

2024

## Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 3 [2024], Número 1 (Issue 1).

Miguel A. Bastarrachea-Magnani

*Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa*, bastarrachea@xanum.uam.mx

Edgar Meritano

emeritano@gmail.com

Mauricio Rangel Jiménez

*Universidad Autónoma Metropolitana*, maraji@azc.uam.mx

Cristo Leon

*New Jersey Institute of Technology*, leonc@njit.edu

James Lipuma Dr.

*New Jersey Institute of Technology*, lipuma@njit.edu

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



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

---

### Recommended Citation

Bastarrachea-Magnani, Miguel A.; Meritano, Edgar; Rangel Jiménez, Mauricio; Leon, Cristo; and Lipuma, James Dr. (2024) "Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 3 [2024], Número 1 (Issue 1).," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM: Vol. 3: Iss. 1, Article 1*.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/1>

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).

# JRPSSTEAM

## Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)

Vol. 3 [2024], Número 1 (Issue 1).

JRPSSTEAM es una publicación científica semestral en la que colaboran la Red de Investigadores de Juegos de Rol, New Jersey Institute of Technology, el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco y la Facultad de letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.  
ISSN: 2992-7803

### Editores en jefe

**Cristo Leon**

*New Jersey Institute of Technology*

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

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

**Mauricio Rangel Jiménez**

**[Editor en jefe ejecutivo]**

*Universidad Autónoma Metropolitana*

*Unidad Azcapotzalco*

[maraji@azc.uam.mx](mailto:maraji@azc.uam.mx)

 <https://orcid.org/0000-0003-1721-5326>

**Miguel Angel Bastarrachea Magnani**

*Universidad Autónoma Metropolitana*

*Unidad Iztapalapa*

[bastarrachea@xanum.uam.mx](mailto:bastarrachea@xanum.uam.mx)

 <https://orcid.org/0000-0002-1552-4101>

### Editores asociados

**James Lipuma**

*New Jersey Institute of Technology*

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

 <https://orcid.org/0000-0002-9778-3843>

### Editor asistente

**Bruce Bukiet**

*New Jersey Institute of Technology*

### Corrección de estilo

**Ximena Díaz Santillán**

**Iván Ávila González**

**Edgar Ávila González**

JOURNAL OF ROLEPLAYING AND STEAM, Volumen 3, número 1 (issue 1), mayo-octubre 2024, es una publicación semestral editada por Mauricio Rangel Jiménez. Calle Dr. Federico Gómez Santos 152, int. 5. Col. Doctores, Alcaldía Cuauhtémoc. C.P. 06720, Tel. 5559916699, <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>  
Editor responsable: Mauricio Rangel Jiménez.  
Reserva de derechos 04-2023-082315072100-102. ISSN 2992-7803.

# Índice

<b>Editorial - Lento pero seguro, seguimos adelante</b> Mauricio Rangel Jiménez	<b>3-4</b>
<b>Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes</b> Roberto Adrián García Madrid / Blanca Estela López Pérez	<b>5-17</b>
<b>El Big Model como herramienta de análisis y diagnóstico</b> Martin Van Houtte / Damián Fraustro	<b>18-39</b>
<b>Performatividad, perspectiva lúdica y cyborgs políticos en <i>Monsterhearts</i></b> Sebastián A. Fernández Vilches	<b>40-52</b>
<b>Estética relacional de los juegos de rol</b> Juan Manuel Díaz	<b>53-69</b>
<b>Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity [Reseña]</b> Edgar Meritano Corrales	<b>70-74</b>

## Editorial

# Lento pero seguro, seguimos adelante

Estamos muy contentos de seguir con este proyecto que ha tenido gran éxito, contamos con registro de descargas de más de 130 instituciones universitarias de 74 países, además de posicionarnos poco a poco como una revista académica de gran nivel gracias a las políticas estrictas que seguimos número tras número.

En esta ocasión los trabajos presentados dan muestra de la madurez que estamos alcanzando como revista, como primer artículo tenemos *Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes*, texto que nos habla de la gran relevancia que tienen las miniaturas en el acto de jugar rol, además de la íntima relación entre los jugadores y las miniaturas de sus personajes como una representación con fundamento estético y recreativo. El texto también traza la evolución de estas prácticas, desde los orígenes de los juegos de guerra históricos hasta la irrupción de la impresión 3D.

Nuestro segundo texto titulado *El Big Model como herramienta de análisis y diagnóstico*, nos introduce a un marco teórico fundamental para comprender los juegos de rol desde una perspectiva holística. El *Big Model*, desarrollado por Ron Edwards, propone una integración de diferentes elementos, como el Sistema, la Situación, la Exploración, el Desempeño y la Comunidad, para analizar y diagnosticar las dinámicas inherentes a estas prácticas. Esta aproximación sistémica permite una comprensión más profunda de los mecanismos que subyacen a la creación de la experiencia de juego, así como las interacciones entre los diversos componentes que la conforman.

Por otro lado, en el texto *Performatividad, perspectiva lúdica y cyborgs políticos en Monsterhearts*, se analizan los juegos de rol desde una perspectiva teórico – discursiva de la “performatividad” de Judith Butler y el concepto de “corporalidad” de Donna Haraway, entendiendo el juego de rol como un espacio de subversión que genera identidades sociales. El texto explora cómo estos juegos, al proponer la interpretación de personajes monstruosos y marginales, se convierten en espacios de reflexión y cuestionamiento de las normas sociales y de género.

El cuarto y último artículo formal, *Estética relacional de los juegos de rol*, nos invita a adentrarnos en la dimensión estética de estas prácticas lúdicas. Partiendo de la teoría de la “estética relacional” propuesta por Nicolas Bourriaud, el autor analiza cómo los juegos de rol generan espacios de interacción social y construcción de significados compartidos. Más allá de los aspectos meramente mecánicos o narrativos, el texto destaca la importancia de la dimensión relacional y co-

laborativa inherente a los juegos de rol, en los que los jugadores co-crean una experiencia estética única a través de la interpretación de personajes y la negociación de significados.

La reseña de este número es sobre el libro *Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* de Jon Peterson, texto que trabaja Edgar Meritano para darnos a conocer el contenido del libro con gran detalle, haciendo énfasis en sus características relevantes, de esta forma la reseña aborda cuestiones clave, como la transición de temáticas históricas a mundos de fantasía y ciencia ficción, las implicaciones de las narrativas emergentes en las formas de juego y la construcción de personajes, así como la proyección e identificación de los jugadores con sus avatares ficticios.

En conjunto, estos artículos nos brindan una mirada multifacética y enriquecedora sobre los juegos de rol desde una perspectiva académica y formal.

Por último, reitero la invitación a participar con artículos (que pasan por el proceso de evaluación por pares), reseñas, avances de investigación o presentaciones de tesis, recuerden que el journal es de quienes colaboran en él y agradecemos que sigan confiando en el *Journal of Role-playing Studies and STEAM*.

Muchas gracias por su participación y lectura.

