

2024

Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes

Roberto Adrián García Madrid

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, gmra@azc.uam.mx

BLANCA ESTELA LOPEZ PEREZ

Universidad Autónoma Metropolitana, belp@azc.uam.mx

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

García Madrid, Roberto Adrián and LOPEZ PEREZ, BLANCA ESTELA (2024) "Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 3: Iss. 1, Article 2.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/2>

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

Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 3 [2024], Iss. 1, Art. 1, Pp. 5-17

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Roberto Adrián García Madrid

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

Área de Investigación Diseño Disruptivo

gmra@azc.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0001-7575-1085>

Blanca Estela López Pérez

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

*Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía
de la Cultura*

belp@azc.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-9666-8739>

Abstract

The development of role-playing games involves the consideration of various elements, such as theme, story, and characters. One aspect is the use of miniature figures, which act as physical avatars in the game's narrative. These figures contribute to the identification between players and characters, as well as to scene construction and understanding of character performance.

Each game offers various avatar options, with different levels of abstraction and representation. The market for figures provides a wide variety of characters with different poses and finishes, enriching the building experience. When acquiring pieces, factors influencing the appropriation of characters and their various representations in figures are presented, which can have implications for other dynamics such as the act of collecting.

The introduction of miniature wargaming, with figures related to historical events, later inspired the creation of Dungeons and Dragons, a unique game that operated as a wargame with miniatures without the need for large armies.

Role-playing games are distinguished by the act of co-creation, where players create their experience through character interpretation.

The emergence of 3D printing promotes audience participation in the creation and customization of

figures, allowing players and fans to contribute their own designs. Figure painting becomes an additional activity that enriches the experience by offering a form of artistic expression, as well as creating connections with the characters.

The relationship between the player and the figure creates a unique connection, as the player projects part of their reality onto their represented self in the figure. Painting and customizing figures not only serve as a complement to the game but also provide an additional aesthetic and recreational experience.

The development and evolution of role-playing games, especially in the integration of miniature figures, have created a unique gaming experience. From historical wargames to the explosion of 3D printing, it has become a form of expression and deep connection with the game's imaginary world. The symbiotic relationship between the player and the figure adds significant layers to the gaming experience and opens lines of study from an academic perspective.

Keywords: figures, characters, role playing games, wargaming, narrative

Resumen

El desarrollo de juegos de rol implica la consideración de diversos elementos, como temática, historia y personajes. Un aspecto es la utilización de figuras en miniatura, que actúan como avatares físicos en la narración del juego. Estas figuras contribuyen a la identificación entre jugadores y personajes, así como a la construcción de escenas y al entendimiento del desempeño de los personajes.

Cada juego ofrece diversas opciones de avatares, con distintos niveles de abstracción y representación. El mercado de figuras proporciona una amplia variedad de personajes con diferentes poses y acabados, enriqueciendo la experiencia de construcción. En la adquisición de piezas se presentan factores que influyen en la apropiación de los personajes y sus diversas representaciones en las figuras, lo que puede tener implicaciones en otras inercias como el acto de coleccionar.

La introducción de *miniatures wargaming*, con figuras relativas a eventos históricos, inspiró más adelante la creación de *Dungeons and Dragons*, un juego único que operaba como un *wargaming with miniatures* sin necesidad de grandes ejércitos.

Los juegos de rol se diferencian por el acto de co-creación, donde los jugadores crean su experiencia a través de la interpretación de personajes.

El surgimiento de la impresión en 3D promueve una participación de audiencias en la creación y personalización de figuras, permitiendo que los jugadores y fanáticos contribuyan con sus propios diseños. El pintado de figuras se convierte en una actividad adicional que enriquece la experiencia ofreciendo una forma de expresión artística, además de crear conexiones con los personajes.

La relación entre el jugador y la figura crea una conexión única, ya que el jugador proyecta parte de su realidad en su yo representado en la figura. El pintado y personalización de figuras no solo sirven como complemento al juego, sino que también otorga una experiencia adicional de tipo estética y recreativa.

El desarrollo y la evolución de los juegos de rol, especialmente en la integración de figuras en miniatura, han creado una experiencia de juego única. Desde los juegos de guerra históricos hasta la explosión de la impresión en 3D, se ha convertido en una forma de expresión y conexión profunda con el mundo imaginario del juego. La relación simbiótica entre el jugador y la figura agrega capas significativas a la experiencia de juego y abre líneas de estudio desde la perspectiva de la academia.

