

2024

Performatividad, perspectiva lúdica y ciborgs políticos en Monsterhearts

Sebastián A. Fernández Vilches
Universidad de Buenos Aires (UBA), sebaavilches@gmail.com

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



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

Recommended Citation

Fernández Vilches, Sebastián A. (2024) "Performatividad, perspectiva lúdica y ciborgs políticos en Monsterhearts," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 3: Iss. 1, Article 4.
Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/4>

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.

Performatividad, perspectiva lúdica y cyborgs políticos en *Monsterhearts*

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol.3 [2024], Iss. 1, Art. 3, Pp. 40-52

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Sebastián A. Fernández Vilches
Universidad de Buenos Aires (UBA)
sebaavilches@gmail.com

Abstract

In the following work, role-playing games will be analyzed as a space for subversion of the dominant rules to create identities, as well as a strategy to address the theoretical- discursive problems of performativity (Butler, 2002). The main axis for this topic, in addition to Judith Butler's concept of performativity, will be cyborg corporalities proposed by Donna Haraway (1983): the *Monsterhearts* role-playing system (Alder, 2019) invites us to build from discourse (It will be affirmed that every role-playing game is a groupal discursive practice, consensual and framed in a playful perspective) norm-abstract corporalities. The player puts himself in the skin of a monster, a challenge to the dichotomy of nature and culture as well as a proposal to build subjective relationships with something or someone defined as "not real, not normative." Thus, role-playing games are an invitation to explore the gender problem in terms of open discursive performativity, and to experience the "fantasy" of being able to (and having to) constitute oneself as abstract corporalities. This game system is explicitly committed to revising political categories of subject, and invites players to accept the appeal of a non-normative, non-definitive character, within the framework of ludic pleasure, where gender and sexuality are established as a not answered question (Scott, 2008), and if it is answered, it is only partially and through a groupal narrative that never stops intervening with new challenges to the character.

Keywords: *Monsterhearts*, gender studies, performativity, narrative

Resumen

En el presente trabajo se analizarán los juegos de rol como un espacio de subversión de las reglas dominantes para crear identidades, así como una estrategia para abordar los problemas teórico-discursivos de la performatividad (Butler, 2002). El eje principal para este tema, además del concepto de performatividad de Judith Butler, será el de corporalidades cyborg propuesto por Donna Haraway (1983): el sistema de rol *Monsterhearts* (Alder, 2019) invita a construir desde el discurso (se sostendrá que todo juego de rol es una práctica discursiva en grupo, consensuada y enmarcada

en la perspectiva lúdica) corporalidades abyectas a la norma. El jugador se pone en la piel de un monstruo, un jaque a la dicotomía de naturaleza y cultura a la vez que una propuesta para construir relaciones subjetivas con un algo o alguien definido como “no real, no normativo”. Así, los juegos de rol son una invitación a plantear la problemática de género en términos de performatividad discursiva abierta, y a experimentar la “fantasía” de poder (y tener que) constituirse como cuerpos abyectos. Este sistema de juego se compromete explícitamente a revisar categorías políticas de sujeto, e invita a los jugadores a aceptar el atractivo de un personaje no normativo, no definitivo, en el marco del placer lúdico, donde el género y la sexualidad se establecen como una pregunta (Scott, 2008) no respondida, y que, si es respondida, lo es parcialmente y a través de una narración grupal que nunca deja de intervenir con nuevos desafíos al personaje.

Palabras clave: Monsterhearts, estudios de género, performatividad, narrativa

Perspectiva lúdica

La perspectiva lúdica en los estudios de género tiene varios orígenes. El propuesto para este trabajo inicia en la frase atribuida a Emma Goldman: “si no puedo bailar, tu revolución no me interesa” (*Living My Life*, 1931, p. 55-56), que invita a pensar enlaces entre la teoría y la praxis, en vez de reciclar la ya falsa dicotomía entre saber científico y experiencia subjetiva. Con perspectiva lúdica se entiende una posición crítica que consiste en incorporar las risas, las subjetividades, los deseos y los afectos que nos interpelan como seres humanos a nuestro abordaje teórico de preguntas tan complejas como la del género. Por eso el objeto de estudio de este trabajo es una práctica lúdica, los juegos de rol.

Los juegos de rol aparecen en los 70 con el objetivo de combinar dados y narración para interpretar personajes en una situación ficcional: “Los jugadores crean personajes de acuerdo con la aventura que se va a jugar; a partir del inicio del juego tendrán que pensar, hablar y decidir las acciones de sus personajes en congruencia con la personalidad, la historia y las características que ellos mismos eligieron y que les fueron permitidas por las reglas.” (Mattioli Gutiérrez, 2009). La aventura se propone como un contexto que de alguna manera limita las elecciones del personaje, pero lo que interesará para el presente análisis es justamente la negociación de esos límites durante este discurso, donde la creación de una personalidad tiene ciertas flexibilidades. En los juegos de rol hay dos “partes involucradas”: los jugadores y quien dirige el juego (llamado Dungeon Master, Maestro de Ceremonias, Director de Juego, u otros nombres según cada sistema). Un esfuerzo actual de los juegos de rol es borrar esta asimetría o figura autoritaria del director de juego, puesto que tradicionalmente esta figura era quien controlaba cada decisión. Bajo la figura de una **conversación**, los juegos de rol actuales proponen una narrativa construida por partes iguales, una sinergia (en vez de la tradición de dividir la narración en turnos) en donde el significado es producto simul-

táneo de todas las partes (Bernárdez, 2008, p. 147-149) y donde están en constante negociación la narrativa, las reglas y sus límites.