**Mauricio Rangel Jiménez**

Editor en jefe

[maraji@azc.uam.mx](mailto:maraji@azc.uam.mx)

 <https://orcid.org/0000-0003-1721-5326>

# 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](mailto: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](mailto: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 (Garcia, 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 diegética, 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](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.

# El Big Model como herramienta de análisis y diagnóstico

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

Vol. 3 [2024], Iss. 1, Art. 2, Pp. 18-39

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Martin Van Houtte

*Universidad de Buenos Aires (UBA)*

[martin.van.houtte@hotmail.com.ar](mailto:martin.van.houtte@hotmail.com.ar)

 <https://orcid.org/0000-0003-3679-3025>

Damián Fraustro

*Universidad del Valle de México*

[damian.fraustro@gmail.com](mailto:damian.fraustro@gmail.com)

## Abstract

The Big Model is a theoretical framework oriented towards a description of a role-playing game's play structure. It abstracts three types of aesthetic priorities (Creative Agendas) and four levels of analysis (Social Contract, Exploration, Techniques and Ephemera), with the former embedded in the latter and the latter affecting the former. We propose that this model provides conceptual tools that can facilitate the easy identification of problems within play sessions, and so they facilitate coming up with a possible solution; they are also useful to identify opportunities to satisfy the specific Creative Agenda shared by the group, which in turn enables a greater enjoyment (or Reward) from playing. On top of that, we propose a methodology to research the practical and experimental utility of these conceptual tools.

**Keywords:** theory, role-playing games, group psychology, research methodology.

## Resumen

El *Big Model* (Gran Modelo) es un modelo teórico que busca describir la estructura de una partida de rol, abstrayendo tipos de prioridades estéticas (Agendas Creativas) y cuatro niveles de análisis (el Contrato Social, la Exploración, las Técnicas y la Efemera) en el que se enmarcan y a los que afectan esas prioridades. Proponemos que el modelo provee herramientas conceptuales que permiten identificar más fácilmente problemas en las partidas, y así facilitan una posible solución; también son útiles para identificar oportunidades para satisfacer la Agenda Creativa del grupo y obtener un mayor disfrute (o Recompensa) del acto de juego. Además, proponemos una metodología para investigar la utilidad práctica y experimental de estas herramientas.

**Palabras clave:** psicología de grupos, metodología de investigación, teoría de la comunicación

## Introducción y objetivos

La teoría llamada *Big Model*, articulada principalmente por Ron Edwards, surge en 2004 tras intensos debates en los foros de *The Forge*, como evolución de la teoría GNS iniciada con el artículo “System Does Matter” (Edwards, 28 de enero de 2004 [14 de julio de 1999]), a su vez inspirada en discusiones previas<sup>1</sup> sobre diferentes estilos de juego.

El modelo busca analizar los elementos y características de la actividad de jugar un juego de rol de mesa. Sus objetivos principales son dos: crear categorías que permitan entender cómo interactúan unos con otros en cualquier partida de rol, y usar esas categorías para analizar partidas de rol puntuales. Pretende ser estrictamente descriptivo, es decir, no pretende prescribir las maneras “correctas” de jugar rol, ni proscribir las “incorrectas”; de hecho, tampoco busca catalogar diferentes maneras de jugar como correctas o incorrectas, sino entender cómo generalizar las vivencias subjetivas de quienes juegan.

En un glosario provisional de *The Forge*, Edwards desarrolla las principales ideas del *Big Model* (2004). Plantea que el acto de juego se puede entender en términos abstractos como una serie de hechos, convenciones y expectativas que se engloban de manera concéntrica según cierta jerarquía, ordenada en los siguientes cuatro niveles<sup>2</sup>:

1. El **Contrato Social (Social Contract)**, que integra las expectativas y normas de interacción social, tácitas o explícitas. En particular las implicadas durante un juego de rol por un grupo de personas y su interrelación. Así mismo, la decisión e implicaciones de dedicar un tiempo determinado (de varias horas) a jugar con esa gente en particular, para luego continuar o no la experiencia en futuras sesiones.
2. La **Exploración (Exploration)**, que engloba toda la información sobre la ficción generada (*Espacio Imaginado Compartido*, o EIC [*Shared Imagined Space*, o SIS]), incluyendo su interacción con el mundo real (es decir, lo que sucede en uno afecta al otro, y viceversa). Tiene cinco componentes: la *Ambientación* [*Setting*] es el marco ficcional en el que suceden las escenas, *Personajes* [*Characters*] son los agentes que pueden actuar dentro de la Ambientación, *Situación* [*Situation*] es lo que está pasando en la Ambientación respecto de

1 Para ver más sobre la historia de las teorías acerca del rol hechas por *fans*, cf. *RPG Theorizing by Designers and Players* (Torner, 2018).

2 Los términos son mencionados en este artículo siempre con mayúscula inicial: por ejemplo, Sistema. Los términos que hacen referencia a los cuatro niveles de análisis estructural están en **Negrita** la primera vez que aparecen (y con la forma original entre paréntesis), y los otros términos están en *Itálicas* la primera vez que aparecen. Todos los términos están definidos en inglés en el *Provisional Glossary* (Edwards, 2004), en el cual se pueden buscar con la forma original entre corchetes; en algunos casos, pueden estar definidos en español en *El Rincón de Arturo* (González-Escribano, 18 de junio de 2019), en el cual se pueden buscar en castellano. Todas las explicaciones dadas aquí son paráfrasis nuestras de esas definiciones y explicaciones, salvo otras indicaciones.

los Personajes, *Sistema* [*System*] refiere al conjunto de procedimientos y reglas (ver abajo), y *Color* [*Color*] refiere a los detalles particulares que dan vida, textura y color a los demás componentes.

3. Las **Técnicas (Techniques)**, es decir, los procedimientos y reglas específicos que el grupo utiliza en el mundo real para decidir cómo cambia el EIC durante el acto de juego. No se debe confundir esto con lo que está escrito en un manual de texto; las Técnicas incluyen solo lo que efectivamente hacen las personas durante una partida.
4. La **Efemera (Ephemera)** consiste en cada evento real que sucede de momento a momento, mientras el grupo juega.

Esto es, cada evento de la Efemera forma parte de las Técnicas para decidir qué pasa en el EIC, lo que constituye la Exploración del EIC, siendo esta una actividad colectiva enmarcada por el Contrato Social. El nivel de la Efemera es el único directamente observable; todos los demás niveles requieren abstraer información de los niveles que contienen para ser analizados.

