

2024

Estética relacional de los juegos de rol.

Juan Manuel Díaz

UAM Xochimilco, jmandztorre@gmail.com

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

Díaz, Juan Manuel (2024) "Estética relacional de los juegos de rol.," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 3: Iss. 1, Article 5.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/5>

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.

Estética relacional de los juegos de rol.

Cover Page Footnote

Estudiante del doctorado en teoría y análisis cinematográfico de la UAM Xochimilco. Profesor de cátedra en la Facultad de Estudios Superiores Acatlan de la Universidad Nacional Autónoma de México. Forma parte de la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico, así como de la Red Internacional de Investigadores sobre Juegos de Rol. Véase Díaz, Juan Manuel (2023) Estética relacional de los juegos de rol en la Gaceta de Juegos Serios, número 5, año 1. <https://juegosserios.org/gaceta> Díaz de la Torre, Juan Manuel (2012) Arqueología de la hibridación. Una propuesta sociosemiótica sobre la transformación del sentido. (Tesis para obtener el grado de maestro en sociología. Inédita) Universidad Iberoamericana.

Estética relacional de los juegos de rol

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 3 [2024], Iss. 1, Art. 4, Pp. 53-69

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Juan Manuel Díaz
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco
jmandztorre@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0001-6016-1840>

Abstract

This article proposes that role-playing games are an artistic form based on the aesthetic theory proposal of Nicolas Bourriaud, for whom the work of art is a dialogic event generated between the viewer, the work, and the author. The central proposal is to think of this event as the highest phase of an aggregation process where different levels of interactions in which the players participate to different degrees; They agglomerate until they generate what can be called an aesthetic experience. Based on this argument, it is proposed that the aesthetic quality, what makes role-playing games an artistic form, is the connection of three elements: the relational, the symbolic and the imaginal activity. These three elements are considered as necessary qualities through which role-playing games are constituted as art forms. To achieve the above, the theoretical considerations of Miguel Angel Bastarrachea, the Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model of Leo Konzack and the relational aesthetics of Nicolas Bourriaud will be used.

Keywords: roleplaying games as art, relational aesthetics, esthetic experience.

Resumen

El presente artículo propone que los juegos de rol son una forma artística fundamentada en la propuesta de teoría estética de Nicolas Bourriaud, para quien la obra de arte es un acontecimiento dialógico generado entre el espectador, la obra y el autor. La propuesta central es pensar dicho acontecimiento como la fase más alta de un proceso de agregación donde diferentes planos de interacciones en los que participan los jugadores en diferentes grados; se aglomeran hasta generar lo que puede llamarse como una *experiencia estética*. A partir de esta argumentación, se propone que la cualidad estética, aquello que hace a los juegos de rol una forma artística, es la vinculación de tres elementos: lo relacional, lo simbólico y la actividad imaginal. De esta forma, el objetivo general será el de describir estos tres elementos como cualidades necesarias por medio de las cuales los juegos de rol se constituyen como formas de arte. Para lograr lo anterior se usarán las consideraciones teóricas de Miguel Angel Bastarrachea, el Modelo Wunderkammer-Gesamtkunstwerk de Leo Konzack y la estética relacional de Nicolas Bourriaud

Palabras clave: juegos de rol como arte, estética relacional, experiencia estética

Introducción

El presente escrito son los primeros esbozos de una investigación mayor, la cual busca establecer que los juegos de rol son una forma artística fundamentada en la llamada estética relacional propuesta por Nicolas Bourriaud. Además, se debe mencionar que hubo trabajos previos que alimentaron este artículo. La idea central es pensar el acontecimiento estético como la fase más alta de un proceso de agregación en donde diferentes dimensiones de la vida de los jugadores y jugadores y planos existenciales (juego, reglas, mundo social, mundo narrativo, etc.) se aglomeran para generar la experiencia estética. Al respecto, la presente investigación nace de la siguiente pregunta: ¿cuáles son los elementos necesarios para pensar en los juegos de rol como una forma de arte? La hipótesis, en este sentido, sería que la cualidad artística de los juegos de rol nace de la vinculación entre tres elementos: lo relacional, lo simbólico y la actividad imaginaria. De esta forma, el objetivo general será el de describir estos tres elementos como cualidades necesarias por medio de las cuales los juegos de rol se constituyen como formas de arte. Para lograr lo anterior se usarán las consideraciones teóricas de Miguel Angel Bastarrachea, el Modelo Wunderkammer-Gesamtkunstwerk de Leo Konzack y la estética relacional de Nicolas Bourriaud.

Parto de la noción de *estética* desde la perspectiva kantiana expuesta en *Crítica a la Razón Pura*, específicamente hablando de la sección de *La estética trascendental*. Kant (2024), define a la estética como: “la ciencia que estudia la sensibilidad”, esta a su vez sería el “efecto que tiene el objeto en la capacidad de representación, esto es, la *sensibilidad*” (Kant, 2024). La estética es entonces la ciencia que estudia los efectos sensibles de los objetos y cómo estos serán representados a partir de dichos efectos. Desde la propuesta kantiana, el acontecimiento estético sería esa afección misma. El momento justo en donde un objeto o, en este caso práctica, transforma la capacidad de representación de ese mismo objeto o práctica. Siguiendo con el argumento kantiano, la *materia* es lo que corresponde a la sensación, por lo que el problema de lo estético es una forma de materialidad que impacta en la capacidad humana de percibir y representar el mundo.