El juego que se propone, *Monsterhearts*, participa de esta propuesta y eleva el debate a una política de los cuerpos en donde la conversación es cooperativa y los cuerpos “están cambiando **sin su permiso**” (Alder, 2019, p. 7, el resaltado es propio). Justamente es en este espacio de los juegos de rol como narrativa cooperativa y sinérgica que los cuerpos, el género y la sexualidad aparecen avalados por una norma subversiva o contra-hegemónica, donde el objetivo de divertirse y la flexibilidad de reglas proponen la creación de nuevas identidades interespecie. Esto también se debe a que *Monsterhearts* es un juego dentro de la categoría *Powered by the Apocalypse*, (PBTA) cuya primicia es que los personajes crecen a partir de tiradas fallidas y no, como sucede en otros juegos, qué tan grande era la adversidad que superaste, cuántos enemigos mataste o el renombre que acumulaste. Para los juegos PBTA es importante que el foco en la ficción invite a equivocarse, y así es como los personajes consiguen mejoras y suben de nivel¹. Así, *Monsterhearts* nos aconseja: “Permite a los demás que echen a perder tus planes o mejóralos. Confía en que una buena historia puede salir de lo salvaje. Juega para averiguar qué pasa después. Déjate sorprender” (Alder, 2019, p. 10). La historia se construye con los errores y las complicaciones, pero también cediendo el control, abandonando el intento de proteger al personaje de todo mal y aceptar que puede lucirse inclusive errando en sus acciones.

La segunda edición de *Monsterhearts* (la aquí analizada) es producto de una revisión por parte de la autora tras cinco años de juego de su primera edición en 2012. En dicha revisión se volvió importante poner en práctica las sensibilidades a la hora de crear personajes, recortando algunas mecánicas (como *manipulate an NPC*) y adaptando otras (la idea de crear una agenda que priorice las intenciones de los jugadores con sus personajes, pero también incluir apartados sobre asexualidad, violencia, racismo y xenofobia). En esta segunda edición, Alder demostró ser consciente de que su juego debía crear un espacio cómodo en el que se pudieran problematizar las categorías sociales. Para ello, el manual fue modificado a partir de experiencias, en vez de presuponer comportamientos de los jugadores. En resumen, interesa su segunda edición por las mismas razones por las que fue creada: se trata de una edición que se acerca a los problemas contemporáneos de sujetos sociales, deseos e identidades^{2,3}.

1 Un análisis comparativo del sistema *Dungeons and Dragons* y los sistemas de tipo PBTA, así como los tratamientos que estas mecánicas tienen de los posicionamientos ficcionales y la construcción de narrativas en conjunto, fue aportado por James Hannah (Octubre de 2020) en *Powered by the Apocalypse vs. Dungeons & Dragons: How the Mechanics Compare*, recuperado en: <https://www.cbr.com/dungeons-and-dragons-powered-by-apocalypse-mechanics-compare/>

2 Una lista completa de los cambios entre ediciones fue publicada por Avery Alder en su blog *Buried Without Ceremony*: <https://buriedwithoutceremony.com/monsterhearts/whats-different-in-monsterhearts-2>

3 Una opinión más detallada sobre los alcances de la segunda edición de *Monsterhearts*, sus cambios y las opiniones de la autora pueden encontrarse en una entrevista de noviembre de 2016, cuando la segunda edición aún no era publicada pero ya se había anunciado. Puede leerse en <https://briebeau.com/thoughty/five-or-so-questions-with-avery-alder-on-monsterhearts-2/>

Performatividad discursiva de personajes subversivos

En esta práctica discursiva construida colectivamente que son los juegos de rol, va a ser central la noción de performatividad que Judith Butler toma de la teoría pragmática de John Austin. Para Butler, la reiteración de normas sociales define el mismo objeto que pretende describir, a la vez que desplaza el significado original de esa norma. El género y los despliegues de sexualidades posibilitan la inteligibilidad de identidades, así que por más subjetivo que sea el espacio, siempre hay un marco social y legal en donde las identidades creadas son identificables (2002, p. 19). Sin embargo, en *Monsterhearts* las normas negociables que sirven de marco para la creación de personaje de por sí se inscriben a sí mismas en un espacio de subversión respecto de las normas sociales: el juego se pronuncia desde la introducción como un producto *queer*. Esto lo convierte en una propuesta de juego que, en vez de estructurar el caos y el deseo, pretende abandonarse a ellos reconociendo el desplazamiento de la narrativa en términos de la progresión del juego (Alder, 2019, p. 6). Además, pretende aceptar que los significados corporales, sexuales e identitarios de los personajes escapen al control de los jugadores, y son construidos (aunque nunca completamente) por la narrativa misma, borrando el control del jugador sobre el personaje creado. Se asevera también la diferencia identitaria entre el jugador y el personaje, en tanto la sexualidad y el “sexo” (o la totalidad subjetiva del personaje creado) se vive como una fantasía: “*Monsterhearts* no tiene un final o una meta explícita que conseguir [...] Pronto estarás envuelto en situaciones que te exigirán que actúes y el resultado dependerá de lo que quiera tu personaje.” (2019, p. 9). Esto lleva al jugador a darle importancia a esa identidad creada inclusive si va en contra de sus planes originales, su identidad o sus intenciones como persona que controla el artificio creado.