Palabras clave: figuras, personajes, juegos de rol, wargaming y narrativa

Introducción

La experiencia de cada juego de rol se soporta en función de reglas específicas; algunos ofrecen la opción para que los participantes utilicen figuras en miniatura, que actúan como una extensión de sus personajes y que operan como representación física en la narrativa de la historia, aspecto que permite a las personas participantes identificarse entre sí y a sus personajes. En paralelo, las piezas contribuyen al armado y configuración de escenas, ofreciendo para el jugador un punto de vista general que abona al desempeño de los personajes en el juego.

Para abordar el tema, se propone una estructura de lo general a lo particular, segmentando el contenido en ocho capítulos. Iniciando con una *breve mirada* a manera de referencia, contemplando la influencia de juegos de guerra utilizados en la milicia. Posteriormente, el capítulo *Pioneros de la fantasía* contextualiza sobre la transición de temáticas históricas utilizadas en los primeros juegos comerciales a otras de orden de fantasía medieval y de ciencia ficción. Para continuar con el aporte de estas temáticas emergentes, el capítulo *Creando inercias de juego* describe algunas de las implicaciones que promovieron las temáticas emergentes en formas de jugar, aspecto que promueve una mayor audiencia. El apartado *Ver e imaginar, las narrativas de juego*, retoma desde los estudios narrativos una perspectiva de diégesis y mimesis que puede abonar a la comprensión de las formas en que se construyen los personajes, desde la persona que juega y desde la comunidad. Posteriormente, en el capítulo de *La proyección e identificación del yo*, se retoman autores del psicoanálisis a manera de aproximación para explicar la apropiación que hacen las personas que juegan con los personajes.

En el capítulo *Hágalo usted mismo*, se expone una forma de apropiación en torno a las figuras realizando la tarea de pintado, con un objetivo de acabados particulares que reflejen características del personaje. *Colección de experiencias* plasma una inercia derivada del acto de adquirir piezas, que puede terminar en un acto de concentrado de figuras con implicaciones diversas. Y por último las *conclusiones*.

Breve mirada

Los juegos de mesa soportados en un tablero han sido parte de la humanidad y continúan evolucionando a lo largo del tiempo, aportando reglas y accesorios que abonan a la jugabilidad de acuerdo con el objetivo. Por un lado, se tiene la finalidad de entretenimiento y por otro, fomentar estrategias para obtener la victoria. Dicho aspecto se ve reflejado en el ajedrez, el cual tiene un marco de operación que permite que dos personas participen y que una gane el juego. Este ejemplo se considera como referencia en el aprendizaje de estrategias, aspecto retomado por la milicia, en donde el objetivo es vencer al oponente. Las academias

militares exploraron el desarrollo de formas de aprender de batallas en la historia con el apoyo de juegos de tablero. Peter Perla, autor que ha trabajado los *Wargaming* (Juegos de Guerra), los refiere como: “modelos o simulaciones, que aplican reglas, datos, y procedimientos militares, que desencadenan un cauce de acciones y eventos, que se van afectando por las decisiones tomadas por las personas participantes.” (Perla, 1990, como se citó en Mason 2018, p.77).

Esta categoría de juegos asiste al entrenamiento de formación militar, como apoyo para recrear y generar situaciones de un conflicto y genuinamente permitiendo la oportunidad de jugar con posibles escenarios en la batalla (Mason 2018, pp. 78-90).

La aparición de estos juegos en un mercado de entretenimiento comercial impulsó la incursión de empresas como Avalon Hill, que en 1953 se especializó en líneas de *Wargaming* y juegos de mesa de tipo estratégico. Esta empresa exploró la búsqueda de instrumentos que permitieran lograr una experiencia significativa, haciendo uso de recursos como mapas y tableros con un diseño de retículas hexagonales que permitían plasmar desplazamientos por parte los ejércitos contrincantes, además de la utilización de formatos para concentrar puntajes y resultados, e incluso se contemplaba el uso de tablas con datos que se basan en probabilidades para complementar la experiencia de juego (Mason 2018, p. 91).

El mercado estimuló que más empresas presentaron ofertas de *Wargaming* que operaban principalmente con temáticas históricas. Los juegos utilizaban fichas con formas diferentes que significaban categorías militares como infantería o caballería; posteriormente se exploró la utilización de figuras en miniatura fabricadas con materiales como plomo o plástico, concebidas para operar en los tableros. Al paso del tiempo, el uso de las figuras inspiró a la audiencia a complementarlo con elementos a escala, persiguiendo el objetivo de recrear un terreno más figurativo. Esta categoría denominada: *Miniatures Wargaming* (juegos de guerra de miniaturas) impulsó un mercado muy acotado, que implicaba un esfuerzo extraordinario de tiempo y creatividad para lograr campos de batalla más figurativos (Appelcline, 2013, p. 11).