Al respecto se puede reflexionar y seguir el trazado de la filosofía de las formas simbólicas como formas de representación del mundo expuesto por Ernst Cassirer¹, Henri Focillon² y Mikel Dufrenne³. Inclusive se podría reflexionar la noción de aparato estético de Jean Louis Déotte⁴ como una técnica cultural que media entre el mundo, el objeto y el sujeto. Sin embargo, si bien resultaría profundamente interesante pensar al juego de rol como forma simbólica o como un aparato estético-

1 Véase Cassirer, Ernst (2016). La filosofía de las formas simbólicas. Tomo 1. El Lenguaje. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

2 Véase Focillon, Henri (2010) La vida de las formas seguido de Elogio de la Mano. Ciudad de México: UNAM

3 Dufrenne, Mikel (2018) Fenomenología de la experiencia estética. Valencia: Universidad de Valencia.

4 Déotte, Jean Louis (2012) ¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Ranciere. Santiago: Ediciones Metales Pesados.

co, esas serían subsecuentes reflexiones que no se van a tratar aquí, pero que en suma se encuentran de fondo y sugeridas en esta investigación. Por el momento, se pasará por alto dicha reflexión.

De primera mano, se define *juegos de rol*, tal y como lo define Anders Tychsen (2006):

La variedad de los juegos de rol hace inherentemente desafiante que se defina cabalmente, sin embargo, todas las formas de juegos de rol, -ya sea *pen and paper*, *computer roleplaying games*, *massive multiplayer online roleplaying games* o *live action roleplaying games*⁵ - comparten una serie de características las cuales los hacen identificables de otros tipos de juegos: la existencia de narración con reglas, el control de personajes ficticios, la existencia de una realidad ficticia, usualmente la presencia de un maestro del juego que narra los acontecimientos o un motor de juego, y, al menos, un jugador.

Tychsen (2006) pone en claro los elementos que constituyen un juego de rol y da una noción más o menos definida: un juego que, por medio de una narración, cuenta las acciones de personajes ficticios en un mundo ficticio, la cual está mediada tanto por reglas como por un maestro del juego o, en su defecto, un sistema autónomo que hace las veces de maestro de juego. Sin embargo, durante este trabajo se incurrirá en la reflexión de los videojuegos en el caso de los juegos de rol en computadora (CRPG) o de los massive multiplayer online roleplaying games (MMORPG), porque se considera que los videojuegos tienen sus propias especificidades, las cuales obligan a que estos últimos tengan sus propias reflexiones. A saber, se considera que los videojuegos también son expresiones artísticas, pero por otras consideraciones que, si bien están emparentadas con los juegos de rol, no son exactamente iguales.

En este sentido, lo estético en los juegos de rol es algo que ocurre, no está dado. De esa forma, el juego de rol sería una obra artística más cercana al teatro, a la danza, la música y el happening. Es decir, la obra no está dada, ni mucho menos terminada, sino que es algo que se tiene que echar a andar, pero es en la esfera del acontecimiento que se crea algo distinto, una subjetividad, una forma de habitar el mundo diferente a la habitual.

En el corazón de este acontecimiento aparece *lo simbólico*; esta cualidad implica que por medio de representaciones aparecen elementos ausentes. El símbolo, definido por Charles Sanders Peirce (2011) como: “un *símbolo* es un *representamen* cuyo carácter representativo consiste preci-

⁵ En orden de mención: Pen and paper roleplaying games se refiere a juegos de rol jugados en mesa con papel y lápiz con base a tirada de dados y estadísticas de los personajes de los jugadores. El fundamento es la narración de lo que el personaje hará. Computer roleplaying games son videojuegos que siguen las mecánicas de los juegos de rol de pen and paper. Massive multiplayer online roleplaying game, son juegos masivos centrados en el incremento de estadísticas de personaje por medio de la realización de tareas, el ejemplo más claro es World of Warcraft. Live action roleplaying game son juegos de rol en donde se actúa lo realizado por el personaje en lugar de solo narrar.

samente en que es una regla que determinará su *interpretante*". Pensando en la relación triádica del signo de Peirce (2011), el representamen es un *signo*, es la representación de alguna cosa ausente y que puede ser interpretada por un sujeto. En segundo lugar, está la cosa a la cual el signo hace referencia, el *objeto* el cual el signo invoca. En tercer momento, el interpretante sería la entidad que aparece en la mente del sujeto que hace la interpretación. Esta entidad mantiene la relación entre el objeto y el representamen, la cual, a su vez, se puede convertir en un segundo signo más complejo.

El símbolo es un representamen con un carácter específico, está ubicado en un contexto determinado, sin el cual no puede ser interpretado (Peirce, 2011). Al mismo tiempo, hay una doble relación: una subjetiva y una objetiva. La objetiva sería la relación contextual del símbolo con el entorno que le rodea, la cual configura la regla bajo la cual se va a interpretar. Y en un segundo momento, habrá una relación subjetiva entre el símbolo y quien lo interpreta. De tal suerte que hay una doble vinculación entre el contexto, sujeto y símbolo. De acuerdo con Peirce (2011):

Un Símbolo es una ley o regularidad del futuro indefinido. Su Interpretante debe ser de la misma descripción, y así debe ser también el Objeto inmediato completo, o significado. Pero una ley gobierna necesariamente, o "es encarnada en", individuos, y prescribe algunas de sus cualidades.

Equiparando la noción de símbolo con la regularidad de significación que menciona Peirce, la idea es que se establece una conexión estable entre representamen, interpretante y objeto. Dicha regularidad gobernará las futuras dinámicas con las que se presente el sujeto con la representación. ¿Cómo funcionará esta regularidad en tanto determinación de una representación de un objeto, dígame, de una realidad? Pues bien, esta regularidad determinará lo que puede ser esperable de una interpretación, aquí nace lo *simbólico*. No es que la cualidad de lo simbólico sea exclusivamente invocar elementos que están ausentes, sino, por el contrario, se refiere a la regularidad que esa invocación se hace presente en un contexto determinado. Dicho de otra manera, lo simbólico es la invocación regular de algo ausente a partir de un detonador específico, el cual se conoce como símbolo.