Viendo la diferencia de afuera hacia adentro con un ejemplo práctico (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021):

- **Contrato Social:** la convocatoria para jugar una partida de Apocalypse World fue hecha por uno de los jugadores (Damián) a través de un grupo de Facebook especializado en jugar rol en línea, con la propuesta de jugar usando medios digitales (Discord y Roll20), grabar las sesiones y posteriormente subirlas a un canal público de YouTube. La propuesta original planteada era jugar de 7 a 9 sesiones semanales los días viernes, jugando alrededor de 3 horas por sesión (con flexibilidad de extenderse o acortar el horario). En la práctica, la cantidad total de sesiones jugadas se extendió de manera consensuada a 16, de las cuales quedaron grabadas 14, incluyendo una sesión inicial denominada “sesión 0” de creación de personajes y establecimiento de la ambientación. Para el presente texto estaremos usando como ejemplo los acontecimientos sucedidos durante la novena sesión (sesión 8, considerando la mencionada sesión 0). El grupo consistía en 6 personas, incluyendo a Damián con el rol de Maestro de Ceremonias (nombre que recibe el DJ<sup>3</sup> en este sistema), los demás (Emperador, Gabriel, Rodrigo, Toño y Vale)

---

<sup>3</sup> Director de Juego, recibiendo comúnmente diferentes títulos dependiendo del juego en particular, como por ejemplo Game Master (GM), Dungeon Master (DM), Narrador, Guía, etc. Por regla general se trata de un jugador al que se asignan tareas especiales, siendo las principales describir y controlar todo lo que no sea un personaje principal en la partida, arbitrar las reglas y mediar entre las personas jugando. Suele contrastar con la palabra “Jugador”, que suele hacer referencia a los participantes que controlan e interpretan a un PJ.

controlando cada uno a un PJ<sup>4</sup> y teniendo cierto control de decisión sobre algunos PNJs<sup>5</sup> (con excepción de Rodrigo, que una sesión antes de la tomada como ejemplo había obtenido el control sobre un segundo PJ). Los jugadores estaban empezando a desarrollar lazos de amistad más allá del tiempo dedicado a jugar, pero la relación aún no era precisamente cercana.

- Exploración: dado el juego elegido, la ambientación fue un mundo postapocalíptico, donde los supervivientes se disputaban los pocos recursos e infraestructura restante, formando bandas y comunidades pequeñas, mientras una vorágine psíquica mundial (que tomaba la forma de una niebla tóxica y con aparente conciencia propia) permeaba las fronteras de la percepción de cada superviviente. Los PJs incluyeron, entre otros, al líder de una de estas comunidades, Theodore (PJ de Gabriel), que tenía su propia banda para reforzar su control sobre la comunidad, incluyendo, entre otros, al médico de la comunidad, Boo (PJ de Rodrigo); para la sesión de ejemplo, se alió con su grupo Sor Dolores, la líder de un culto (también PJ de Rodrigo). En una situación puntual (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021, 01:14:26 a 02:31:43), al terminar exitosamente el asalto a una banda antagónica de moteros (PNJs), Theodore intenta sonsacar cierta información puntual de Sor Dolores, y tras determinar que no obtendrá nada de valor decide intentar asesinarla, con un machete chorreando sangre de los moteros ya muertos.
- Técnicas: la principal técnica utilizada es la descripción de las intenciones, acciones, equipo y apariencia de los PJs por parte de los jugadores, y del lugar en el que están por parte del DJ. Él comienza con un ataque violento siguiendo la Técnica (o “movimiento”) de *Apocalypse World* “Tomar por la fuerza”.
- Efemera: Gabriel, el jugador de Theodore, declara que su PJ ataca a Sor Dolores, luego de haber establecido y reiterado que seguía con un machete en la mano. Damián solicita a Gabriel utilizar el movimiento “Tomar por la fuerza”, y cuando el segundo Gabriel pregunta si no podría utilizar otro movimiento, para responderle Damián necesita preguntar la intención de Gabriel y de su PJ; dado que su intención es causar daño físico, Damián decide que se activa el movimiento “Tomar por la fuerza”, más apropiado para eso. Gabriel selecciona la opción de su hoja de personaje virtual que resuelve la parte numérica del movimiento (si hubieran jugado físicamente, implicaría tirar dos dados de seis caras, sumarlos, y añadir el número asociado a la estadística de Duro de Theodore,

4 Personaje Jugador, es decir aquellos controlados típicamente por uno de los Jugadores que no hacen de DJ, y suelen ser los personajes protagonistas alrededor de los que gira la partida.

5 Personajes No Jugadores, haciendo referencia a aquellos controlados por el DJ. Generalmente suelen ser los personajes antagonistas, secundarios y extras que llegan a interactuar con los PJs.

que siempre se suma a este movimiento). Esto resulta en 7: un éxito parcial. El movimiento indica que ahora Gabriel debe elegir dos opciones, entre: causar daño, sufrir menos daño, causar daño terrible (i.e.: más daño); e impresionar, desmoralizar o asustar al objetivo. Elige la primera y tercera opción: causar daño (según diversos modificadores), y que ese daño sea mayor aún. En *Apocalypse World*, esto implica que sufre daño normalmente también, y que su objetivo no queda impresionado, desmoralizado ni asustado. Esto lleva a varias aclaraciones de parte de los tres jugadores involucrados: Damián, Gabriel y Rodrigo (el jugador de Sor Dolores y Boo) para calcular exactamente cuál es el daño final, y una decisión por parte de Rodrigo para reducir el daño que recibe gracias al sacrificio voluntario de algunas personas de su culto. Gabriel pregunta cuál es la desventaja mecánica de los miembros del culto, que era que están *aletargados*, y Damián busca en el manual si eso implica alguna modificación sobre esto, pero interpreta que no. Finalmente, Damián describe los resultados: los seguidores están sangrando y van a morir sin asistencia, y Sor Dolores recibió mucho daño de todos modos. Así se da por concluida la aplicación de la Técnica usada para resolver el ataque de Theodore. El grupo olvidó que, siguiendo las reglas completas, Theodore también debió sufrir daño a causa de esta interacción (pudiendo haberse narrado, por ejemplo, que el resto de los seguidores de Sor Dolores atacaron a Theodore al ver a su líder herida, para dar una interpretación narrativa al resultado numérico).

El modelo plantea que, si algo afecta un nivel, afectará consecuentemente a todos los niveles que englobe. En particular, del nivel del Contrato Social surge un compromiso hacia esta actividad (jugar este juego de rol y no otro), con estas personas y no con otras. Este compromiso, idealmente, genera que del nivel de Exploración surja (o no) un disfrute o diversión (*Recompensa [Reward]*). Este disfrute responde a un tipo de prioridades lúdicas y estéticas que conforman la llamada *Agenda Creativa (Creative Agenda)*. Si cada participante tiene un conjunto de prioridades diferente, entonces la partida será *Incoherente [Incoherence]* en el nivel de la Exploración, y potencialmente *Disfuncional [Dysfunction]* en el nivel del Contrato Social, porque cuando los participantes persiguen Agendas dispares se difumina la Recompensa, y sin Recompensa clara, el compromiso pierde parte de su fuerza inicial. Por otro lado, si las prioridades son suficientemente similares (comparten, en alguna medida, su Agenda Creativa), entonces la partida probablemente será *Coherente (Coherence)* en el nivel de la Exploración, es decir, disfrutable, tanto para el grupo en su conjunto como para cada participante en tanto parte del grupo.