Pioneros en la fantasía

La búsqueda de temáticas y formas de juego novedosas impulsó la llegada de *Dungeons and Dragons* (D&D), un hito en los juegos de tablero. Este fue inspirado de la convergencia de diversos factores, como la influencia de publicaciones tales como el Señor de los Anillos escrita por John Ronald Reuel Tolkien en 1954, el cual expone una aventura épica protagonizada por un grupo de personajes de diversas razas, aspecto que deja un referente clave en la configuración de tropos de orden fantástico, el cual se ha ido enriqueciendo al paso del tiempo (Tresca, 2011, p. 5).

Gary Gygax, uno de los creadores de *D&D*, era asiduo jugador en circuitos de partidas de *Wargaming* de Avalon Hill y otros proveedores desde la segunda mitad de la década de los sesenta; esta experiencia acumulada, además del vínculo con otros jugadores como Jeff Perren, impulsó la búsqueda de alternativas de juego.

La exploración en temas medievales apoyadas por el uso de miniaturas y el interés creciente de nuevas reglas era una constante en los jugadores a finales de la década de los sesenta.

Perren propuso reglas para un juego de miniaturas medievales, que Gygax complementa y enriquece, llamado *General Medieval Miniatures* publicado en 1970; un año después editan con la empresa Gideon Games el primer juego de la línea *Wargaming with Miniatures* llamado *Chainmail*, una actualización de *General Medieval Miniatures*. Este juego proponía dos aportes de reglas: el asedio, el cual desarrollaba directrices para un combate cuerpo a cuerpo entre jugadores, y el suplemento, para introducir personajes con un perfil de héroes y magos, aspecto presumiblemente influenciado por los tropos contenidos en el *Señor de los Anillos* (Appelcline, 2013, pp. 8-9).

En 1969 Gygax conoció a Dave Arneson, jugador de Wargaming, que también participaba en circuitos de juego y que buscaba nuevas formas de jugabilidad; entre los dos exploraron diversos títulos, retomando temas históricos. Derivado de *Chainmail*, en 1971 Arneson exploró variantes en la forma de juego y propuso un título llamado *Blackmoors*, en el cual se libran campañas utilizando miniaturas y que ofrecía una experiencia enriquecedora. Un año después el juego se llamó *Dungeons of Blackmoor*, cuya jugabilidad impulsó la utilización de modelos espaciales de otros sets de juego, para contextualizar las narrativas (Appelcline, 2013, p. 10).

En 1972 Gygax y Arneson maduraron una propuesta de juego que retoma lo realizado por ambos previamente, llamada *D&D*. Buscaron comerciar esta propuesta en empresas de juego sin obtener éxito; en 1973 Don Kaye, un amigo de Gygax, propone crear una empresa que llamaron *TSR Tactical Studies Rules* (Reglas de Estudios Tácticos), y 1974 publican la primera edición de *D&D* (Appelcline, 2013, pp. 13, 14).

Pete Wolfendale y Tim Franklin refieren:

D&D era un mutante único, tenía una inercia de operar como un *Wargaming with Miniatures* que no usaba ejércitos es decir un gran número de piezas ni la configuración de un terreno a medida, solo ocupaba un cierto número de personas para jugar a la vez, las que fungía como personajes y una para jugar como el mundo (Wolfendale & Franklin 2012, p. 207).

D&D, inspiró nuevas temáticas, narrativas y propuestas de juegos, con sus respectivas exploración en personajes y seres.

Creando inercias de juego

Hay diversas aproximaciones al concepto de juego de rol, y Michael Tresca refiere tres momentos. El primero aborda el control que tiene el jugador sobre su personaje en torno a la manera en que le da cauce en la narrativa concebida para el juego, esta acción lo hace partícipe de la historia. El segundo es respecto al jugador que se desempeña en torno a su bagaje y al contexto de la historia. El tercero es en torno al compromiso de los jugadores con la partida (Tresca, 2011, p.8).

Posterior a *D&D*, la oferta de opciones se fue ampliando y diversas compañías experimentaron alternativas de temáticas y jugabilidad. Para 1983, la compañía Games Workshop lanzó *Warhammer*, una opción de *Miniatures Wargaming* con temática de ciencia ficción y, en cierta forma, de fantasía. Este juego es considerado como el juego emblemático en esta categoría por la jugabilidad y flexibilidad que ofrece

expansiones y juegos adyacentes que se derivan de las tramas principales (Meriläinen, Stenros, y Heljakka, 2020, pp. 2-4).

