

2024

## Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity [Reseña]

Edgar Meritano  
emeritano@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

Meritano, Edgar (2024) "Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity [Reseña]," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 3: Iss. 1, Article 6.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/6>

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

# Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity [Reseña]

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

Vol. 3 [2024], Iss. 1, Reseña 1, Pp. 70-74

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Edgar Meritano Corrales

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

[emeritano@gmail.com](mailto:emeritano@gmail.com)

 <https://orcid.org/0009-0001-3436-684X>

Peterson, J. (2020). *The elusive shift: How role-playing games forged their identity*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Fecha de revisión: 15 de mayo de 2024

## Abstract

*Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* by Jon Peterson traces the history and evolution of role-playing games (RPGs), from their roots in wargames to their establishment as a distinct genre. The book examines how RPGs have shifted from focusing on simulating physical conflict to emphasizing character creation and collaborative storytelling, exploring the role of the game master, ethical decision-making within the game world, and the philosophical implications of the gaming experience. Peterson also explores the maturity of RPGs over time, highlighting the development of invisible systems and the elusive shift that has solidified the unique identity of RPGs.

**Keywords:** evolution, identity, design, philosophy, game master.

## Resumen

El libro *Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* de Jon Peterson explora la historia y evolución de los juegos de rol (RPGs), desde sus raíces en los juegos de guerra hasta su consolidación como un género independiente. El libro analiza cómo los RPGs han pasado de enfocarse en la simulación de conflictos físicos a centrarse en la construcción de personajes y la autoría colectiva, examinando el papel del director de juego, la toma de decisiones éticas dentro del mundo del juego y las implicaciones filosóficas de la experiencia de juego. Peterson también explora la madurez de los RPGs a lo largo del tiempo, destacando el desarrollo de sistemas invisibles y el cambio elusivo que ha solidificado la identidad única de los RPGs.

**Palabras clave:** evolución, identidad, diseño, filosofía, director de juego.

## Reseña

*Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* de Jon Peterson fue publicado por The MIT Press en 2020. El libro explora la historia y el desarrollo de los juegos de rol, discutiendo temas como las primeras percepciones de diferencia, el diseño de juegos, el papel del director de juego y los aspectos filosóficos de los juegos de rol. El libro forma parte de la serie *Game Histories*, que tiene como objetivo proporcionar un estudio histórico crítico de los juegos y su impacto en la sociedad y la cultura.

Jon Peterson profundiza en la historia y evolución de los juegos de rol (RPGs). El autor explora cómo los RPGs han moldeado su identidad única dentro del ámbito de los juegos y el entretenimiento.

El libro se divide en seis capítulos que abordan diferentes aspectos de los RPGs. Comienza discutiendo el legado de los juegos de guerra y cómo influyó en el desarrollo temprano de los RPGs. Explora cómo los juegos evolucionaron desde centrarse en la simulación de conflictos físicos hasta enfocarse en el papel de los personajes y la autoría colectiva.

El autor examina el concepto de “jugar” en los RPGs, explorando cómo los jugadores se involucran en pensamiento ilusorio y toman decisiones que dan forma a los resultados del juego. El capítulo también profundiza en la resolución de conflictos dentro de los RPGs y las diversas mecánicas utilizadas para determinar los resultados.

El diseño para el juego de roles es otro tema clave en el libro. Explora la idea de la autodeterminación de los jugadores, la toma de decisiones éticas dentro del mundo del juego y la búsqueda de objetivos personales. También se discute el papel del director de juego, quien guía y dirige la historia, junto con el concepto de aventuras no supervisadas.

El libro toma un giro filosófico, explorando las implicaciones más amplias y las controversias que rodean a los RPGs. Examina cómo los jugadores de juegos de guerra reaccionaron ante la aparición de los RPGs, la brecha generacional en los juegos y los debates sobre si los RPGs son “solo un juego” o algo más profundo.

Se explora el concepto de madurez en los RPGs, basándose en el Modelo Blacow, que describe diferentes etapas de madurez en el diseño de juegos. Se analiza cómo los RPGs han evolucionado y mejorado con el tiempo, con un enfoque en el desarrollo de sistemas invisibles y el cambio elusivo que consolidó la identidad única de los RPGs.

El libro concluye con un epílogo e incluye notas, una bibliografía y un índice para futuras referencias, además, ofrece una exploración exhaustiva de la historia, el diseño y el impacto cultural de los juegos de rol. Proporciona ideas sobre el desarrollo de los RPGs, su influencia en los

---

juegos en general y su importancia dentro de contextos académicos y culturales más amplios.

### **Enfoque del libro**

El enfoque principal del libro es explorar la evolución y desarrollo de los juegos de rol (RPGs) a lo largo del tiempo. El autor examina cómo los RPGs han forjado una identidad única dentro del mundo de los juegos y cómo han influido en la cultura y la sociedad.

El libro se sumerge en diferentes aspectos de los RPGs, desde su origen en los juegos de guerra hasta su consolidación como un género independiente. Examina cómo los RPGs han pasado de centrarse en la simulación de conflictos físicos a enfocarse en los personajes y la autoría colectiva.