Para los estudios de género críticamente y para las identidades *queer* subjetivamente, esto significa un oasis privilegiado en un desierto de discursos que limitan, inclusive en la fantasía épica, la posibilidad de narrar corporalidades y deseos por fuera de la norma (y que esto sirva como moraleja, no importa que el ambiente esté lleno de criaturas mágicas y diferentes razas, las normas sociales y políticas pueden seguir **latentes**). No es nuevo, por suerte, en algunos juegos de rol pronunciarse políticamente como narraciones de identidades *queer*, ya que en otros juegos se demuestra que desde sus reglas hay invitaciones implícitas a experimentar personajes de disidencia sexual, y darles visibilidad en el marco de la aventura⁴. La visibilidad de nuevas narrativas ha sido una preocupación frente a tradiciones que se resistían a cualquier cosa que rompa una norma ficticia (y sin embargo, bastante parecida a la normativa social fuera del juego): se ha creado una parodia del canónico *Dungeons and Dragons* exclusivamente para narrativas LGBTIQ+ (Desborough, 2016), y se ha pensado desde los estudios antropológicos sociales cómo los juegos de rol fueron un

⁴ A riesgo de extender los objetivos del trabajo, estas ideas son mejor desarrolladas desde un juego de superhéroes por Fanning (2020) en *Masks: a new generation and the possibilities of trans narratives* recuperado en <https://cannibalhalflinggaming.com/2020/02/11/masks-a-new-generation-and-the-possibilities-of-trans-narratives/>

espacio mayoritariamente masculino y las disidencias de género fueron incluidas con el avance de mercado (a un mundo que en su reglamento todavía le era hostil) y casi nunca en esa “posición de poder” de Director de Juego; la narrativa estaba a manos del hombre (se podría agregar hoy, cis-heterosexual) todavía (Pérez Miranda & Carbó García, 2010, p. 7). “Los jóvenes *queer* a menudo son olvidados o eliminados en los medios [...] *Monsterhearts* te da la oportunidad de contar algunas historias intrigantes y embrolladas que esencialmente faltan en nuestro entorno cultural.” (Alder, 2019, p. 36).

Cuerpos cyborg y narrativas de la subjetividad

Los personajes de *Monsterhearts* se constituyen en “pieles”: el jugador elige una serie de condiciones corporales que dotan al personaje de poderes especiales, y desatan sus deseos. El manual de juego propone que las pieles son tanto literales como alegóricas, en tanto literalmente son ese monstruo, pero también se resignifica esa monstruosidad a la hora de evaluar los afectos: el cuerpo es deseante, para esto hay un atributo principal llamado **Sexy** y un movimiento para desencadenar su sexualidad que varía según el cuerpo y la forma en la que la narrativa orienta el significado (la identidad) del personaje. El Hombre Lobo no solo es una criatura peluda y con instintos animales, sino que es una persona que aprende a distribuir su fuerza física y emocional mientras se relaciona con las otras personas. El Vampiro es una criatura que la cultura popular presenta como misteriosa y atractiva, pero debido a su edad y a sus poderes hipnóticos, plantea el conflicto del consentimiento a la hora de relacionarse y, sobre todo, de que su deseo no se manifieste en una orden. “Libretos” (la hoja en donde se detalla la “piel” que elige el jugador y sus habilidades) como estos instan a la narrativa grupal a revisar, mientras se relacionan con el resto de los jugadores, los límites del deseo y compararlos con el límite del humano en sociedad. El por qué **Excitar a Alguien**⁵ es una mecánica central del juego de Alder se justifica de la siguiente manera:

Este movimiento es el meollo de cómo *Monsterhearts* entiende la sexualidad, especialmente la de los adolescentes. No decidimos qué o quién nos pone. Parte de tu agenda es mantener la historia salvaje y eso significa dejar que la sexualidad de tu personaje emerja en toda su confusa e inesperada gloria. (Alder, 2019, p. 18)

¿Esto significa que *Monsterhearts* es un juego donde obligatoriamente ocurren encuentros sexuales entre personajes? Por supuesto que no. De hecho, Alder de manera previsoramente alerta sobre el peligro de creer que el mundo es sexual y por consiguiente excluir narrativas asexuales (Alder, 2019, p. 49). Parte del conjunto de narrativas *queer* que el juego defiende es la narración de perso-

⁵ Cabe aclarar que este movimiento puede desencadenar sucesos narrativos no sexuales. La palabra “Excitar” aquí equivale más a “emocionar” que a la aproximación sexual del término. Sin embargo, hechos los pronunciamientos sobre sexualidad y género que tiene *Monsterhearts*, esta mecánica utiliza el nombre provocador para aludir a que todo personaje será potencialmente interpelado por cuestiones relacionadas a su sexualidad o a la de otros personajes.