Ver e imaginar, las narrativas de juego

En estudios narrativos se utilizan dos conceptos: *diégesis* y *mímesis*, los cuales ayudan a explicar las implicaciones que tienen los distintos niveles de representación de una creación realizada por el ser humano.

Sócrates desarrolla el binomio complejo de la diégesis y la mímesis para categorizar las diferentes formas de presentar una historia, especialmente la poesía, el cual era el medio más poderoso de narrativa verbal en la cultura griega (Halliwell, 2014, p.129).

Diégesis, del verbo griego *diegeisthai*, refiere a conducir o guiar, que posteriormente denota narrativa en un sentido amplio de un discurso que comunica referencias de una situación (Halliwell, 2014, p.132).

Algunos enfoques contemporáneos “consideran la diégesis como una categoría narratológica que denota la historia-universo imaginada en oposición a los constituyentes discursivos o textuales de una narración.” (Halliwell, 2014, p.135). Diégesis es lo que se imagina la persona de acuerdo a la narrativa expuesta.

Mímesis, palabra derivada del griego para *imitación*, ha sido trabajada históricamente desde la crítica literaria. Platón la utilizaba como término estético para describir las creaciones falsificadas del poeta, que reflejaban las apariencias del mundo (Chids y Fowler, 2006, p. 120).

En la Poética de Aristóteles se describe a la poesía como una mímesis de las acciones humanas que se traducen a una nueva representación que es contenida en el poema mismo. “La *imitación* de Aristóteles combina un sentido de la obra literaria como representación de alguna realidad preexistente, con un sentido de la obra misma como objeto, no simplemente como superficie reflectante.” (Abrams y Galt, 2009, pp.153, 154). La mímesis se puede interpretar como una representación de la realidad.

La diégesis es una interpretación mental de la narrativa, construida con referentes propios del bagaje de cada persona y la mímesis es lo que recrea la realidad. Extrapolando estos términos en el juego de rol, se tienen distintos niveles de aplicación. Por un lado, puede incidir en la aproximación para explicar el fenómeno de la forma en que operan los elementos objetuales (figuras) y cómo pueden encarnar personajes u otros elementos que participan en el juego.

La aplicación del término de diégesis se puede decantar en los primeros Wargaming que utilizaban cuerpos volumétricos para describir vehículos y compañías de ejército, entre otras cosas.

La narrativa inherente del juego, además de la aceptación de las reglas y el consenso de las personas participantes, permitía que se construyera la historia tan solo con el uso de volúmenes de colores de acuerdo con el bando, el manejo de tamaños y formas que asistían en la identificación de atributos como jerarquías u otros aspectos relevantes en el juego. El efecto de la diégesis soportado por la narrativa rige la forma en que son traducidos esos elementos en significados particulares del juego, y que de acuerdo con cada atributo se les asigna una valoración.

La operación del juego de rol, que se soporta en la narrativa que realiza la persona que funge como director de una campaña o aventura, funciona como guía para que fluya el juego, cuidando hacer énfasis en el combate táctico, el desarrollo narrativo y la exploración espacial (García, 2017, p. 232).

Esta narrativa proveerá de una estructura en abstracto que cada participantes construirá de acuerdo con su bagaje, un proceso totalmente diegético. El gradual uso de elementos figurativos, sobre todo en las figuras, ofrece un gradiente hacia lo mimético. Los *Miniatures Wargaming* operan mejor con un enfoque de mimesis, de acuerdo con el grado de representación de la figura y los elementos de terreno y de escenografía, derivados de las posibilidades de las tecnologías de producción y reproducción disponibles en el momento histórico.

El nivel para el detalle puede estar supeditado a la selección y utilización de materiales vinculado a la forma en que serán producidas. Esta va desde la herencia del plomo como soporte para las figuras pasando por la experiencia de la inyección de diversos tipos de plásticos, hasta las tecnologías emergentes que permiten la impresión en 3D de archivos modelados y realizados por artistas tanto profesionales como de circuitos de fans, que buscan aportar desde su perspectiva a las diversas temáticas.

El diseño de los personajes de mundos fantásticos, de ciencia ficción e híbridos, pone sobre la mesa una discusión que tiene que ver con los tropos construidos, derivados y aceptados en torno a la manera en que se debe percibir un personaje, en tanto que al ser constructos derivados de las narrativas son relacionados a contextos de fantasía y/o ciencia ficción, los cuales no son la realidad. La construcción del personaje está sometida a los referentes que emanan de las industrias culturales y de los acuerdos de un público “especializado” y del que no lo es.