No es otra cosa que una síntesis contextualizada en un ambiente social y cultural determinado, y que nace a partir de la unión de dos o más signos. Pero lo importante es que esa unión sea regular y hasta estandarizada. La cualidad del símbolo sería lo simbólico, aquella cualidad que permite invocar a un elemento ausente a cierto plano de existencia. Lo simbólico sería, por lo tanto, el detonante de la actividad estética en los juegos de rol. Gracias a esta dimensión, es que se puede reconocer a los juegos de rol como obras de arte.

Lo simbólico en los juegos de rol

¿Dónde nace lo simbólico en los juegos de rol? Cuando generan esferas de existencias distintas a

las habitadas por el jugador y el director del juego. Ellos, jugadores y director, habitan una esfera que bien podría llamarse de *grado cero*, marcada por las dinámicas sociales, culturales, políticas y económicas con las que los sujetos involucrados conviven diariamente. Sin embargo, el juego de rol detona esferas ulteriores que terminan por acoplarse entre sí. Una esfera sería la de las reglas del juego, otra sería la esfera del mundo creado por el narrador, la esfera donde toman decisiones los personajes distintos a los jugadores, y así sucesivamente. Todas estas se integran cuando, por medio de lo simbólico, se invocan mundos, acciones y escenarios que no habitan o, mejor dicho, habitan más allá del mundo cotidiano de los jugadores. Ahí es cuando podemos hablar sobre los juegos de rol como formas estéticas echadas a andar por lo simbólico.

La condición necesaria para que ocurra el acontecimiento estético serían las dos cualidades mencionadas por el Modelo *Wunderkammer-Gesamtkunstwerk* o modelo Wu-Ge, propuesto por Lars Konzack (Konzack, 2015), las cuales serían la *wunderkammer* (We) y el *gesamtkunstwerk* (Ge). Las condiciones mencionadas son las que posibilitan que el acontecimiento estético surja, permitiendo que los juegos de rol sean, efectivamente, una obra artística, generando una realidad simbólica unificadora del acontecimiento estético. No es que pueda haber juego de rol sin las cualidades Wu-Ge, sino, por el contrario, estas cualidades son intrínsecas a la actividad del juego de rol.

En este sentido, esta propuesta es solo una mera descripción de lo que ocurre cuando se juega un juego de rol, al tiempo que se justifica como un acontecimiento artístico. El Objeto estético del rol, de acuerdo con Miguel Ángel Bastarrachea (2017), sería lo simbólico. El autor, hablando de la diferencia sobre el signo y símbolo, muestra la regularidad vinculativa que se había mencionado con anterioridad:

También, es necesario distinguir entre signo y símbolo. Los signos son meras representaciones que sustituyen a otra clase de objetos, por ejemplo, el humo es signo de fuego. El signo es mediato y arbitrario: no pretende ser universal más que de forma restringida por substitución. El símbolo en cambio no es mera representación pues posee un significado universal por sí mismo. Significado del que participa produciéndolo y evocándolo mediante su ser como imagen particular inmediatamente percibida. El símbolo es una realidad con su propio significado. Así, una totalidad verdaderamente simbólica es mitológica y universal. Cuando no es así y requiere de auxilio, se considera meramente alegórica (signos parcialmente arbitrarios).

Bastarrachea, se considera, habla desde la unidad y regularidad del símbolo en tanto regla de significación a partir de un contexto específico. Cuando el autor menciona “el símbolo es su propio

significado”, está haciendo mención a la propia cualidad simbólica originada de tres cualidades que él mismo toma desde las consideraciones sobre el símbolo romántico expuesto por Daniel Whistler (2013), quien a su vez desarrolla la teoría del lenguaje simbólico de Schelling, el cual desglosa las distinciones sobre metáfora, alegoría y símbolo⁶. En el fondo hay una discusión entre la teoría del símbolo de Peirce y la propuesta de Schelling (Bowie, 2023) sobre el símbolo como producto de la relación identitaria de un *yo*. Mientras que para Schelling (Bowie, 2023) el *yo* es producto de un sistema y no el detonante de este, Peirce (2011) reconoce que la cosa tiene identidad en sí misma, lo que llamará el autor estadounidense como la *primeridad*, la cual corresponde a la experiencia emocional-sensible (Everaert-Desmedt, 2006). Lo que está de fondo es que el símbolo es una forma ontológica de estructurar la experiencia sensible. La forma más sofisticada de esta estructura es que el símbolo permite representar la realidad para crear algo ulterior. De ahí la naturaleza simbólica, presentada desde la cualidad kantiana de lo sensible en la estética trascendental hasta esta forma específica de la identidad de Peirce y de Schelling como parte de un entramado simbólico más amplio.

Al mismo tiempo, si el simbolismo es la cualidad de un símbolo, éste a su vez implica las nociones de la heautonomía, el sinteticismo y la tautegoricidad (Bastarrachea, 2017). La heautonomía sería la cualidad de auto-contención del símbolo, es decir, es una representación en sí misma, completa, total y cuyas reglas solo aplican a sí misma (Bastarrachea, 2022). La segunda cualidad, el sinteticismo, indica que el símbolo puede resolver sus propias contradicciones (Bastarrachea, 2017), resuelve las incompatibilidades de sus propios elementos subsumiéndolos a una serie de reglas específicas. Finalmente, la tautegoricidad (Bastarrachea, 2022) indicaría la unión entre representación y experiencia, en la que una sería indivisible de otra. La experiencia es la representación y viceversa.