najes asexuales que enfrentan un despertar en un mundo monstruoso y hormonal: la asexualidad ingresa a un mundo donde se espera un comportamiento sexualmente activo (y, como hemos dicho, caótico). La decisión de cambiar el movimiento **Excitar a Alguien** por un movimiento más hostil como **Cerrarle la Boca a Alguien** obedece a la prerrogativa que tiene *Monsterhearts* de representar estos problemas aún vigentes, y la violencia simbólica que implica. Las identidades personales dentro de una comunidad se crean también a partir de ciertas prácticas reguladoras e ideales de comportamiento que los sujetos fuera de la norma experimentan como una violencia que los define como “no-persona” en las prácticas sociales vinculadas (Butler, 2002, pp. 52-54). En el momento en que *Monsterhearts* se hace cargo de las graduaciones de la sexualidad y las asume como constitutivas de los personajes, plantea un mundo heterogéneo y a la vez hostil, donde si bien la violencia física es posible, la violencia simbólica es una tensión que los personajes luchan por solventar: “Durante la adolescencia, tener un sentido de pertenencia y una identidad social coherente es muy importante [...] la pertenencia se puede sentir como una batalla cuesta arriba” en donde canalizar al personaje significa pensar sus relaciones identitarias (Alder, 2019, p. 38).

Así, frente a un discurso normativo de los cuerpos, este (y otros) juego de rol pretende un espacio narrativo de la confusión y la gloria, donde la erótica textual y el juego de seducción en realidad involucra seducciones sexuales y confusiones para el personaje. Estos cuerpos que sienten y que participan de una narrativa subjetiva son nombrados por Donna Haraway como cuerpos cyborg, pieles que se confunden entre lo “propiamente humano” (lo natural) y construcciones culturales “artificiales” o ficcionales (1995, p. 253). La invitación de este espacio es el de encarnar estos cuerpos interespecie (donde los hombres lobo, los ghouls y los vampiros son solo algunas de las posibilidades) para narrar desde un espacio contra-científico si se quiere, entendido como contienda contra la comunicación perfecta y transparente (1995, p. 302) un espacio que prioriza las pasiones y el desorden: el cuerpo del hombre lobo no solo es un sujeto que realiza una metamorfosis a la luz de la luna, sino que hace carne el deseo físico y la violencia, en la incertidumbre de perder una identidad conformada (Alder, 2019, p. 131). Inclusive si el jugador no se animara a narrar desde una de estas “pieles”, el humano común y corriente se relaciona con estos monstruos, la ambientación lo requiere y no admite un escape a las subversiones respecto al cuerpo natural porque desafía con estos cuerpos cyborg los límites del género (Haraway, 1995, p. 309).

Para *Monsterhearts* es importante que los personajes siempre tensionen entre su faceta normal y otra más monstruosa que el juego denomina “yo oscuro”. Los personajes vacilan entre intentar encajar en una norma y aceptar sus versiones sobrenaturales más crudas y monstruosas y ceder a sus instintos. Otra vez tenemos representada la dicotomía naturaleza/cultura: frente a impulsos bestiales primarios se utilizan las leyes, las costumbres y las vergüenzas para mantener a la bestia en la jaula. Los juegos de rol se nutren, entre otras cosas, de esta dicotomía y de suspenderla

en los momentos más oportunos: los vampiros existen en muchas historias, a veces entre dragones y magos barbudos, y a veces escondiéndose en un taxi o coaccionando a la empleada del banco de sangre para permitirse un alimento libre de violencia. Cómo y cuándo los vampiros exploran el hambre es una decisión tan simple como construir una narrativa que habilite esas escenas. Y así, el vampiro se debate entre naturaleza y cultura o deshace esas barreras y sumerge las pulsiones naturales en un entramado cultural, social y político que lleva a ese personaje a evolucionar. En *Monsterhearts* el “yo oscuro” te convierte en ese monstruo que todos siempre estuvieron dispuestos a ver, y te invita a divertirse con él (al menos durante un rato).

Estos conocimientos situados que tienen aquellos que son monstruos son los que, en una nueva forma de objetividad enmarcada en un espacio de cuerpos y voces subversivas, hacen de los juegos de rol una posibilidad social y política de explorar discursos que en los marcos sociales y jurídicos no pueden darse con la misma libertad. En *Monsterhearts* esta posibilidad está encarnada en lo que Gabriel Giorgi llama el saber del monstruo, “el de la potencia o capacidad de variación de los cuerpos, lo que en el cuerpo desafía su inteligibilidad misma como miembro de una especie” (Giorgi, 2009, p. 323) que materializa lo invisible (mejor dicho, lo invisibilizado por otros discursos). Lo que ocurre cuando el aparato ficcional crea un vacío discursivo que permite a los jugadores crear identidades **monstruosas** no es simplemente una performatividad cerrada: la primera regla del juego es que los jugadores deben aceptar que los deseos, las sexualidades y las mismas corporalidades de sus personajes están sometidas al azar y a la imposibilidad de tener un sentido cerrado, empujando dentro de lo posible las limitaciones a la imaginación y a la diversión.

