing with little powers with fifty or sixty men, and then you’re king or the knight or whatever.” (Fine, 2002, p. 14).

**Nota 6.-** “...the first game in which fantasy was dominant occurred in 1970 or 1971 when Arneson organized the Blackmoor dungeon campaign...” (Fine, 2002, p. 14).

**Nota 7.-** “Following Kuhn, the question is, When was the first fantasy role play game played?” (Fine, 2002, p. 14).

**Nota 8.-** FRP gaming did involve the acceptance of a new method of playing games, a substantial break from traditional methods of war gaming, and, as such, while other players may have felt the desire to stretch or break the confines of war games, it was only over several years that one individual was able to do this. (Fine, 2002, p. 14)

**Nota 9.-** “The games examined were Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Traveller, and Empire of the Petal Throne” (Fine, 2002, p. 16)

**Nota 10.-** “Some criticize the lack of social structure in the game. Competing game designers, even those impressed with the innovations of D&D, cite this omission as a rationale for the creation of new games” (Fine, 2002, p. 17)

**Nota 11.-** I shall focus on three techniques by which players and referees try to affect the game

structure and influence the content of fantasy in the game: (1) decision-making, (2) controlling chance, and (3) interpersonal social control. (Fine, 2002, p. 86)

**Nota 12.-** “*Folk beliefs about control over dice.* One way that players reduce the feeling that the game is based on uncontrollable forces is through believing that the rolls of dice are not actually random” (Fine, 2002, p. 91).

**Nota 13.-** This is the basis of Allport and Postman’s (1947) law of rumor—that the intensity of rumor is a multiplicative function of ambiguity and importance—and the basis of Malinowski’s (1954) theory that magic is the result of salience and uncertainty. (Fine, 2002, p. 92)

**Nota 14.-** By choosing the dice colors to symbolize God (in *EPT*) or death, one is employing the Frazerian principle of homeopathic magic— that is, like: black dice produce death for opponents, dice with colors associated with God produce power. (Fine, 2002, p. 96)

**Nota 15.-** On Interpersonal Social Control: Fantasy role-playing is not always placid; players and referees often argue and bicker about a logical point or technical nicety in the rules, as each attempts to dominate the other in a continuous struggle for influence. (Fine, 2002, p. 106)

**Nota 16.-** To provide a meaningful basis for gaming the referee’s fantasy must be shared, and when players are not interested in his world and what is happening to their personae, the shared world will be disestablished or altered radically. (Fine, 2002, p. 114)

**Nota 17.-** These games, therefore, are collective Rorschach tests, communal TAT cards. Despite the structure of the game, it is still fantasy and as such can tell us about basic, emotional images. Public themes reflect private concerns. (Fine, 2002, p. 232)

**Nota 18.-** “Fantasy role-playing games suggest that games need not be competitive” (Fine, 2002, p. 232).

**Cita indirecta 1.-** “The overabundance of rules leads to debates and arguments as to how to play the game, particularly when players are novices (Hughes, 1980).” (Fine, 2002, p. 110).

**Cita indirecta 2.-** “Similar to negotiation generally, it is structural conditions rather than the substantive content generally that produce the resolution (Strauss, 1978, p. 5)” (Fine, 2002, p. 112).

**Cita indirecta 3.-** “Although referees do not always refuse to give in to angry protest, Andy correctly recognizes the existence of rules for arguing about rules (**metarules**), even if these rules are sometimes disregarded (see Hughes 1980).” (Fine, 2002, p. 112).

**Cita directa 1.-** All the fellows had come over for a traditional Napoleonic battle, and saw the table with this huge keep or castle on it. [They] wondered where this had come from in the plains of

Poland or wherever we were playing at the time, and they shortly found out that they were going to go down in the deep, dank, dark dungeon. [Personal interview; for more details see Arneson 1979]. (Fine, 2002, p. 14)

### Referencias

- Bryant, A., & Charmaz, K. (Eds.). (2007). *The SAGE Handbook of Grounded Theory* (1st ed.). SAGE Publications Ltd.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*. SAGE Publications Ltd.
- Chun Tie, Y., Birks, M., & Francis, K. (2019). Grounded theory research: A design framework for novice researchers. *SAGE Open Medicine*, 7, 2050312118822927. <https://doi.org/10.1177/2050312118822927>
- Creswell, J. (2012, March 8). *Introduction to Mixed Methods Research* [Prezy]. CAQD Conference, Marburg, Germany. [https://prezi.com/qsksm16l\\_vi/introduction-to-mixed-methods-research/](https://prezi.com/qsksm16l_vi/introduction-to-mixed-methods-research/)
- Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press.
- Hughes, L. A. (1980). *Rules for rules in the game of four-square*. Unpublished manuscript.
- Strauss, A. L. (1978). *Negotiations: Varieties, contexts, processes, and social order* (1st edition). Jossey-Bass Inc Pub.
- VVAA. (2020). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: El Caldero de todo de Tasha*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.
- VVAA. (2021). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: Waterdeep, el golpe de los dragones*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.