Propuestas sobre la cualidad simbólica del juego de rol

Para Bastarrachea (2017), la discusión estética de los juegos de rol se plantea de la siguiente manera:

Si aceptamos que los juegos de rol (o simplemente el rol) constituyen un tipo de arte. ¿Qué es lo que sigue? Reconocer su dimensión estética. La pregunta en torno a la cual gira este trabajo es entonces: ¿cuál es el objeto estético de los juegos de rol? Lo que hace único al rol es la conjunción de tres aspectos: que es un juego (game), que es una actividad interpretativa (role-play), y finalmente la coincidencia de los últimos dos en un tercero: su carácter claramente narrativo.

⁶ Véase la entrada sobre Schelling en la Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/entries/schelling/>

Lo que resalta en las palabras de Bastarrachea (2017) es la segmentación tripartita que el autor hace. Al parecer, el acontecimiento estético de los juegos de rol, lo que va a determinar la relación representativa de los involucrados con la materialidad del juego, cualquiera que esta sea, parece ser que pasa únicamente por alguna de estas tres instancias arriba mencionadas: la cualidad lúdica, la interpretación o la narración. De ahí que hace el recorrido por las teorías de la *interpretación* o de la *narración*. Al respecto, las propuestas a las que hace mención son las siguientes: la de Daniel Mackay (2001), quien indica que el rol es una forma de arte por su carácter de interpretación teatral, mientras que Jennifer Grouling (2010) defiende el carácter narrativo del rol en tanto arte.

Si bien hay elementos propios tanto de la interpretación como de la narrativa, concuerdo con Bastarrachea (2017) cuando indica que ambas propuestas se quedan cortas por carecer de elementos tradicionales de sus contrapartes literarias y teatrales. Si pensamos en el rol como obra de arte, la comparación en sí misma carece de sentido, o en el mejor de los casos, se queda corta debido a las características intrínsecas de la actividad. El *dungeon máster* o director del juego, no es propiamente un director teatral y tampoco es que exista un guion. El cariz de los juegos de rol implica la expresión de la subjetividad por medio de instancias específicas al juego, como podrían ser las mecánicas o la construcción de un personaje más allá del jugador. Además que, si lo comparamos como forma de rol, las revelaciones del lenguaje en sí mismo no serían el objetivo per se del juego del rol.

La revelación del rol se encuentra en otro lado, no en su mera cualidad como forma de interpretación o de narración las cuales, en otros medios, permiten precisamente dichas revelaciones. En este caso resultan más una observación incompleta del fenómeno artístico. Es por ello que mi propuesta es que lo simbólico ocurre en medio de la relación entre público-jugador-creador. Lo simbólico es el resultado de la vinculación con cada parte del hobby. El acontecimiento estético ocurre cuando se ponen en relación los jugadores-creadores-espectadores. Lo simbólico implica una nueva realidad social a partir del acontecimiento estético: se genera una realidad social compartida por los jugadores-creadores-espectadores.

Con respecto al modelo *Wunderkammer-Gesamtkunstwerk*, la cuestión se centra en cuatro elementos: el ludus, la subcreación, la narrativa y la interpretación (Konzack, 2015). La narrativa sería la narrativa misma del juego, la historia en la que se desarrollan los actos de los personajes y sus decisiones (Konzack, 2015). De igual manera, la interpretación sería el drama, la actuación de los personajes y del director del juego (Konzack, 2015). No me detendré en clarificar la narrativa y la interpretación dado que se toman en el sentido de Mackay y Grouling. El ludus (Konzack, 2015) se refiere a las características específicas de los juegos de rol como actividad lúdica. Es decir, la actitud que toman los jugadores y el director del juego, las mecánicas del juego, reglas, etc. La subcreación (Konzack, 2015) sería el mundo imaginario y compartido en el que se desarrollan las

acciones del juego, y en donde viven los personajes.

Konzack (2015) usa el término de *wunderkammer*, gabinete de curiosidades, para hablar de la cualidad de los juegos de rol de asimilar cualquier ambientación, género, mecánica o sensación dentro del juego. No importa qué tan disparatada sea la idea, las cualidades del rol permiten absorber las propias nociones de los involucrados. En este sentido es un gabinete de curiosidades, una colección de rarezas, o si se me permite la comparación, un collage de imágenes y símbolos de diferentes orígenes que crean un pastiche balanceado en sus propias reglas. Hay, pues, una adaptabilidad para co-crear una narrativa/interpretación colectiva.

Por *gesamtkunstwerk*, Konzack (2015) se refiere a que el rol es la *obra de arte total*, la obra de arte que abarca el resto de las obras de arte. Para el autor, cada parte del juego de rol implica diferentes formas estéticas trabajando en conjunto para generar sus propios efectos (Konzack, 2015). En sí mismos, la narrativa, el ludus, la interpretación y la subcreación, la cual ahora se le llama *worldbuilding*, no son más que formas estéticas que aglomeran a las formas tradicionales como la pintura, la música, la literatura, el teatro y un largo etcétera únicamente delimitado por la actividad e imaginación de los involucrados. Al mismo tiempo, estos cuatro elementos que ha mencionado Konzack (2015) son formas que se obligan a trabajar en conjunto, de otra manera no habría rol y, por lo tanto, experiencia estética.