En los juegos de rol tenemos la posibilidad de encontrarnos con seres no-humanos, algunos son amistosos y otros pueden volverse tu peor pesadilla durante una o dos temporadas. La destreza de cada narrativa está en resistir el impulso normativo de poner a los humanos, fieles reflejos de cada uno de nosotros en la vida real, como los protagonistas y los buenos. Los monstruos pueden ser nuestros aliados, y de esto se infiere que los humanos pueden volverse el verdadero peligro en otras historias. La puesta en vacío que produce el saber del monstruo es que todo lo que nos define como humanos no es sino “una producción política, jurídica, epistémica, estética, que tiene lugar sobre el fondo de lo monstruoso” (Giorgi, 2009, p. 324); es necesario definir lo que no es humano para poder definir lo humano (y aquí recordaremos el concepto de “abyecto” en la ya citada obra de J. Butler) y, más importante, el humano puede re-producirse en otro tipo de relación con lo monstruoso. Si lo monstruoso exhibe que nuestra definición de lo humano para relacionarnos con la otredad es arbitraria, el primer escenario que tenemos para desdibujar esos límites es la ficción. La ficción aparece, así, como un ensayo cultural de símbolos que incluimos para definirnos no solo como individuos sino también como especie. Los juegos de rol han asumido, de la forma que lo hizo *Monsterhearts* o de otras maneras, ser el terreno en donde revisamos la potencia creadora que el ser humano tiene para forjar relaciones mediante símbolos.

La conversación y sus responsabilidades

Cuando los jugadores participan del modelo de narrativas en conjunto, jugar disidencias o problemas puede poner en juego elementos sensibles. Si bien los juegos de rol nos invitan a explorar vivencias e historias abyectas, a asumir problemas y pensar soluciones entre nuestro mundo y la fantasía, nunca lo hacen si eso significa pasar un mal rato. El objetivo de todo juego de rol es divertirse, no solo por situarlo en una perspectiva lúdica de la narración, sino simplemente porque el objetivo de divertirse es el que da comienzo a todas las partidas. A partir de ahí, los juegos proponen una serie de procedimientos y reglas denominados “Herramientas de Seguridad”⁶ que sirven para asegurar mediante la comunicación que las partes se diviertan antes, durante y después de las partidas. Dado que hemos definido los juegos de rol como una forma de conversación, dichas herramientas interactúan con lo que Grice llama el Principio Cooperativo: quien participa de una conversación se ajusta a su pertinencia, a sus requisitos de honestidad, a los objetivos que persigue dicha conversación y, sobre todo, a las formas de cooperar con esa conversación (Grice, 2005, pp.516). El Principio Cooperativo en los juegos de rol persigue el objetivo de divertirse. Como tal, las herramientas de seguridad son meros procedimientos que garantizan esa diversión. Cuando las narrativas abren lugar a la subversión como en *Monsterhearts*, tratar distintas formas de violencia puede llevar a incomodar a los jugadores. Nunca es la idea que la incomodidad opaque la diversión que persigue cualquier perspectiva lúdica, sino que por el contrario sea motor de historias como las que hemos ejemplificado anteriormente. Para eso, algunas herramientas de seguridad como la Sesión 0 o las Líneas y Velos (*Lines and Veils*) delimitan previamente los temas a tratar y los temas que no deberían tratarse para asegurar un disfrute. Las fobias particulares, los límites morales y las escenas perturbadoras no son obligatorias para las tramas de subversión. A veces el verdadero acto subversivo es, como bien nos muestra el juego, dar voz y goce a identidades que no han tenido dichas cosas en la escena de los juegos de rol anteriormente.

Monsterhearts nos advierte que cuando jugamos rol las palabras que usamos para construir la narrativa tienen un poder y responsabilidad a asumir:

En un juego como *Monsterhearts* tus palabras tienen el poder de hacer daño, al igual que lo tienen para deleitar [...] Es importante recordar que todo el mundo tiene su voluntad, fuerza y complejidad, incluso si no podemos verlo con claridad desde donde nos encontramos. Es nuestra responsabilidad encontrar esa voluntad, fuerza y complejidad que existe en nuestros personajes y mostrársela a los demás de la mesa [...] Vamos a cometer errores por el camino. Ser responsable

⁶ La versión más completa de las herramientas de seguridad usadas actualmente es un proyecto de recopilación de distintos recursos a cargo de K. Shaw y L. Bryant-Monk. Se puede consultar su versión más reciente en: <https://trpg-safetytoolkit.com>. En todos los casos, las herramientas de seguridad aludidas o citadas corresponden a la versión del proyecto de Shaw y Bryant-Monk.

no implica una ausencia de errores, sino un reconocimiento sincero de estos y un intento de remediarlos. Esto puede ser parte de por qué jugamos a *Monsterhearts*: para tantear el terreno, explorar los impulsos y miedos humanos, para cometer errores y aprender de ellos. (Alder, 2019, p. 75)

Es decir, cuando exploramos narrativas que no necesariamente son cómodas, las responsabilidades son respecto a qué se juega (temática y personajes), con quiénes se juega (las responsabilidades para nosotros mismos y para el resto de los jugadores) y para qué se juega (el objetivo de movilizar la narrativa, llegar a ciertos problemas y quizás proponer soluciones). Para comprender esto es necesario entender dos conceptos que son centrales para *Monsterhearts* en tanto que propone problemas y narrativas abyectas a una norma: las “etiquetas” y el concepto de violencia intrínseco a los juegos de rol que asumen la dimensión social y política como parte del escenario.