Por ejemplo el tropo de orco, al que Tolkien refiere como una forma de hobbit derivado de los duendes con características de color de piel, textura y apariencia particulares, retomado en *D&D* y que posteriormente inspira al constructo que hace *Warhammer*, en donde se reconfigura desde la forma de escritura llamándolo orko, en paralelo a la apariencia (Tresca 2011, p.37). Estas situaciones inciden en el público cautivo, provocando constantes reevaluaciones en los tropos.

Otro ejemplo es la escritora J. K. Rowling, autora de la saga *Harry Potter*, quien retoma entidades como orcos y elfos que contrastan con lo establecido por Tolkien. Esta situación se puede explicar por el hecho de que el mercado al que ella se dirige es primordialmente infantil.

La constante emergencia de contenidos conjugan interpretaciones distintas que contrastan, violentan o legitiman y además, por las características particulares de consumo, puede incidir en la aceptación. La diégesis de la construcción del tropo se combina con el proceso para obtener una mimesis derivada del acuerdo generalizado en torno a la manera en que se concibe cada ser, aspecto que puede operar como la inercia para desarrollar personajes “aceptados” o incluso “creíbles” por la mayoría de la gente que forma parte de una comunidad especializada, e incluso por el público en general.

La proyección e identificación del yo

Los procesos de identificación y proyección del yo fueron descritos por Sigmund Freud en su texto *Duelo*

y *Melancolia* (1917) y retomados por Melanie Klein en el año 1955 en su trabajo *Sobre la identificación*. El primero comienza describiendo la manera en que el objeto de amor se encuentra impregnado de enlaces afectivos que debieran desaparecer en cuanto el objeto, en el examen de realidad, no exista más (Freud, 2008, p. 242), particularmente cuando aparece un objeto sustituto sobre el cual invertir los enlaces. Pero esta sustitución se enfrenta a la resistencia ya que el objeto perdido en el mundo real tiene otras implicaciones como objeto investido en el psiquismo de cada persona; por eso Freud afirma con respecto al estado melancólico que “[la persona] sabe a *quién* perdió, pero no lo *que* perdió en él.” (p. 243) Este entramado de enlaces afectivos son el andamio sobre el que se tejen la introyección (la afectación por el objeto del mundo real traída al psiquismo) y la proyección (el invertir los objetos del mundo con el entramado de afectos del psiquismo).

Para Klein esta identificación por proyección consiste en una combinación de distintas partes del yo que se proyectan sobre otra persona (Klein, 2015, p. 149), pero esta operación puede realizarse también sobre personajes de ficción ya que sirven de objeto investible con las ataduras afectivas. También menciona que, al realizar esta investidura, el soporte (persona o figura reales) ayuda a prolongar la existencia del sí-mismo como una extensión (p. 151), de ahí que ese yo pueda usar como soporte a diferentes personas y personajes a lo largo de su vida y también, de manera evidente, durante el tiempo que dure una partida en el juego de rol. Por ello es posible explicar la implicación de la introyección de un personaje a través del llenado de una hoja de personaje, el modelado y pintado de una figura o, incluso, la adquisición de juguetes o piezas de colección de un juego. Tal vez por lo anterior se pueda comenzar a dar cuenta del proceso por el cual se construye un personaje cuyo avance y/o pérdida es experimentada con gran intensidad por parte de los jugadores y que, a su vez, ellos busquen prolongar el vínculo incluso cuando el personaje ha muerto en la partida.

Los *Miniatures Wargaming* manejan inercias de juego que por sí mismas promueven una identificación y conexión de las personas con los temas y las narrativas de juego. Como una cualidad adicional, la utilización de figuras que representan a los personajes con los que se juegan es un valor agregado que complementa la inercia de la experiencia.

D&D, con temática de orden fantástico medieval y *Warhammer*, de tipo ciencia ficción, manejan actualizaciones de sus contenidos y la publicación de expansiones, situación de mercado que promovió la creación de juegos con temáticas similares ofrecidos por otros desarrolladores. Dicha inercia abrió una constante para la validación y creación de tropos en continua expansión, sumando nuevas opciones, mejoras y genuinas propuestas sumadas por los circuitos de fans. El crecimiento de cada juego es impulsado por una estrategia comercial por las propias marcas, pero también un proceso legitimador impulsado por un público cautivo.

La explosión que detonó la impresión en 3D hizo más fácil que jugadores y público atraído por los mencionados temas incursionaran en la mejora de personajes ya existentes y en la creación de nuevos, explorando además de las posturas también el uso de accesorios, fenómeno que complementa al mercado comercial existente de figuras oficiales y de otras marcas.