Modelos y procesos

Este modelo, trabaja con los mismos principios epistemológicos que el modelo del Proceso Simbólico de Miguel Ángel Bastarrachea (2017). Ambos modelos establecen la necesidad de la vinculación y unificación de los elementos estéticos para generar la experiencia estética que Bastarrachea (2017) llama lo simbólico. No estaría de más recordar que el modelo Wu-Ge es en el fondo un modelo enfocado al diseño y análisis de juegos de rol, por lo que la propuesta es de corte estético, ético y epistemológico, pero no ontológico. Con esto me refiero a que Konzack está pensando en maneras para diseñar y analizar juegos de rol. Bastarrachea (2017) se dirige a capas más profundas que tienen que ver más con el proceso humano de lo estético y lo que hace símbolo a un símbolo. De igual manera, lo que aquí se propone es abandonar el terreno del hacer juegos de rol para pensar en juegos de rol como experiencia estética. El modelo de Bastarrachea se resume bajo el siguiente esquema⁷:



⁷ Elaboración propia

No es que Bastarrachea niegue las características de lo narrativo y lo interpretativo, sino que la vinculación y la dinámica entre dos instancias detona lo simbólico. Es decir, no es que el autor mexicano niegue la importancia de lo narrativo y de lo interpretativo, sino que asume que estas dos condiciones son partes superficiales de lo simbólico. Éste último sería la experiencia profunda, lo que unifica e integra a la estética del rol. Es decir, pensar que lo que hace arte al rol sea la narración y no los símbolos que produce, sería confundir lo superficial con lo profundo. La narración y la interpretación son los vehículos de los símbolos, pero no son los símbolos en sí mismos. En una obra literaria ocurre lo mismo con la narración misma y los personajes: son importantes ambas instancias en la medida que construyen símbolos e imágenes.

Hay, pues, una propuesta teatral. Siguiendo a Daniel Mackay (2001), quien postula al juego de rol como un arte *interpretativo*, el acontecimiento de lo simbólico se da, semejante al teatro, en la interpretación. Hay una cualidad de dispositivo en el rol en tanto forma de actuación y no en una cooperación entre maestro de ceremonias, jugadores y estructura del juego. Según Mackay (2001), la interpretación es condición de posibilidad de la narrativa. De manera liminal, la narrativa depende de la interpretación sin importar que lo que se cuenta es lo que, en mi opinión, permite que se interprete algo. ¿Cómo sería posible, sin contarse una historia, que se interprete algo siquiera? Para Mackay (2001) existe un sistema de creación de historias (narración) a partir de la interpretación la cual, a su vez, implica cuatro estructuras básicas:

1. Formal: incluye las reglas que delimitarían las fronteras de la experiencia lúdica.
2. Social: el contexto social e inclusive económico en el que se realiza la actividad.
3. Cultural: el marco de referencia simbólico en el que ocurre la actividad.
4. Estética: el objeto del rol. Las sensibilidades, emociones y percepciones que se ponen en juego a partir de la interpretación.

Lo que resulta una contradicción es que la narrativa necesite a la interpretación para dinamizar las estructuras básicas hasta llegar a la parte sensible, es decir, a la estética. En todo caso, tendría que ser al revés. La interpretación, si bien es importante e implica a la narratividad, necesita contar algo para posibilitar las sensibilidades, emociones y percepciones que aquí estoy llamando como *estética de los juegos de rol*. Estos elementos, las percepciones, emociones y sensibilidades, surgen gracias al proceso imaginal que subyacen en las estructuras ya mencionadas. Aunque no me ocurran acontecimientos a mí jugador, sí le ocurren a mí personaje y es cuando acontece la estética. Hay una percepción sobre *algo* que le ocurre a mí personaje. Esta condición surge de las operaciones imaginales producto de las interacciones entre narración e interpretación.

En lo que estoy de acuerdo con Mackay (2001) es con los niveles de agregación, los cuales

también son considerados por Bastarrechea (2017):

1. Esfera social: habitada por la persona.
2. Esfera del juego: habitada por el jugador.
3. Esfera narrativa: habitada por el narrador (raconteur).
4. Esfera constativa: habitada por el director del juego.
5. Esfera interpretativa (performative): habitada por el personaje.
6. Esfera ritual del rol: Es la esfera generada a partir de la agregación de todas las anteriores. Lo simbólico se vuelve un elemento constitutivo que articula y sistematiza el sistema narrativo-interpretativo. La ocurrencia de lo simbólico en la esfera ritual del rol.

Estas esferas formarían un proceso en el que se agrega cada nivel. Empezaríamos con un grado cero, la esfera social, para ir construyendo diversas experiencias, desde aquellas delimitadas por las mecánicas y reglas del juego hasta la interacción entre jugadores y personajes para alcanzar el grado más alto: la esfera ritual, la cual ya es ritual por conllevar la dimensión estético-simbólica.

De este modo, propongo que las esferas de agregación de la propuesta realizada por Bastarrechea pueden entenderse como un proceso en el que los jugadores se relacionan con el juego y se sumergen cada vez más profundo en las esferas de este. Propongo el siguiente proceso:

1. Paso 1: Los jugadores parten de una estructura cultural preestablecida y consumen productos del juego prediseñados.
2. Paso 2: Transitan hacia la estructura del juego, es decir, se sientan a jugar e interactúan con los elementos del juego prediseñados (mecánicas y reglas).
3. Paso 3: Los jugadores llegan a la forma donde se encuentran con las diversas esferas. Es decir, cuando echan a andar el juego, se encuentran con esferas más allá de su propia esfera social y cultural. Encuentran la esfera de las reglas y mecánicas (esfera del juego), la esfera del mundo narrado (esfera narrativa), la esfera de las acciones y decisiones de sus personajes (esfera interpretativa) y la esfera que nace de la interacción total de las anteriores (esfera ritual)
4. Los jugadores producen una subjetividad única a partir de la esfera ritual. Hay una experiencia estético-simbólica, la cual es única al acontecimiento del juego como elemento integrador de todas las esferas.
5. Hay un regreso a la estructura social y cultural cuando se suspende el juego.

6. El producto cultural, es decir, el juego, se comienza a socializar por medio de una comunidad de jugadores, narradores y diseñadores de juegos. Hay una estructura social que se genera a partir de la experiencia estética.

Propuesta sobre la estética de los juegos de rol.