Las etiquetas son esas formas sociales de crear y señalar identidades. En *Monsterhearts* los personajes ganan etiquetas como en otros juegos se ganan condiciones negativas o desventajas. La tarea de todos los jugadores es seguir describiendo al personaje en escena contando cómo esa etiqueta lo refleja o crea un falso estereotipo alrededor de su persona. Así, las etiquetas se vuelven no solo una manera de describir a los propios personajes, sino una manera en la que los personajes accionan sobre otros (Alder, 2019, p. 86). Y esto es, en esencia, lo que los juegos de rol asumen al trabajar con una narrativa que produce un texto con signos culturales específicos (el lenguaje situado que cada jugador tiene): esos símbolos están atados a la dinámica de dominación de un grupo sobre otro o, como Bourdieu llama a dicha dinámica, violencia simbólica (Bourdieu, 2000, p. 67). Que la narrativa involucre violencia simbólica es algo que *Monsterhearts* asume y que trabaja con las historias que teje con los personajes, ya que “La violencia tiene consecuencias en las relaciones y emociones, no solo en los cuerpos, y un único acto de violencia es a menudo suficiente como para cambiar completamente la situación” (Alder, 2019, p. 47). La violencia no solo es una forma de movilizar la trama sino que recuerda a los jugadores que las narrativas políticas participan de esa puja de poder que se da en el lenguaje que conforma la historia. La interpretación de personajes es una aventura que puede generar efectos positivos desde “adentro” (en la ficción) hacia “afuera” (en nuestra realidad política).

Teoría de género y política al jugar rol

Retomadas las formas en las que *Monsterhearts* especifica identidades sociales (etiquetas) y el por qué la violencia moviliza una trama, podemos abordar la especificidad política de este juego y de los elementos en común que tenga con el resto de juegos de rol. Cuando Butler se pregunta en su libro *El género en disputa* qué tácticas pueden generar los nuevos feminismos para lidiar con los aparatos de poder que construyen identidades, se responde que esas nuevas políticas deberían

sostener “que la construcción **variable** de la identidad es un requisito metodológico y normativo, además de una meta política” (Butler, 2002, pp. 38-39, el resaltado es propio). La preocupación por detectar una forma reiterativa que desplace una norma, sea subversiva y encima de todo cree sujetos complejos ha llevado a la conclusión de que lo que se debe cambiar es la configuración cultural de las distintas posibilidades de género (p. 222). Ahora bien, construir identidades variables dentro de configuraciones siempre distintas es lo que hacen los juegos de rol. El interés de postular que jugar rol es hacer política se vincula a la posible respuesta a una pregunta que la teoría de género proyecta hacia las prácticas sociales actuales: ¿cómo lidiamos con las categorías sin reafirmar su poder sobre las identidades? Rescatar la perspectiva lúdica del disfrute es lo que hace *Monsterhearts* cuando sostiene la importancia del caos y el azar junto con el atractivo de “meterse en problemas” (Alder, 2019, p. 97). Por eso no es azaroso que se pronuncie como juego *queer*, mismo término que Butler utiliza como reivindicación de un insulto que ahora abarca a una forma de referirse a la comunidad LGBTIQ+ como “no normativa” respecto a los discursos dominantes heterosexuales⁷. La tensión con la norma y el asumir que todo problema tiene una dimensión social y simbólica mete a *Monsterhearts* explícitamente en el conjunto de actos subversivos que Butler piensa para los activismos actuales. Los juegos de rol, como dijimos, tienen muchas maneras de asumir su realidad política. Pero entendiendo la política como el campo dinámico de poderes en los que el sujeto es un efecto y no quien ejerce la “acción política” (Butler, 2009, p. 3), los juegos de rol y sus reglas se vuelven un escenario a escala de las dinámicas de poder. Crear personajes y hacerlos actuar a través de reglas es una de esas iteraciones de la performatividad, solo que si se quiere, se trata de un universo ensayado y controlado desde la fantasía, en vez de poner a los sujetos reales en situaciones reales (aunque, como vimos, esos sujetos serán inevitablemente afectados por lo que decidan jugar).