Además, el libro analiza la madurez y evolución de los RPGs a lo largo del tiempo, destacando el desarrollo de sistemas invisibles y el cambio elusivo que ha solidificado la identidad única de los RPGs y pondera el fenómeno más allá del simple entretenimiento, para comprenderlo como algo más profundo...

El enfoque principal del libro es proporcionar una visión exhaustiva de la evolución histórica de los RPGs, explorando su impacto cultural, su diseño y su importancia dentro de la industria del juego.

### **Sinopsis por capítulo**

#### **Capítulo 1: “The Two Cultures”**

En este capítulo se explora el legado de los juegos de guerra y cómo influyeron en los primeros desarrollos de los juegos de rol. Se analiza cómo los juegos evolucionaron desde la simulación de conflictos físicos hacia el enfoque en los personajes y la autoría colectiva.

#### **Capítulo 2: “How to Play”**

Este capítulo se centra en el concepto de “jugar” en los juegos de rol. Se examina cómo los jugadores participan en el pensamiento ilusorio y toman decisiones que dan forma al desarrollo del juego. También se exploran los diferentes mecanismos utilizados para resolver conflictos dentro de los juegos de rol.

#### **Capítulo 3: “Designing for Role Play”**

En este capítulo se aborda el diseño de los juegos de rol. Se explora la idea de la autodeterminación de los jugadores, la toma de decisiones éticas dentro del mundo del juego y la búsqueda de objetivos personales. También se discute el papel del director de juego, quien guía y dirige la historia, y se exploran las aventuras no supervisadas.

---

### **Intermezzo: “Transcending Design”**

Este intermezzo se centra en aspectos más profundos de los juegos de rol y su impacto cultural. Se examina cómo los jugadores de juegos de guerra reaccionaron ante la aparición de los juegos de rol, se analiza la brecha generacional en los juegos y se exploran los debates sobre si los juegos de rol son “solo un juego” o algo más profundo.

### **Capítulo 5: “Toward a Philosophy”**

En este capítulo se adentra en el terreno filosófico de los juegos de rol. Se explora cómo los juegos de guerra contraatacaron la emergencia de los juegos de rol, se examinan las definiciones y controversias que rodean a los juegos de rol, y se analizan las paradojas de Simbalist y la brecha generacional en los juegos.

### **Capítulo 6: “Maturity”**

Este capítulo se centra en la madurez de los juegos de rol. Se utiliza el Modelo Blacow para analizar distintas etapas de la madurez en el diseño de juegos. Se discute cómo los juegos de rol han evolucionado y mejorado con el tiempo, con un enfoque en el desarrollo de sistemas invisibles y en el cambio elusivo que consolidó la identidad única de los juegos de rol.

### **Epílogo**

El epílogo ofrece algunas reflexiones finales y conclusiones sobre la historia y la evolución de los juegos de rol.

### **Notas, Bibliografía e Índice**

El libro incluye secciones de notas, una bibliografía para ampliar la investigación y un índice para facilitar la búsqueda de temas específicos.

Estos resúmenes ofrecen una visión general de cada capítulo y las temáticas tratadas en ellos.

Algunos aspectos interesantes a destacar en el libro son:

1. Evolución de los juegos de rol: El libro ofrece una exploración detallada de la evolución de los juegos de rol a lo largo del tiempo, desde sus raíces en los juegos de guerra hasta su consolidación como un género independiente y distintivo.
2. Análisis del diseño de juegos: Se examina en profundidad el diseño de los juegos de rol, incluyendo cómo se estructuran las reglas, cómo se fomenta la interacción entre los jugadores y cómo se construyen los mundos de juego. Esto proporciona una comprensión más profunda de cómo los juegos de rol funcionan como sistemas complejos.
3. Papel del director de juego: El libro explora el papel del director de juego o “game master”

en los juegos de rol, quien actúa como guía y narrador de la historia. Se discute cómo el director de juego influye en la experiencia de juego y cómo equilibra la dirección de la trama con la libertad de los jugadores.

4. Aspectos filosóficos de los juegos de rol: El autor aborda las implicaciones filosóficas de los juegos de rol, como la exploración de la identidad, la toma de decisiones éticas dentro del mundo del juego y la relación entre la realidad y la ficción. Estos temas invitan a reflexionar sobre la naturaleza de los juegos y su impacto en los jugadores.
5. Contexto cultural y social: El libro examina cómo los juegos de rol han influido en la cultura y la sociedad, desde la estigmatización inicial hasta su aceptación y popularidad en el ámbito mainstream. También se analizan las diferencias generacionales en la participación y apreciación de los juegos de rol.
6. Enfoque académico: El libro forma parte de la serie “Game Histories”, lo que indica un enfoque académico en el estudio de los juegos de rol. Proporciona una perspectiva crítica y rigurosa, respaldada por investigaciones y referencias bibliográficas, lo que lo convierte en una lectura valiosa para académicos y entusiastas de los juegos de rol.

Estos aspectos destacados hacen del libro *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* una lectura interesante y completa para aquellos interesados en comprender la evolución, el diseño y el impacto cultural de los juegos de rol.

### Referencia

Peterson, J. (2020). *The elusive shift: How role-playing games forged their identity*. Cambridge, MA: The MIT Press.