Todo lo anterior ha sido para establecer lo siguiente: el corazón del modelo que propongo está fundamentado en lo estético como producto de tres elementos: lo simbólico, lo relacional y la actividad imaginaria. Con la propuesta que aquí hago, no estoy buscando reducir al rol a una sola relación, por ejemplo, lo simbólico como parte distintiva de la condición estética de los juegos de rol, o lo interpretativo, o lo narrativo como lo hacen otras propuestas. Por el contrario, la idea es establecer, de manera orgánica, todos los elementos anteriormente mencionados. ¿Por qué? La sencilla razón es la naturaleza del rol como acontecimiento dinamizado por una interpretación y narración. Es muy complejo que se pueda reducir a un juego de rol a otra obra estética como lo puede ser el teatro, una novela o un performance. El juego de rol tiene sus propias características las cuales, si bien están emparentadas con las ya mencionadas formas estéticas, no son reductibles a ellas.

Es importante mencionar que dialogo no solo con una tradición sobre la teoría de los juegos de rol, sino que estoy dialogando con una tradición esencialista de los productos estéticos. Aquí comenzaré un breve comentario sobre la metateoría de los juegos de rol y, en general, cualquier producción estético-cultural. Cuando hay una reflexión o una propuesta de teorización sobre un medio como forma autónoma e independiente de otra obra estético-cultural, hay voces que llaman a la completa separación de teorías provenientes de otros campos. Cuando se comenzó a teorizar sobre el cine, hubo llamamientos para cortar cualquier tipo de líneas de vinculación con la teoría de la literatura (Stam, 2000); lo mismo ha sucedido con la serie televisiva y audiovisual, así como con la teoría del cómic. Comprendo el ímpetu de validación, ya que se busca separar a un campo por medio de la especificidad de la obra en cuestión. De ahí que se delimite una forma de teorizar y teorizaciones específicas y propias del medio. Sin embargo, lo peligroso aquí son dos cuestiones: primero, la eliminación de aportes teóricos valiosos de otros medios y, en segundo lugar, la tácita mención de un esencialismo de la obra. Dado que no hay formas de comparar, las teorizaciones sobre cada producto cultural deben ser autónomas y alejadas de cualquier otra forma teórica ajena al producto en cuestión.

Creo que Bastarrechea libera este obstáculo al reconocer las teorías venidas o, mejor dicho, influenciadas por otros campos. Mismo ejercicio que se hace aquí, se recupera lo que se considera valioso y el trabajo se aleja de cosas que buscarían no dar cuenta de las particularidades de los juegos de rol. Al mencionar esto, tampoco se pretende decir de ninguna manera que hay una *esencia* en los juegos de rol. Claro, hay elementos particulares los cuales deben ser tomados en cuenta por cualquier teorización pero no quiere decir que se considere que los productos estético-culturales, y

particularmente los juegos de rol, son producciones ahistóricas alejadas de cualquier contexto sociocultural. En todo caso, esta teorización, o mejor dicho, propuesta de teorización, nace de una reflexión sobre la sociología del arte y los estudios estéticos de corte social. La propuesta no es que la obra esté muerta o alejada de su contexto, sino que cada teorización responde a un contexto. En este sentido, la teoría es un producto social y cultural, misma que pone de manifiesto lineamientos para considerar algo específico o particular. Dicho de otro modo, lo que yo estoy considerando como propio y característico de los juegos de rol viene de mi contexto social, cultural y hasta político.

Si pensara que las obras fueran eminentemente ahistóricas y esencialistas, no habría razón de ser ni tendría sentido tomar aproximaciones y teorizaciones de otros ámbitos. Sin embargo, para hacer un modelo teórico y analítico de los juegos de rol en tanto formas estético-culturales estoy dialogando con diversas tradiciones: la teoría crítica, la teoría del cine, la estética relacional y otras tantas. La especificidad de los juegos de rol viene de una serie de elementos interpretados que propongo a partir de estos horizontes teóricos. Y si bien se reconoce la necesidad de una teoría propia de los juegos de rol, por ningún motivo quiero que el lector piense en términos de esencialismos y que no habría forma de comparar o establecer diálogos con otras teorizaciones o productos culturales.

Todo el punto de una teorización es precisamente dialogar, alimentarse y discutir con otras aproximaciones y teorías. Es, por una parte, un ejercicio de comprender la obra, pero también de dialogar y rebatir otras formas de analizar, así como de comprensión de los productos culturales. No es que la teoría ocurra en un vacío, sino que se da en un ambiente, un ámbito comunicativo en donde se socializan otras explicaciones y modelos analíticos. Inclusive, aunque la propuesta teórica fuera algo exclusivo pensado en unos cuantos casos, la discusión de las teorizaciones podría generar generalizaciones de medio término para comprender otros productos y obras que compartan ciertas características. Al menos, esto es lo que aquí se busca hacer. Ahora bien, pasando a mí propia teorización, propongo una nueva matriz⁸:



⁸ Elaboración propia

En este modelo, un *modelo relacional*, lo simbólico es una parte de una relación más profunda de la obra estética. La obra estética se termina cuando se relaciona con un público y hay una actividad imaginal echada andar, a su vez, por los cuatro elementos del modelo Wu-Ge. En medio de la matriz, la suma de los símbolos, la relación y la actividad imaginal ocurre lo estético de los juegos de rol.

La propuesta nace de la idea de Nicolas Bourriaud (2008) sobre la obra de arte como un proceso relacional. Bourriaud (2008) indica la cualidad vinculativa del arte, es decir, la obra no está terminada hasta que sea apropiada y observada por un público, y que, al final, es dirimida por una interpretación. El arte, de acuerdo con Bourriaud (2008), es tanto “la organización de presencia compartida entre objetos, imágenes y gente”, así como “un laboratorio de formas vivas que cualquiera se puede apropiar”. Es decir, la obra de arte total es un proceso vivo que no termina, es un continuo trabajo de interpretación y vinculación entre obra, artista y espectador. En este caso, sería el jugador.