El *Big Model* reconoce y desarrolla las Agendas de tipo *Ludista*, o *Un paso adelante (Gamism, o Step On Up)*, cuya prioridad está en el aspecto de competencia de la Exploración (jugar para ganar, para demostrar la valía, etc.); *Narrativista*, o *La historia ahora (Narrativism, o Story*

*Now*), cuya prioridad está en el aspecto narrativo o dramático de la Exploración, con prioridad en crear una narrativa consistente y con una temática definida, de manera emergente; y *Simulacionista*, o *El derecho a soñar* (*Simulationism*, o *The Right to Dream*), cuya prioridad está en la Exploración en sí, en su simulación y verosimilitud, es decir, explorar uno de los componentes del EIC desde dentro: por ejemplo, una Situación, una Ambientación, unos Personajes, etc. Una crítica usual al modelo es que todos los juegos requieren una simulación, una narrativa y una base lúdica para comparar lo bien que juega cada uno (Gleichman, 16 de septiembre de 2009). Pero el modelo la resuelve con facilidad: todos los juegos son directamente la Exploración de un EIC, y si bien siempre se pueden contar los eventos que suceden durante la exploración como si fueran una narrativa, y si bien siempre es posible competir por ver quién hace mejor una actividad, no todos los grupos *priorizan* que la estética de su Exploración genere una narrativa emergente (Agenda Narrativista), sirva para juzgar quién juega mejor (Agenda Ludista), o simule una experiencia vívida e inmersiva (Agenda Simulacionista). La clave para entender las Agendas Creativas está en la priorización, en los comportamientos en el nivel de la Efemera que nos demuestran cómo los participantes priorizan su creatividad y la estética de su Exploración. En otras palabras, para analizar las Agendas Creativas es necesario observar qué comportamientos de los participantes muestran su disfrute o frustración, y, en base a este análisis en cuatro niveles, cuáles son las causas.

Proponemos que las categorías de este modelo descriptivo sirven para analizar partidas concretas de cualquier juego de rol de mesa, y a partir de éste análisis se pueden diagnosticar (y potencialmente solucionar) problemas en una partida o en un grupo de juego particular, incluyendo la facilitación y potenciación de la Recompensa que aporta el acto de juego, tanto individual como grupalmente. Enfatizamos, de nuevo, que este modelo no pretende constituir una fórmula a seguir ni una cura para solucionar *todos* los problemas del grupo o jugar *la* partida de rol perfecta, sino una manera de ayudar al grupo a identificar explícitamente las causas de sus problemas (si es que los tienen) o las oportunidades para mejorar su experiencia, y negociar una manera de solucionarlos o aprovecharlas, en ese momento y en un futuro. Sobre todo, sirve para evitar llegar a conclusiones improductivas o incluso erróneas de las causas de los problemas, lo que podría llevar a más problemas o a profundizar los existentes.

Para poner esta propuesta a prueba, compararemos los postulados del modelo con modelos teóricos de psicología social, a la luz del mismo ejemplo práctico citado antes. Propondremos también una metodología de investigación que permita, en el futuro, usar postulados tanto del *Big Model* como de los modelos psicológicos utilizados para analizar otras partidas.

### Marco teórico

Para discutir el marco teórico del *Big Model*, nos centraremos en cuatro apartados, uno por cada

nivel del modelo: el Contrato Social, la Exploración, las Técnicas y la Efemera.

## El Contrato Social

Dado que el *Big Model* considera el acto de jugar rol como una experiencia social, y que más tarde D. Vincent Baker, uno de sus referentes, postuló que es un tipo de conversación grupal (2012, p. 11), consideramos pertinente enmarcarlo dentro de dos modelos teóricos: la *Teoría de la comunicación humana*, de los integrantes de la escuela de Palo Alto Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson (2015), y *El proceso grupal*, de Pichón-Riviére (1977).

## Teoría de la comunicación humana

El primer modelo “trata sobre los efectos pragmáticos (en la conducta) de la comunicación humana y, en particular, sobre los trastornos de la conducta” (Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 1985, p. 17). Plantea cinco axiomas de la comunicación humana:

- Si se acepta que “toda conducta es comunicación (50)”, entonces, “no es posible *no* comunicarse” (52; énfasis en el original). Aún rechazando, descalificando o sintomatizando la comunicación se está comunicando algo: que no se desea, o no es posible, o no se es capaz de participar en la comunicación. (Esto es: la falta de respuesta es una respuesta en sí misma.) En la partida de ejemplo, incluso durante la resolución del ataque de Theodore a Sor Dolores, los demás jugadores estaban comunicando implícitamente con su silencio que no estaban en contra de que el juego permitiera un enfrentamiento violento y directo entre PJs, cosa que suele ser mal vista en muchos Contratos Sociales, siendo que algunos sistemas de reglas de rol explícitamente prohíben este tipo de enfrentamientos.
- “Toda comunicación tiene un aspecto de contenido y un aspecto relacional tales que el segundo clasifica al primero y es, por ende, una metacomunicación” (56). Para poder analizar cómo un mensaje dado es clasificado “se necesita [...] la respuesta del otro participante” (114). Esto es particularmente relevante para los juegos de rol, puesto que, como el *Big Model* sostiene, si el propósito de esta comunicación Social es Explorar un EIC aplicando ciertas Técnicas mediante nuestras acciones Efemerales, entonces tanto el contenido como la relación que lo clasifica metacomunicacionalmente pueden funcionar en cualquiera de esos cuatro niveles de análisis. En particular, la configuración de las relaciones entre los diferentes integrantes de un grupo pertenecen al nivel del Contrato Social, y los mensajes concretos se dan en el nivel de la Efemera; de esta manera, ambas teorías coinciden en que el Contrato Social contiene y determina la Efemera, y a su vez, los mensajes que suceden en la Efemera pueden intentar modificar esa

configuración (ver más adelante). Por ejemplo, cuando Rodrigo interrumpe el diálogo entre Damián y Vale (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021, 01:47:17 a 01:47:22) diciendo “¿Puedo terminar una acción, tal vez? [Risa cortada.] ¿Y si tal vez termino ALGUNA acción?”, está metacomunicando que está molesto por percibir que no puede terminar de resolver sus acciones ya iniciadas. Esta molestia clasifica su diálogo, de tal manera que entendemos que no está haciendo realmente un pedido de información (sintácticamente marcado en la entonación interrogativa), sino más bien un reclamo.