El espectro de opciones permite encarnar distintos tipos de personajes de acuerdo a su perfil y tipo de característica identitaria e incluso el tipo de raza, tomando en cuenta que al estar en un contexto temático de fantasía o ciencia ficción se diversifica esta característica al poder seleccionar entre un ser de cualidades mágicas o habitar en otro sistema solar.

Sin embargo, ha sido irónico que haya una apertura de seres de diversas procedencias, considerando que en los albores de estos juegos se tenía un enfoque predominante desde el género masculino. Sin ser un impedimento para que cualquier persona pudiera jugar y que dependiendo de la creatividad del director de juego, de la interpretación de las reglas y de un criterio, era posible de forma extraordinaria integrarlos a cabalidad a la historia.

En la etapa temprana del juego de D&D, era predominante el género masculino. Los personajes femeninos consideraban aspectos que implican características distintas, evidentes por ejemplo en la valoración de puntos de fuerza los cuales mostraron un rango de puntaje distinto respecto a un personaje de género masculino, o si era seleccionado un personaje de otra raza que no fuera humana, podía implicar una segregación en las historias del juego. Es decir, reflejaba un criterio de racismo que se podía inferir que estaba indirectamente heredado de la realidad. Conforme se han ido publicando actualizaciones, el aspecto de género y equidad de los personajes se ha ido explorando y desarrollando hacia una inclusión (García, 2017).

Hágalo usted mismo

La oferta de personajes presentada por las marcas oficiales de cada juego, tanto de tirajes regulares como de series especiales, se complementa con un mercado emergente de propuestas de piezas concebidas y modeladas por artistas que operan aplicaciones 3D, los cuales ofrecen desde rediseños de piezas ya existentes, hasta la oferta de figuras completamente nuevas. Estas se ponen a disposición de un público cautivo por medio de la venta de archivos para que se puedan imprimir en 3D tantas piezas como se decida producir, o la opción de adquirir la figura ya realizada y lista para ser enviada por paquetería.

Una vez que se tienen las piezas seleccionadas, el siguiente paso es la acción de pintado, actividad en donde se hace una aplicación de colores, la recreación de texturas, y los efectos de desgaste, con el objetivo de reflejar las cualidades del tropo de cada personaje, considerando incluso que si la pieza cuenta con una base, esta también se interviene con accesorios que emulan vegetación y tierra. La meta del pintado y aplicación de acabados es plasmar en el personaje una trayectoria para que de alguna manera la figura cobre vida en el juego, de acuerdo a la visión del jugador. Esta actividad requiere de una experiencia e inversión complementaria por parte del jugador el cual, de acuerdo al conocimiento y pericia en el acto de pintado más el tiempo invertido en cada pieza, permite obtener distintos niveles de calidad de acuerdo al objetivo personal. Como alternativa para lograr resultados más profesionales se pueden tomar cursos especializados para el aprendizaje de pintado de figuras, más una oferta de herramientas como pinceles, aerografos, y materiales que comparten mercado con el de bellas artes, diseño y modelismo estático, como pinturas y paletas húmedas: se tienen los insumos para obtener piezas de calidad. Como un complemento, existe la alternativa de realizar una inversión económica en la encomienda de trabajos a medida con artistas nacionales o

internacionales que se especializan en el pintado y terminado de piezas, cuya experiencia se ve reflejada en resultados de gran calidad con un alto nivel en los detalles y acabados.

El fin de las figuras de ser utilizadas para jugar se complementa con una experiencia recreativa en sí misma, obtenida mediante la ejecución del pintado, aspecto que puede detonar una apropiación de la figura ya intervenida y que ofrece una apreciación de contemplación tanto en el juego como fuera de él; es decir, las figuras pintadas pueden operar como piezas de arte en sí mismas, susceptibles de ser apreciadas en espacios de exhibición, generando una provocación estética en el observador (Meriläinen, Heljakka, y Stenros, 2022).

Colección de experiencias

El mercado de figuras derivado de las marcas comerciales y creadores de modelos en 3D abre un abanico de opciones para jugadores de juegos de rol, en tanto se presentan necesidades emergentes en torno a la adquisición de figuras que puedan representar situaciones diversas en torno a sus personajes, la posibilidad de tener variantes con posiciones distintas para diversas situaciones como ataque o defensa, circunstancia que promueve la utilización de más de una figura para un mismo personaje en el juego, o la simple adquisición de piezas que permitan proveer una experiencia estética de gusto para contemplación de la figura, que en paralelo a la posibilidad de aplicar un pintado de la pieza, detona un mercado de coleccionismo en el que la audiencia puede caer muy fácil.