En resumen, tenemos estas prácticas lúdicas que son las partidas de juegos de rol. Y reconocemos el paralelismo con la vida política no solo en sus categorías (reales y sociales), sino en las dinámicas (reglas que definen comportamientos “actuados”). La receta de esta práctica subversiva solo puede completarse volviendo una y otra vez a la introducción de *Monsterhearts* ¿Qué significa ser *queer* cuando se juega rol? ¿Puede otro juego de rol que no sea el de Alder ser *queer*? La respuesta tentativa es que sí, porque Alder no solo está creando su propio libro de reglas al que ha definido como “juego *queer*”, sino que está proponiendo una forma de encarar los juegos de rol que (por supuesto, sustituyendo mecánicas según se encuentre pertinente) habilita a cualquier juego a ser político y subversivo. *Monsterhearts* no es una propuesta particular sino que es un sistema revisado (los PBTA) bajo la idea de jugar como “cuerpos cyborg” ya que ellos pueden considerar

⁷ No es la intención de este trabajo participar de la todavía vigente discusión sobre las acepciones del término *queer*. Sin embargo, de querer relacionar los distintos significados a los puntos trabajados de *Monsterhearts* u otros juegos de rol, se recomienda la lectura *The 'Q' in LGBTQ: Queer/Questioning* de la American Psychiatric Association (11 de diciembre de 2019), consultable en <https://www.psychiatry.org/news-room/apa-blogs/the-q-in-lgbtq-queer-questioning>.

mejor, desde su lugar “intermedio” entre los monstruos irracionales y los humanos con impulsos y metas sociales, una construcción de la identidad parcial (Haraway, 1995, p. 309). La identidad parcial mencionada por Haraway debe ser entendida no como “incompleta” sino como “completable” o “superable” mediante el contacto interespecie. Por eso, *Monsterhearts* ha hecho personajes cyborgs y los ha puesto en problemas: solo la resolución de esos conflictos termina de definir a esas identidades.

Conclusión y propuestas desde *Monsterhearts*

Cada piel, se ha dicho, tiene sus habilidades y formas de interactuar con lo social. La piel de la bruja trata sobre un ser poderoso e inteligente, pero también significa una pasión desatada que, frente a las limitaciones que se le imponen, **reacciona**. Esto funciona como metáfora de los espacios de rol frente a las narrativas canónicas: la perspectiva lúdica nos permite **reaccionar**, denunciar, pero también revisar lo que ocurre cuando esa misma narrativa opera en nuestras vidas en vez de la de los personajes. La narrativa canónica o normativa de cada esfera de nuestra vida siempre propone desenlaces, etiquetas, violencias y reglas. Es tarea, por supuesto, de cada jugador (y quizás de futuros análisis) el llevar estas experiencias interespecie (entendidas como juego entre naturaleza y cultura) y este desplazamiento no-controlable, no-definible, a la vida política real. La configuración cultural que se realiza sobre los cuerpos puede ser mostrada como un artificio y contrarrestada cuando surgen corporalidades e identidades abyectas (por contrastación).

En un mundo ficcional que tiene como único parámetro la imaginación, un híbrido entre humano y dragón con genitales hermafroditas puede representar un problema a solucionar mediante una historia, valiéndose de categorías que en tiempos actuales adquirieron valor social y político (como por ejemplo la diferencia entre genitalidad, género expresado y ejercicio de la sexualidad). Si se pusieran en evidencia ciertos especismos y cierta discriminación de los cuerpos y de las sexualidades, podemos llegar a la conclusión de que estas narrativas ficticias y “lejanas” son tan cómplices (o no, porque también pueden ser subversivas) de la cultura como los medios de comunicación y la literatura. En algún momento los juegos de rol asumieron de la manera en que lo hace *Monsterhearts* o en sus propios términos, la inevitabilidad de usar referencias “reales” en la creación de mundos ficticios. Su complicidad no es intencional sino inherente del sistema de signos sociales que es el lenguaje, siempre localizado y siempre social⁸. Sin embargo, la perspectiva lúdica que es motor de los juegos de rol encuentra un espacio para desafiar las normas, y reciclar el constante ¿y por qué no? El género como pregunta solo puede responderse con más preguntas, y en el campo de batalla cultural, esas preguntas apuntan a evidenciar, más que a solucionar (son, en fin, preguntas retóricas).

⁸ El posicionamiento sociolingüístico respecto a la definición de lenguaje que sostiene este artículo se debe al trabajo de Gumperz & Hymes *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication* (ed. Wiley-Blackwell, 1991) así como al concepto de Duranti de la competencia comunicativa, desarrollado en “La etnografía del habla: hacia una lingüística de la praxis” (*Antropología lingüística*, Cambridge University Press: Madrid, 2000).

Desde *Monsterhearts* se puede comenzar a definir a los juegos de rol como narrativas colectivas afectadas por componentes netamente lingüísticos (entre otros no-lingüísticos) tales como la performatividad (en este trabajo se parte de la hipótesis de que la performatividad en los juegos de rol es colectiva, intencional y responsable de aquello que representa), la intencionalidad del hablante y el Principio de Cooperación (que Grice también define como fuerza ilocutiva independiente de su dimensión de efecto) y los protocolos que aseguran que la realización de dicha narrativa sea feliz y exitosa⁹ (aquí las Herramientas de Seguridad actúan como un marco regulador de la performatividad pero también como las únicas operaciones capaces de detener la escritura del texto o inclusive de reescribirlo después de su producción). Enfocar a los juegos de rol desde una perspectiva lúdica propone señalar que los juegos de rol no son un mero objeto de laboratorio, sino que son formas de conversación que acontecen con la intención primaria de pasar el rato y divertirse entre todos los participantes. En un mundo donde la tecnología acercó a los juegos de rol a nuevas generaciones y nos sigue sorprendiendo con su capacidad para poner en evidencia la imposibilidad de separar ficción y realidad, los análisis teóricos sobre los juegos de rol son quizás el primer paso en una larga trayectoria que piense los espacios de subversión que estas narrativas tienen en tanto que asumen el problema y presentan soluciones (al menos parciales).