- “La naturaleza de una relación depende de la puntuación de las secuencias de comunicación entre los comunicantes” (Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 1985, p. 60). Es decir, cada comunicante tendrá su propia perspectiva e interpretación de la secuencia de interacciones comunicativas (la secuencia de conductas) y su significado a nivel relacional: una puntuación propia de dicha secuencia. Cuanto más difieran estas puntuaciones, más podría la comunicación devenir patológica con el tiempo: un efecto de “teléfono descompuesto” en más de un nivel. En nuestro ejemplo, Rodrigo reclamó que Theodore había tenido posibilidad de actuar dos veces antes de la acción de Sor Dolores (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021, 01:45:17 a 01:45:42), pero no tuvo en cuenta que Sor Dolores sí actuó en medio (01:28:52 a 01:31:36), pidiendo ayuda a Boo y Chatarrero (PJ de Emperador), y Boo hizo también dos acciones: interponerse entre Theodore y Sor Dolores (01:31:36 a 01:32:44) y tratar de paralizar a Theodore y su banda (01:35:37 a 1:36:39). Por otro lado, Gabriel hizo una intervención similar un poco antes del reclamo de Rodrigo (01:38:02 a 01:38:08), pidiendo que Theodore actúe antes de la segunda acción de Boo, a lo cual Damián accede. En la puntuación de la secuencia de Rodrigo, el reclamo de Gabriel sería injusto porque Theodore actuaría dos veces antes que los demás, pero si él consigue que Boo o Sor Dolores hagan su segunda acción antes, todo estaría bien. Desde la puntuación de la secuencia de Gabriel, esto es lo verdaderamente injusto.
- “Los seres humanos se comunican tanto digital como analógicamente” (Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 1985, p. 68), es decir, que el aspecto de contenido de cada comunicación se transmite de manera primordialmente digital (lenguaje verbal explícito), y el aspecto relacional de manera primordialmente analógica (lenguaje no-verbal e inferencias contextuales). La diferencia entre la comunicación digital y la analógica estriba en que “el lenguaje digital cuenta con una sintaxis lógica sumamente compleja y poderosa pero carece de una semántica adecuada en el campo de la relación” (68), lo cual le otorga mayor precisión, complejidad, versatilidad y abstracción, “mientras que

el lenguaje analógico posee la semántica pero no una sintaxis adecuada para la definición inequívoca de la naturaleza de las relaciones” (68), lo cual permite mayor claridad e inmediatez en la interpretación. Esto se ve con claridad en el reclamo de Rodrigo citado antes, en el cual el lenguaje analógico comunica un reclamo, pero el lenguaje digital comunica un pedido de información.

- “Todos los intercambios comunicacionales son simétricos o complementarios, según estén basados en la igualdad o en la diferencia” (70), de tal manera que el aspecto relacional de una comunicación puede analógicamente tender a la *igualdad* o simetría entre sus participantes o a la *diferencia* o complementariedad entre sus participantes. Claros ejemplos de comunicaciones simétricas son las comunicaciones entre jugadores en el ejemplo: Gabriel y Rodrigo buscan ser tratados como iguales, tener las mismas oportunidades y responsabilidades a la hora de jugar rol, es decir, de Explorar la ficción. Cuando interpretan que esta simetría se ve resquebrajada, recurren a Damián, que mantiene con cada uno de ellos una comunicación complementaria, en la que él decide qué Técnica se usará, cuál es el resultado de cada una en la Exploración, y a quien Rodrigo y Gabriel se dirigen usando preguntas digitales (aún si su intención es hacer reclamos analógicos uno al otro y con el resto del grupo como testigos).

Como se ve, muchos de los problemas que pueden surgir en un grupo de personas que juega rol son de índole comunicacional. El *Big Model* establece que este tipo de problemas surge en el nivel del Contrato Social, y sugiere que no conviene intentar resolverlos en un nivel contenido dentro del mismo. Por ejemplo, viendo el contenido digital de las comunicaciones entre Damián, Gabriel y Rodrigo, podría parecer que el problema es no usar Técnicas claras de ordenamiento de acciones (“orden de iniciativa”), común en otros juegos, que incluso otros jugadores llegan a sugerir (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021, 01:38:53 a 01:39:03). Sin embargo, atendiendo a la comunicación analógica (las risas cortadas, las interrupciones, las repeticiones, etc.), el problema no está en ese nivel, sino en un nivel más abarcativo. Probablemente, tener un sistema que ordene las acciones de cada PJ no hubiera generado menos molestia en los jugadores. Si bien en la primera sesión, llamada “sesión cero”, se habló sobre la posibilidad de que los movimientos afecten tanto a PNJs como a PJs, la posibilidad de un PJ atacando a otro (conocida comúnmente como *player versus player* o *PVP*, es decir, “jugador contra jugador”) quedó tácita. Esta secuencia, derivada de la declaración de Gabriel del ataque de Theodore a Sor Dolores con intenciones asesinas (01:20:02 a 01:20:10), puso a prueba qué tanto la dinámica del PVP podía romper con el Contrato Social del grupo, y sus integrantes tuvieron que negociar los límites del PVP de manera analógica a lo largo de algo más de cuarenta minutos, cuando Sor Dolores por fin logra escapar (02:03:30 a 02:03:40).

Atendiendo al esquema desarrollado por los autores de Palo Alto, si esta comunicación ana-

lógica no hubiera sido exitosa (por ejemplo, si Damián no hubiera advertido que Rodrigo se sentía molesto cuando reclamó que lo dejaran terminar de resolver su acción), el grupo probablemente no hubiera podido continuar pacíficamente con el juego (como se ve en la charla final entre Gabriel y Rodrigo: 02:30:18 a 02:31:33, que retoma la competencia simétrica entre ellos, en términos mucho más pacíficos, y en vez de tomar varios minutos, se resuelve en algo más de un minuto). Es beneficioso para el grupo clarificar cuál es la conducta que interpreta como un problema y el por qué, y luego que el jugador en cuestión comunique su propia interpretación de la conducta del grupo (como sucedió en esa secuencia final). Es decir, es beneficioso que el grupo entero (incluyendo al jugador en cuestión) se metacomunique. De lo contrario, la causa del problema (la dinámica grupal que generó el problema) no se reconocerá, ni será posible solucionarlo. Pero para dar ese paso, es primordial que dentro del Contrato Social se establezca de manera clara y transparente la posibilidad de que la comunicación no sea exclusivamente sobre la Exploración y las Técnicas, y que se permita la metacomunicación para poder hablar sobre cómo el jugador se relaciona con los demás dentro de este grupo que quiere jugar rol.

### El proceso grupal

La comunicación de un grupo de rol está sujeta a las dinámicas psico-sociales comunes a todo grupo, y es en ese sentido que pensamos que el aporte de la teoría de Pichón-Riviére puede complementar los desarrollos del *Big Model*.

Por un lado, Edwards propone que, en cada grupo rolero, es necesario que ciertos roles de liderazgo estén cubiertos, y define el liderazgo como “una especie de estatus social elegido o reconocido consensualmente, que involucra prestar atención al juicio de una persona dada sobre ciertos temas” (2012; traducción propia<sup>6</sup>). Estos roles de liderazgo no tienen por qué estar concentrados en una única persona, e incluso cuando están repartidos una persona “no puede tomar y retener el liderazgo; es únicamente otorgado, y es siempre sujeto a revisión por los liderados, como mínimo a través de sugerencias e incluso a través de indoloras transferencias del rol” (Edwards, 2012; traducción propia<sup>7</sup>). De manera similar, Pichón-Riviére define una situación grupal de la siguiente manera:

Todo conjunto de personas ligadas entre sí por constantes de tiempo y espacio y articuladas por ser mutua representación interna [...] configura una situación grupal. Dicha situación está sustentada por una red de motivaciones y en ella interaccionan entre sí por medio de *un complejo mecanismo de asunción y adju-*

6 Original: “a sort of elected or consensually-recognized social status, involving looking to a given person’s judgment about stuff.”