El jugador, en este sentido, deja de serlo y se convierte en co-creador de la obra, la cual sería el juego de rol. Bourriaud usa el término de *semionauta*, como aquel sujeto que, por medio de una tarea semiótica y simbólica, crea signos y símbolos. Es un trabajador cuya área es la semiosis. El jugador-creador-espectador se convierte en semionauta, co-construye una nueva subjetividad que suspende la subjetividad cotidiana (capitalista). De tal suerte que, lo relacional detona el carácter simbólico. Lo artístico es una actividad, un acontecimiento que requiere la participación de un público receptor. La obra, por tal motivo, no tiene esencia, sino que es una actividad con duración, la cual existe en la medida en que alguien se encuentra con ella.

Es así como el juego de rol sería una forma clara de este arte relacional que acontece cuando los participantes juegan. Si el símbolo es una realidad con su propio significado, no hay forma más clara de lo simbólico como en un juego, cuyas propias reglas y realidades acontecen por medio de la vinculación entre los participantes. El rol en sí mismo tiene sinteticismo, heautonomía y tautegocidad. Resuelve contradicciones por medio de su propia realidad y es una obra en sí misma acaba. Aunque la sesión forme parte de una campaña mayor, cumple con las formas de la construcción simbólica. Crea sus propias reglas y símbolos, aunque ocurra solo por una sesión. Lo anterior se articula a partir de la narración- interpretación. Lo simbólico sería el hilo conductor de la experiencia estética, por lo que el símbolo, en sí mismo, es relacional.

El modelo Wu-Ge indicaría que los juegos de rol son dos cosas: primero, un wunderkammer o “un gabinete de curiosidades”, el cual puede incorporar cualquier concepto o actividad imaginaria surgida de la dinámica de los participantes. Segundo, sería un *gesamtkunstwerk*, es decir, una “obra de arte total”, una obra compuesta por cuatro formas de artes previas: la subcreación (el

mundo donde se juega), el ludus (el sistema de juego), la narrativa y la interpretación (dinámica entre participantes). Las cualidades del wunderkammer y el gesamtkunstwerk son las condiciones necesarias para que ocurra el acontecimiento estético relacional. Las cuatro formas de arte se vinculan entre sí por medio de la incorporación de cualquier imaginario del participante, estableciendo así conexiones entre sensibilidades y completando la obra artística. A todo este fenómeno yo le llamo estética relacional de los juegos de rol.

La multiplicidad del rol permite el acontecimiento estético, ¿Cómo? Gracias a las condiciones de lo simbólico. El símbolo es un constructor de una realidad social que solo ocurre durante el juego, por lo que el acontecimiento estético-simbólico ocurre eminentemente de manera relacional. Cada tipo de juego implicaría relaciones distintas. Por lo tanto, esferas simbólicas distintas, así como realidades culturales y sociales diferentes.

Cada sesión sería un acontecimiento estético diferente, lo cual daría como resultado obras de arte diversas únicas e irrepetibles, mucho más cercano al performance que a una obra de arte fija.

Conclusiones

Lo que se ha intentado hacer es el primer esbozo de una posición teórica estableciendo, primero, los elementos teóricos desde donde parto para construir mi matriz. Según, hacer una discusión con otras teorías para poder llegar a elementos propios y característicos de los juegos de rol como obra estética. Tal vez, el o la lectora critican la presuposición que da fundamento a toda esta disertación: que los juegos de rol son obras de arte. Es claro que aquí se parte de la desacralización de la noción del arte como producto único y la forma más enaltecida de lo humano. En realidad, lo anterior se realiza a partir de la estética relacional de Bourriaud. Siguiendo la tradición inclusive de Hans Belting y Arthur C. Danto, esta estética se acerca al arte como un elemento común y corriente de la producción humana. No es, como se ha venido diciendo desde el Renacimiento, la mayor manifestación del “espíritu humano”. Por el contrario, es simple y llanamente una expresión de códigos y formas de campos específicos. El artista, por su parte, no es más que un simple trabajador especializado.

En este sentido, se busca eliminar del pedestal único y divino al arte. Debido a ello es que se entiende a las obras de arte más como productos sociales y lingüísticos que como un producto de un don divino. La obra no es obra por cuestiones de técnica o intrínsecas al objeto estético, sino que hay una convención que identifica a algo en específico como obra de arte. Aquí sigo la sociología del arte de los autores mencionados y es en este tenor que construyo mi respuesta sobre el rol como obra de arte.

Finalmente, y por las razones aquí expuestas, se concluye que el acontecimiento estético-

co-simbólico es algo eminentemente relacional. No puede ocurrir una subjetividad distinta a la de los jugadores sin los niveles de agregación que ocurren en la actividad del juego de rol cuando se convierte en ritual. Esta propuesta, además, en el fondo estructura un nivel ético, otro estético y uno epistemológico en la ocurrencia de los juegos. Cada tipo de juego implicaría relaciones distintas; por lo tanto, esferas simbólicas distintas, así como realidades culturales y sociales diferentes tanto de los jugadores como de los personajes mismos. Hay un desdoblamiento de la conciencia que juega y tiene experiencias distintas a sus esferas sociales y culturales. Es así como podemos pensar en diferentes acontecimientos estéticos a partir de juegos distintos, directores de juegos diversos, jugadores, y contextos socioculturales de cada una de las partes. Cada situación provocaría un acontecimiento estético diferente y de ahí que cada sesión y cada mesa sería una obra estético-simbólico única e irrepetible.