Los juegos de rol siempre continúan, siempre tienen un “próximo episodio” inclusive cuando todos le han puesto el final, porque la narración hecha produjo en las partes la posibilidad de asumir otras posiciones y pensarse desde otro lugar. Jugar rol sigue siendo una manera de preguntarse respecto a las operaciones simbólicas del mundo real, trastocadas usando un escenario ficticio concreto pero remitiendo a preguntas generales. Ejemplos de esto es pensar cómo los orcos, los goblins y los trolls han sido razas enemigas de “la civilización” y más tarde fueron reivindicados y puestos en comunidad heterogénea con el resto, resolviendo una consigna que en términos de historia argentina aparece como “civilización y barbarie”. O quizás en costados más filosóficos pensamos en qué tipo de relaciones no terminantes ni negativas podemos entablar a través de los no-muertos y la nigromancia, retomando un poco las tradiciones indígenas centroamericanas del Día de los Muertos y sus diferencias con el Halloween norteamericano intervenido por la industria del consumo. Pensar qué ocurre con los conceptos de “bien” y “mal”, “correcto” e “incorrecto”, una vez que se los pone en el escenario de una guerra de fantasía en donde todo puede terminarse con el ritual correcto. Y pensar qué tan lejos estamos de usar esos conceptos para pensar fenómenos históricos tan importantes como las guerras que enfrentamos actualmente.

Por último, la intención de señalar el componente político de los juegos de rol de ninguna

⁹ Aquí se piensa no solo en la aplicación de las condiciones de Calidad y Relación, que establecen que una conversación sea genuina y coopere con el objetivo que tienen las partes (Grice, 2005, p. 518). Sobre todo interesa que el concepto de conversación como medio para perseguir objetivos motive futuros trabajos de corte comparativo o de estudio de casos en los juegos de rol, que debido a temas de extensión y pertinencia, no aparecerán en este artículo.

manera llama a toda partida a asumir su inevitabilidad política. Hay usos variados de esa potencia política, inclusive (alejándose del análisis de *Monsterhearts*) ilustrar mundos armónicos posibles, futuros, que dibujan horizontes posibles y les dan a los actos subversivos una meta a la cual llegar, más allá del cuestionamiento de toda norma. En estos casos el acto de reflexión posterior al juego es el que recolecta las preguntas sin responder y el componente político y social. Los mundos cerrados y perfectos producen un reflejo grotesco de la realidad multifacética cuando se la compara con lo inimaginable y lo posible, la distancia que tenemos con esos mundos perfectos también denuncia, también revisa, también nos permite reaccionar. Jugar rol es ante todo una forma de divertirse, pero en esa diversión está también el componente revolucionario. El prólogo de *Monsterhearts* en donde se etiqueta como “juego *queer*” y define en qué términos es *queer* también es provocador cuando interactúa con otros juegos: ¿Este juego asume su espacio de subversión? ¿Asume la inevitabilidad de sus componentes políticos en el lenguaje que usa? O, por el contrario, ¿es este juego otra manera de perpetuar los sistemas normativos, introduciendo en la diversión un disciplinamiento?

Referencias

- Alder, A. (2019). *Monsterhearts 2*. (T. A. de Castro Pérez, Trad.) Áviles, Asturias: HT Publishers.
- Bernárdez, E. (2008). *El lenguaje como cultura*. Madrid: Alianza.
- Bourdieu, P. (2000) “Sobre el poder simbólico” en *Intelectuales, política y poder*, (A. Gutiérrez, Trad.), Buenos Aires: Eudeba, pp. 65-73.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan*. (A. Bixio, Trad.) Buenos Aires: Paidós.
- Butler, J. (2009). Performativity, Precarity and Sexual Politics. *Revista de Antropología Iberoamericana*. 4 (3). Madrid: Antropólogos Iberoamericanos en Red, pp. 1-13
- Desborough, J. (2016). *Diversity Dungeons*. Postmortem Studios.
- Giorgi, G. (Abril-Junio de 2009). Política del monstruo. *Revista Iberoamericana*, LXXV (227), 323-329.
- Goldman, Emma (1931). *Living My Life*. Partes I y II. Nueva York: Alfred A Knopf Inc.
- Grice, H. P. (1975). “Logic and Conversation” en *Syntax and Semantics Vol. 3: Speech Acts*. Nueva York, Academic Press, pp. 511-530
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. (M. Talents, Trad.) Madrid: Cátedra.
- Mattioli Gutiérrez, R. G. (2009). *El universo narrado: estudio antropológico sobre el juego de rol*. México D.F.
- Pérez Miranda, I., & Carbó García, J. (2010). Juegos de rol y roles de género. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), pp. 168-184.
- Scott, J. W. (2008). Preguntas no respondidas. *American Historical Review*, 113(5), pp. 100-110.