El acto de pintar es una experiencia en sí misma, lo que puede promover una constante búsqueda de la actividad para dar salida a la eventual necesidad de dar acabados a cada pieza. Otro factor es el atributo de escala y dimensión de las figuras, las cuales cuentan con un promedio de dos a tres centímetros de alto, lo que estimula a la concentración de un número alto de piezas en un mismo espacio, en contraste con menor número de objetos de mayor escala que ocupan completamente el mismo espacio.

La acción de coleccionar, además, considera características inherentes a las ofertas del mercado como la emisión de tirajes limitados, series especiales contenidas en sets o la emisión de piezas exclusivas para eventos; estos son solo algunos de los atributos que puede tener en cuenta una persona coleccionista.

Meriläinen, Stenros y Heljakka exponen la delicada situación en torno al coleccionismo de estas piezas, ya que en paralelo a la adquisición de las figuras está presente el proceso de pintado, situación que puede implicar que desenvolver las figuras para ser intervenidas se demore considerablemente por el tiempo invertido para pintarlas. Este aspecto genera un efecto secuenciado de situaciones adversas en las que al final la persona termina concentrando de manera descontrolada más piezas de las que puede almacenar, revelando escenarios que inciden en temas de salud, como desórdenes en la persona que inciden de forma negativa (Meriläinen, Stenros, Heljakka, 2022).

Con el objetivo de tener una apreciación más cercana en torno al uso de figuras en juegos de rol, se estableció una conversación con dos personas con diferentes perfiles de juego, que además realizan el trabajo de pintura. A cada persona se le asignó un código para salvaguardar su identidad.

La persona DD, de veinte años, lleva seis años en *D&D* como jugador y director, él refiere que pinta

todas sus figuras ya que argumenta que todas pueden ser protagonistas en algún momento en sus historias. Menciona que antes compraba figuras prepintadas (*wizkids*) y actualmente adquiere piezas de autor, casi siempre impresas en 3D. Considera que le gusta más jugar cuando utiliza miniaturas que cuando es solo narrativa. Cuando organiza sesiones de juego exhorta a los demás participantes a que utilicen miniaturas, de preferencia pintadas.

La persona WH, de veintiséis años, lleva casi dos años en Warhammer y refiere que pinta casi todas sus figuras, pero invierte más tiempo en los detalles en las piezas de personajes que ostentan un mayor rango, ya que el tipo de juego implica un manejo de tropas de infantería a las que no les dedica el mismo tiempo. Al iniciarse en los juegos de rol decide invertir en un set oficial que contaba con cuarenta y cuatro figuras que está pintando actualmente; cuando participa en partidas identifica que no todas las personas tienen pintadas sus piezas, situación que, refiere, resta a la experiencia total de juego. Actualmente él adquiere piezas de autor impresas en 3D y construye sus personajes.

Ambas personas, consideran que la utilización de figuras pintadas en sus respectivos juegos potencian la experiencia al momento de jugar, coinciden en que las piezas tienen un doble propósito: en un primer momento cubren el objetivo del juego y en segundo el de contemplación. Cada uno de ellos invierte tiempo en tomar cursos para pintado y aplicación de efectos y detalles, con el objetivo de perfeccionar acabados en sus piezas.

Conclusiones

Perla y McGrady refieren que los juegos de guerra detonan experiencias, en tanto que permiten que los participantes se transformen, permitiendo internalizar sus experiencias en el juego. Cuando se logra que la narrativa sea envolvente, puede provocar una inmersión en los participantes y generar una suspensión de la incredulidad (Perla y McGrady 2022). Este aspecto puede propiciar que los jugadores se inserten en el juego por medio de sus figuras y que, si además llegan a contar con acabados que reflejan sus atributos, aporta a una experiencia total.

A lo largo de la historia de los juegos de guerra, se ha promovido la oportunidad de poner sobre la mesa la posibilidad de triunfo derivado de la recreación de conflictos bélicos. En cuanto las fichas se sustituyeron por figuras, la apariencia de la batalla se tornó enriquecida logrando un efecto similar a la de modelos a escala, en donde se puede apreciar la magnitud de las fuerzas que se enfrentan.

Las primeras piezas ya permitían la posibilidad de ser intervenidas con atributos de color y acabados, acotándose exclusivamente a las opciones de los temas históricos. El aporte que trajo la temática de fantasía y ciencia ficción detonó una oportunidad de juego distinta, en tanto que ahora las historias podían tener un vínculo con los contenidos derivados en las industrias culturales del momento: literatura, novelas gráficas, filmografía, televisión, radio y videojuegos. De acuerdo con la temática, el jugador podría ser algo distinto a un ser humano, un ser con características diversas, como tamaño y color de piel, entre otros.