7 Original: “one can’t grab and hold leadership; it is only granted, and it’s always subject to revision by the led, at the very least through suggestions and even through non-painful transference of the role.”

*dicación de roles*. Es en este proceso donde deberá surgir el reconocimiento de sí y del otro en el diálogo e intercambio permanente. [...] Todo grupo se plantea explícita o implícitamente una tarea, la que constituye su objetivo o finalidad. (s/f [1969], p. 142; énfasis propio).

Esta asunción y adjudicación de roles es operativa respecto de la tarea que sirve de finalidad al grupo. En el caso de un grupo rolero y según el *Big Model*, esta tarea es, en el mejor de los casos, jugar este juego de rol (Explorar), en este momento, en este lugar, con estas personas, para obtener la Recompensa priorizada en la Agenda Creativa compartida por el grupo. Para ello, Edwards propone que es necesario que alguien asuma ciertos roles de liderazgo (2012): el organizador social (responsable de adjudicar roles de liderazgo), el líder creativo (responsable de las consideraciones estéticas: del *Color* [*Color*], es decir, detalles inspiradores de los demás componentes de la Exploración, y de la Recompensa del grupo), el líder social/procedural (responsable de distribuir las responsabilidades en la Exploración), y el responsable de una determinada tarea en la Exploración (el ejemplo más común es darle al DJ las tareas de establecer y describir el escenario en que se llevará a cabo la ficción e interpretar a los personajes no-protagónicos participantes).

En los juegos de rol, tradicionalmente estos roles suelen ser asumidos implícitamente por una sola persona, que también concentra muchas responsabilidades de la Exploración: el DJ. Esto puede generar problemas: son demasiadas responsabilidades para una única persona, que incluso se ve obligada por esa tradición a auto-asignarse, en tanto organizador social, el rol de líder procedural, y en consecuencia debe auto-asignarse roles lúdicos. El problema suele surgir de las expectativas que genera esta concentración tradicional y estereotipada de todos estos roles, en especial cuando a un grupo particular se une gente acostumbrada a jugar bajo diferentes grados y distribuciones de tales roles, que ahora se concentran rígidamente en una única persona. En el ejemplo, Damián se vio completamente asediado por las demandas de su atención y decisión por parte de todos los participantes, debiendo lidiar con problemas en todos los niveles: el Contrato Social (decidir si es justo o no que un jugador pueda resolver dos acciones de su PJ si otro jugador solo pudo resolver una), la Exploración (en qué orden cronológico suceden las acciones descritas), las Técnicas (qué Movimiento aplicar) y la Efemera (intentar escuchar a dos personas que hablan al mismo tiempo y exigen atención antes de que pueda establecer qué interpretación de las reglas usar). Si los roles hubieran estado un poco más flexibilizados dentro del Contrato Social (los roles de liderazgo), quizás el pedido de Vale de “Bueno ya, no peleemos, no peleemos” (Penumbra: Rol para Desvelados, 17 de abril de 2021, 01:38:18 a 01:38:19) hubiera desactivado la escalada simétrica que siguió dándose entre Rodrigo y Gabriel.

Idealmente, el grupo le adjudica a uno de sus miembros un rol y éste asume ese rol. Ese rol es, idealmente, funcional a la tarea grupal. Incluso puede suceder que se formen subgrupos más o

menos estables y rígidos. Pero, cuando ciertos roles se fijan, la comunicación del grupo tiende a estereotiparse (es decir, a fijarse en ciertas pautas comunicativas), y es en esa situación en la que surgen las patologías, aparentemente individuales pero, en realidad, coherentes con las dinámicas de comunicación grupal (Pichón-Riviére, s/f [1965-1966], p. 65-74; Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 2015, p. 73-114). De hecho, la diferencia entre un grupo operativo y uno no-operativo estriba en este proceso de distribución de roles:

Un grupo [...] que posee una buena red de comunicación, que se desenvuelve eficazmente en su tarea, es un grupo *operativo*, en el que cada miembro tiene asignado un rol específico, pero con un grado de plasticidad tal, que le permite asumir otros roles funcionales (Pichón-Riviére, s/f [1965-1966], p. 71; énfasis en el original).

### Configuración y flexibilidad del Contrato Social

En esta línea, cuando Meg Baker propone dos aspectos diferentes de un Contrato Social (respecto del compromiso emocional con la ficción y con los demás participantes), está planteando una particular configuración de las relaciones entre cada participante del grupo de juego. En el modelo “Nadie saldrá lastimado” o “*Nobody Gets Hurt* (NGH)” (M. Baker, 2006; traducción propia) cada participante se compromete a no contribuir al EIC con elementos que puedan transgredir los límites de los demás participantes, y a retractarse si lo hace por error. En cambio, en el modelo “No te abandonaré” o “*I Will Not Abandon You* (IWNAY)” cada participante se compromete a contribuir al EIC con elementos que desafíen los límites de los demás, y a no retractarse al ver la reacción a esos límites desafiados, mientras al mismo tiempo acepta que cada uno de los demás hará lo mismo dentro de este espacio seguro, y aunque sienta sus propios límites desafiados, no retrocederá y se meterá de lleno en el EIC para confrontarlos. NGH es fundamentalmente simétrico (todos debemos respetar los límites de los demás), pero IWNAY es fundamentalmente complementario (todos vamos a asumir el rol de desafiar los límites ajenos, y de aceptar desafíos a nuestros propios límites, y alternar esos roles a lo largo de la partida, siempre en un marco de respeto y apoyo emocional). En un grupo en el cual la mitad quiere NGH y la otra mitad IWNAY, la primera mitad probablemente resultará vulnerada emocionalmente, y podrían enfadarse por ver sus límites transgredidos, mientras que los demás probablemente se sentirán defraudados y podrían también enfadarse porque los primeros no juegan “con seriedad”.

Similarmente, otros tipos de aspectos de un contrato social pueden favorecer o dificultar el “Sangrado” o “*Bleed*” (es decir, la transferencia de emociones [Lynne Bowman, 2015]) entre un personaje y su jugador, y consecuentemente dificultar o favorecer la “Excusa” o “*Alibi*” (Lynne Bowman, 2015) del jugador para no responsabilizarse de las acciones y circunstancias de su personaje, y viceversa. Así, la *Transparencia* [*Transparency*] (González-Escribano, 8 de abril de