El artista se vuelve un semionauta instruido en una serie de códigos y lenguajes que pueden articular una semántica para atribuirle a un objeto específico la cualidad de arte. Es por lo anterior por lo que se hizo una serie de rastreos teóricos sobre qué es lo que distingue a la obra. Para que se admita una nueva forma de objeto estético en el reino semántico del arte, busqué la forma de justificación en la forma probada de lo simbólico, elemento que ha sido atribuido a los objetos llamados “obras de arte”. La discusión de lo simbólico como elemento propio del arte no empieza ni siquiera en el siglo XX sino con Goethe, e inclusive desde más temprano con el poeta polaco Sarbiwesky. La distinción del elemento simbólico como forma de arte está relacionado con el problema mismo de la creación como elemento propiamente humano. Así que lo único que se ha hecho aquí es construir sobre la base de distinciones hechas al respecto del fenómeno del arte en tanto forma propiamente humana. Es así como, si se pregunta por qué el arte es algo humano, se tendría que remitir a las preguntas sobre la cualidad creativa del propio ser humano. Lo único que se ha intentado realizar aquí es ubicar esas discusiones alrededor de los juegos de rol para que pudieran ser reconocidas como parte de los objetos estéticos culturales que conocemos como objetos de arte.

Finalmente, no queda más que explicitar las posibles líneas de investigación que surgen a partir del trabajo. Primeramente, la cuestión sobre el debate de los juegos de rol como posibles obras artísticas. De fondo está la discusión de la naturaleza misma de la obra de arte y la comprensión epistemológica y ontológica sobre el arte, no como una forma específica de objeto, sino como un constructo lingüístico cuyo significante es el dispositivo material, pero no la obra en sí. Dicho de otro modo, el arte es el discurso y no el objeto. Esto ciertamente abre muchas aristas en dos sentidos: primero, la materialidad de la obra, en el caso de los juegos de rol, la relación entre discurso y materialidad; y, en segundo término, la discusión sobre el arte como un acontecimiento. Es hasta que se pone en juego con el espectador o jugador que nace la obra. En este sentido, las discusiones sobre la ontología del arte y la independencia del arte de su plataforma material son puntos de dis-

cusión la cual permite esta aproximación. Si bien estas discusiones no son nuevas, son iniciáticas en el contexto de la teoría de los juegos de rol, lo cual abre una rama de exploración tanto teórica como práctica. En este mismo tenor, la discusión se insertaría en las reflexiones teóricas de artistas como el matrimonio Kabakov y la japonesa Tomoko Takahashi, quienes detonan las discusiones de la materialidad del arte. Es en esta tradición que se inserta el presente trabajo.

Inclusive, si se aceptan las premisas aquí expuestas sobre la condición artística del juego de rol, la discusión deja de ser el debate de la materialidad en el arte y si un juego puede constituirse como una forma artística, y transita a la discusión sobre qué es lo que distingue a esta obra de arte llamada *juego de rol*. Al interior de esta reflexión, el acento caerá en algún elemento intrínseco de la obra, por lo que, haciendo esto se emparentará y se circunscribirá a la obra dentro de una tradición específica, ya sea que se considere parte de la literatura, del teatro, los videojuegos o de cualquier otra forma estética. Es así como la pregunta ontológica sobre la condición estética de los juegos de rol va a determinar la construcción teórica a su alrededor, al mismo tiempo que le insertará en un corpus de tradición que permitirá no solo la reflexión de los juegos de rol, sino inclusive su propia creación.

Referencias

- Bastarrachea, M. Á. (2017). Hacia una estética desde lo simbólico en los juegos de rol. En A. Arriaga Rangel, *Memorias del segundo coloquio sobre juegos de rol* (págs. 46-53). Ciudad de México: UAM Cuajimalpa; UNAM; UNO.
- Bastarrachea, M. Á. (2022). A Coin with Two Sides: Role Playing Games as Symbolic Devices. *International Journal of Role-Playing*, 57-67.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bowie, A. (9 de Febrero de 2023). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Obtenido de <https://plato.stanford.edu/entries/schelling/>
- Everaert-Desmedt, N. (2006). *Peirce's Esthetics*. *Signo* [online]. Obtenido de <http://www.signosemio.com/peirce/esthetics.asp>.
- Gómez Camarena, C., & Aguilar Alcalá, S. (2022). Introducción a las series audiovisuales: la serie como forma de formas. *La serie audiovisual: la forma de formas*. Ciudad de México.
- Goulding, Jennifer. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010.
- Kant, I. (2024). Biblioteca Cervantes Virtual. Obtenido de *Crítica a la Razón Pura*: <https://www.cervantesvirtual.com/>

- Konzack, L. (2015). The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: Framework for Role-Playing Game Analysis and Design. *Digital Games Research Association*. Luneburg, Germany.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company.
- McAllister, M. P., & Cruz, J. (2019). Critical Theory: Celebrating the Rich, Individualistic Superhero. En M. B. Matthew J. Smith, *More Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. New York: Routledge.
- Peirce, C. S. (21 de febrero de 2011). *El Ícono, el Índice y el Símbolo*. Obtenido de <https://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>
- Tychsen, Anders (2006) Role Playing Games-Comparative Analysis Across Two Media Platforms. *IE 06: Proceedings of the 3rd Australasian conference on interactive entertainment*. Proceedings of the 3rd Australasian conference on interactive entertainment., pp 75-82.
- Tychsen, Anders; Hitchens, Michael; Brolund, Thea; Kavakli, Manolya (2005) The Game Master. *The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*. Creativity and Cognition Studios Press., pp 218.
- Smith, M. J., Brown, M., & Duncan, R. (2019). *More Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. New York: Routledge.
- Stam, R. (2000). *Teorías de cine: Una introducción*. Buenos Aires: Paidós.
- Whistler, D. (2013). *Schelling's Theory of Symbolic Language. Forming the System of Identity*. Oxford: Oxford University Press.