Cada figura que representa un personaje refleja las características respectivas de cada raza, y al estar en el mismo tablero permite la interacción en un espacio en común, poniendo de manifiesto atributos como

el de la escala de cada raza, aspecto que permite mensurar los alcances de cada personaje en el juego. Alguien corto de estatura se puede escabullir, un personaje de gran tamaño puede defender o atacar con mayor fuerza: la figura puede encarnar con claridad al personaje.

La descripción de los personajes de razas diferentes a las humanas provocan un acto de creación diégetica, cuya representación será construida por el bagaje de cada jugador. La figura permite la traducción de las características del personaje en un aterrizaje con formas específicas que resulta en una imagen mimética, situación que permite que haya un acuerdo entre los jugadores sobre los atributos de cada ser.

La acción complementaria de pintado de figuras ofrece una experiencia adicional que la enriquece, ya que se pueden plasmar atributos elementales como el color de piel, las texturas de la ropa, accesorios e incluso el desgaste. El aporte de juegos de rol con temáticas de fantasía abona a la construcción de roles y tropos que son apropiados por los jugadores. La oferta de piezas oficiales, más las creaciones de artistas, hacen que la selección de un personaje se pueda realizar de un abanico de opciones exponenciales.

La incidencia de las figuras en el juego promueve una acción que permite que el jugador realice inmersiones en la historia propuesta por medio de personajes que se decantan en figuras personalizadas, logrando una sinergia que promueve una apropiación que potencia la experiencia y el vínculo de la narrativa y las acciones.

La relación de una persona que funge como jugador, que se decanta en un personaje y a su vez se visibiliza en una figura, promueve una triada de relaciones constantes que emana desde la persona que juega y que baja a la figura, proyectando parte de su realidad en un álter ego que abre la posibilidad de tener aventuras, explorar mundos y situaciones épicas.

El acto de jugar y de construir personajes sobre una figura ofrece una apropiación significativa; la observación a grupos de fans y el mercado permite inferir la existencia de una inercia empírica significativa de relación entre el jugador, personaje y figura, fenómeno del que es relevante un abordaje desde la academia.

Referencias

- Abrams, M. y Galt, G. (2009). *A glossary of literacy terms*. (9 ed.) Wadsworth Cengage Learning.
- Appelcline, S. (2013). *Designer & Dragons: The '70s Credits*. (1 ed.) Evil Hat Productions, LLC.
- Chids, P. y Fowler, R. (2006). *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. Routledge & Kegan Paul Ltd
- Freud, S. (2008) *Obras completas. Tomo XIV*. Amorrortu.
- Garcia, A. (2017) Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture, and Activity*, 24(3), 232-246. DOI: 10.1080/10749039.2017.1293691
- Halliwell, S. (2014). Diegesis – Mimesis. en Hühn, P. et al. (Eds.). *Handbook of Narratology*. (2 ed.) de Gruyter.

- Klein, M. (2015) *Envidia y gratitud, y otros trabajos 3*. Paidós.
- Perla, P y McGrady, E. (2011). Why Wargaming Works. *Naval War College Review*. 64(3), 111-130.
- Mason, R. (2018). Wargaming: its history and future. *The International Journal of Intelligence, Security, and Public Affairs*, 20(2), 77-101. DOI:10.1080/23800992.2018.1484238
- Meriläinen, M., Heljakka, K., & Stenros, J. (2022). Lead Fantasies: The making, meaning and materiality of miniatures. en Germaine, C & Wake, P. (Eds.). *Material Game Studies: A Philosophy of Analogue Play* <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202301301831>
- Meriläinen, M., Stenros, J., & Heljakka, K. (2020). More Than Wargaming: Exploring the Miniaturizing Pastime. *Simulation & Gaming*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/1046878120929052>
- Meriläinen, M., Stenros, J., Heljakka, K. (2022). The Pile of Shame: The Personal and Social Sustainability of Collecting and Hoarding Miniatures. en Muthu, S.S. (eds) *Toys and Sustainability. Environmental Footprints and Eco-design of Products and Processes*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-16-9673-2_4
- Tresca, M. (2011). *The evolution of fantasy role-playing games*. (1 ed.) McFarlane & Company, Inc., Publishers.
- Wolfendale, P. & Franklin, T. (2012). 16 Why Dungeons and Dragons Is Art en Cogburn, J. & Silcox, M. (Ed.). *Dungeons and Dragons and Philosophy. Raiding the Temple of Wisdom*. (pp. 207 - 224). (1 ed.) Open Court Publishing Company.