2009) consiste en que el jugador tenga más conocimiento que su personaje sobre la situación, y lo aproveche para favorecer el Sangrado, por ejemplo, si tanto el PJ como su jugador tienen hijos; o para dificultarlo, por ejemplo, si el PJ tiene hijos, pero el jugador no (Lynne Bowman, 2015). Si estos conceptos no son parte (implícita o explícitamente) del Contrato Social, la experiencia puede ser incómoda (o peor) para algunos de los presentes; por ejemplo, un jugador podría declarar que su personaje coquetea con el de otro jugador; si la dinámica es parte del Contrato Social, por ejemplo porque ambos jugadores tienen una dinámica similar entre ellos, la experiencia puede ser agradable y contribuir a la Recompensa, pero si la dinámica no tiene precedentes en el Contrato Social es muy probable que el otro jugador se sienta incómodo. Esto puede resolverse fácilmente si se abren canales de metacomunicación (por ejemplo, con el otro jugador incómodo manifestando su incomodidad, y el grupo acordando dar marcha atrás con la escena), pero puede funcionar como una excusa disruptiva para que el primer jugador pueda coquetear veladamente con el otro, usando a su personaje como *proxy*, sin responsabilizarse de la incomodidad causada. En la partida de ejemplo hay poca información referente a las experiencias personales e interpersonales entre los jugadores; sin embargo, en otras sesiones de esa misma partida es posible atestiguar situaciones (como fricción o coqueteo entre diferentes personajes, que por momentos trascendía a la relación entre los jugadores) donde podríamos observar los efectos de los conceptos de Sangrado, Excusa y Transparencia.<sup>8</sup>

Dadas las diferentes herramientas posibles para hacer un análisis del contrato social, del cual se puede derivar un diagnóstico cuando surjan problemas, la metacomunicación explícita (es decir, intentar digitalizar la información analógica, llevar los aspectos relacionales al nivel del contenido) puede ser la herramienta más poderosa para tratar de resolver el problema. Por ejemplo, en un grupo en el que algunos de los participantes están disconformes porque no sienten que sus aportes narrativos sean valorados, tener las herramientas para reconocer cómo están realmente distribuidos los roles de liderazgo y lúdicos en sus diferentes sub-niveles puede ser vital para entender qué es lo que genera la disconformidad (quizás, en este caso, es porque algunos esperaban que las responsabilidades narrativas estén más distribuidas entre los participantes, pero el resto del grupo tiene la configuración por defecto de que están todas concentradas en el DJ). La posible ventaja de centralizar todos los roles en el DJ sería la inmediata facilidad con la que los participantes pueden recurrir como intermediario al mismo de necesitarlo, aunque, como vimos en el ejemplo práctico, esto puede llegar a sobrecargar al DJ de tareas, como sucedió con Damián cuando se saltó para adelante y para atrás en la línea temporal.

---

<sup>8</sup> Potencialmente se podría profundizar más acerca de estas interacciones en algún proyecto que dé seguimiento al presente artículo, citando más ejemplos específicos y estudiando las dinámicas presentes.

## La Exploración

Como se dijo antes, al jugar rol estamos creando un EIC. Cada uno de nosotros contribuye al EIC con diferentes elementos, idealmente siempre intentando observar el Contrato Social. Esta contribución creativa grupal a la ficción es la actividad que el *Big Model* llama Exploración.

Cada participante, en tanto que está Explorando (p.e. jugando rol), debe hacerse cargo de ciertas responsabilidades narrativas, según los roles lúdicos que asumió y que el líder procedural le adjudicó. Hay cuatro responsabilidades narrativas: *Autoridad de contenido* (*Content Authority*), *Autoridad situacional* (*Situation Authority*), *Autoridad descriptiva o de narración* (*Narration Authority*) y *Autoridad de guión* (*Plot Authority*) (González-Escribano, 28 de enero de 2009).

Tradicionalmente, quien sea DJ concentra todas estas responsabilidades narrativas en mayor medida, mientras que los jugadores tienen responsabilidades limitadas a sus propios PJs. Un caso típico de un DJ que acapara autoridad incluso sobre aspectos de los PJs es el que tiene autoridad para cambiar el perfil moral de un PJ en juegos donde ese perfil está definido mecánicamente (por ejemplo, los Alineamientos en *Dungeons & Dragons* [Wizards of the Coast, 2023, p. 59], o la Humanidad en *Vampiro: la Mascarada* [Hite, Rein-Hagen, Dawkins, Peterson, Ericsson y Muammar, 2018, p. 236]). No es necesariamente algo malo, pero si el resto del grupo no se siente conforme con esa distribución de responsabilidades narrativas, puede generar choques y malestar. En contraste, en otros grupos una tirada exitosa debe ser narrada por el jugador, con total libertad y sin la intervención del DJ, dentro de los límites de lo que la tirada puede afectar en el EIC.

La distribución de estas responsabilidades es una propiedad del Sistema. Muchas veces el límite entre dónde comienza y dónde termina la autoridad de ciertos participantes, sobre ciertos tipos de responsabilidad dentro del EIC, llega a ser un poco borroso. Si se hace de común acuerdo (sea tácitamente en el Contrato Social, o explícitamente por una Técnica), no suele haber problemas; pero cuando se hace sin consentimiento claro o pasando por alto las expectativas, protestas y prioridades de alguno de los demás participantes, se puede tornar en una dinámica patológica.

Hay otros conceptos que pertenecen al nivel de la exploración, pero ya con este se pueden ver problemas potenciales y la facilidad que estos conceptos otorgan para identificarlos, analizarlos y diagnosticarlos. Por ejemplo, si en un grupo de juego tradicional uno de los jugadores quiere introducir cómo mientras su personaje estaba separado del resto aparece su rival para intentar atacarlo, el resto del grupo probablemente no aceptará la comunicación. Quizás todos lo interpreten como una broma y continúen como si nada, pero el jugador estaba intentando tomar la autoridad de guión “prestada”, por un momento, para avanzar la narrativa hacia donde le convenía o quería. Dado que este rival está anotado en su hoja de PJ, el jugador interpretó las ideas “cada jugador controla a su PJ” y “todo lo que tiene que ver con un PJ está anotado en su hoja” como un permiso para

declarar eso. Sin embargo, dada la reacción del grupo, el jugador podría interpretarlo como una brutal agresión a su aporte creativo. En cambio, si el grupo aceptara directamente la declaración (es decir, otorgándole *Credibilidad* [*Credibility*]) o la condicionara (“puedes, pero sólo si cumples con estas condiciones o costo mecánico/narrativo”), el problema podría no sólo evitarse por completo, sino que el grupo podría percibir eso como una nueva forma posible de jugar.<sup>9</sup> Quizás les fascine, o quizás la detesten, o quizás la reconozcan como útil en ciertos contextos, pero no en otros.

## Las Técnicas

Los juegos de rol son una actividad lúdica basada en buena parte en la imaginación (EIC), la interacción improvisada y cierto nivel de abstracción y estrategia en cuanto a los puntos de contacto que tienen los jugadores con dicho EIC. Y aquí es donde entra la parte de “juego”, donde se trata de una actividad lúdica basada en una serie de reglas, procedimientos, mecanismos y recursos. Estos elementos reciben el nombre de Técnicas, y van a variar de un juego de rol a otro, y en ocasiones hasta de un grupo de rol a otro (las llamadas “house rules” o reglas de la casa, que terminan siendo reinterpretaciones o variaciones de, o añadidos a, las Técnicas propuestas por un texto de juego, en gran medida asumidas por el grupo en particular).

Por lo general, al DJ se le adjudica el rol social de “árbitro imparcial de las reglas”: es el encargado de determinar qué Técnica será necesario utilizar para solucionar cada tipo de situación, de validar su ejecución y de establecer sus costos y consecuencias.

Aunque la dinámica se llega a complicar porque muchos textos de juegos de rol explícitamente le dan al DJ (y sólo al DJ) la autoridad de “romper las reglas” en pos de la “diversión” o la coherencia narrativa (la llamada Regla de Oro, o Regla Cero<sup>10</sup>), no dando criterios claros, objetivos y explícitos. Y eso puede llevar a situaciones patológicas, de manera obvia cuando los jugadores dejan de sentir que tienen control sobre la forma en que sus acciones interactúen directamente con ese EIC (usualmente cuando el DJ usa la *Fuerza* [*Force*] para llevar la ficción hacia donde desea o le conviene), y también de una manera algo más sutil. Resulta que la regla de “romper las reglas” genera una paradoja paradigmática; más específicamente, una instrucción paradójica (Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 2015, p. 179).

Las instrucciones paradójicas requieren “una fuerte relación complementaria” (el escritor del reglamento y el DJ tienen tal relación, que también se da entre el DJ y los jugadores [p. 180]),

<sup>9</sup> En el octavo párrafo de un reporte de juego de 2014 sucede algo similar al ejemplo: <http://runasexplosivas.blogspot.com/2014/06/cuentacuentos-7-mar-tras-el-telon.html>.

<sup>10</sup> El ejemplo paradigmático se puede encontrar en la segunda edición de *Mago: la Ascensión*: “Recuerda que, en definitiva, verdaderamente sólo hay una regla en Mago: no hay reglas. Convierte este juego en lo que tú necesites que sea; si las reglas se interponen en tu camino, puedes no hacer caso de ellas o cambiarlas. [...] De hecho, [...] eres libre de usarlas, *abusar* de ellas, no hacer caso de ellas o cambiarlas según lo desees” (Brucato, 1995, p. 115; énfasis propio).

“una instrucción que se debe obedecer, pero también desobedecer para obedecerla” (hay que romper las reglas en pos de la diversión; esta es una regla, y si es más divertido romperla, es necesario romperla; pero eso implica respetarla, lo cual requiere romperla, etc. [p. 180]), y “la persona que ocupa la relación de inferioridad en esta relación no puede salir fuera del marco y resolver así la paradoja [...] metacomunicando acerca de ella” (p. 180). En la partida de ejemplo vemos una instrucción paradójica: Vale interpreta la frustración de Rodrigo y de Gabriel como un problema, y pide que el grupo no pelee, pero no especifica si su comentario está dirigido al Contrato Social (es decir, que Rodrigo y Gabriel no peleen) o a la Exploración (es decir, que Theodore y Sor Dolores no peleen). Si el problema yacía en el Contrato Social, esta falta de claridad facilitó que nadie respondiera a su intervención, y esta quedara sin efecto. Es decir, sin la posibilidad de poder cambiar de alguna manera alguno de los tres requisitos (la relación complementaria, la instrucción paradójica, y la “prisión” dentro del marco comunicativo), el problema persistirá, y corre riesgo de estereotiparse y patologizar la comunicación. Lo mismo sucede si un DJ intenta romper las reglas apelando a la Regla de Oro: si no están todos en la misma página al respecto, el problema no se va a resolver realmente.

Hay algunos textos de juegos que sí dan criterios concretos para definir cuándo una regla puede cambiarse, en qué contextos, para qué fines, quién puede decidir hacerlo, y cómo implementar el cambio o qué resultados esperar de ciertos cambios.<sup>11</sup> En esos casos, la Regla de Oro no suele estar explícitamente redactada, sino que la idea de “cambiar las reglas” está presentada como una posibilidad que puede aprovechar el grupo de juego (y no únicamente el DJ) para mejorar su experiencia, evitar que el ritmo de la partida se ralentice demasiado o, en algunos casos, simplemente para experimentar.

En otros textos, ese rol de arbitrar las reglas se reparte o rota entre diferentes jugadores en diferentes momentos del juego (sobre todo en aquellos juegos que carecen de la figura central del DJ, comúnmente llamados “GM’less” o “sin DJ”). Si bien puede parecer que la ausencia de una figura o rol que centralice la autoridad sobre las Técnicas puede generar caos y una partida disfuncional e incoherente, muchos juegos sin DJ en realidad reparten sus funciones entre los demás participantes, dejando bien en claro los límites de quién puede hacer qué, cuándo, cómo, y con qué propósito. Esta claridad es usualmente más que suficiente para encauzar, o incluso potenciar, la experiencia de los participantes de un grupo de juego que acepte esa distribución de roles heterodoxa.

Algunos juegos buscan mayor granularidad, y agregan tantas Técnicas como pueden para cubrir mayor cantidad de situaciones (generalmente buscando evocar en los participantes una mayor percepción de objetividad o verosimilitud, o darles un control más completo y detallado de los diferentes aspectos de la interacción con el EIC). Otros dan prioridad a una mayor simpleza de

<sup>11</sup> Es el caso de *Apocalypse World* en el capítulo “Puteo avanzado” (D. V. Baker, 2012, pp. 278-296).

las reglas, enfocados en darle al árbitro criterios claros para adjudicar determinadas situaciones, dándole libertad de interpretación y más control sobre el ritmo (lúdico o narrativo) y la experiencia subjetiva de los participantes durante los momentos específicos de la Efemera (ver la siguiente sección). Los juegos del movimiento OSR tienden a preferir este último enfoque, y la mayoría de ellos tiende a explicitar una serie de Técnicas que buscan enseñarle sistemáticamente al DJ a aprovechar sus responsabilidades para potenciar la experiencia de todo el grupo.

## La Efemera

Hasta ahora los niveles anteriores consideran cierto grado de abstracción y generalidad, estableciendo los criterios generales que aceptan (implícita o explícitamente) los participantes del juego. Pero al llegar al último nivel, la Efemera, se salta de lo general a lo particular.

Ya no hablamos de “qué pasaría si...”, sino de “en este caso en especial”. Más que lo que podría pasar, los jugadores enfrentan lo que está pasando durante una sesión real del juego. Aquí es donde los niveles anteriores interactúan progresivamente. Ante un conflicto (de los personajes dentro de la Exploración, o de los jugadores respecto de qué cosas Explorar y cómo hacerlo), si la pregunta es “¿qué debe pasar ahora?”, los jugadores revisan las Técnicas que suelen usar. Si estas no la responden, se revisan las expectativas y tropos en el nivel de la Exploración (dentro de las responsabilidades narrativas de cada participante). Si esto tampoco deja claro cómo responder, se revisa el Contrato Social (probablemente haya roles sociales, creativos o procedurales mal distribuidos). O al menos, ese es el camino ideal que el *Big Model* ofrece para intentar responder esa pregunta. Cada nivel planteado por el modelo presenta su propio marco pragmático, y siguiendo los desarrollos de Palo Alto, cuando un problema no se puede resolver dentro de uno de esos marcos, es necesario recurrir al nivel superior, o el problema persistirá.

Como fue mencionado antes, cada comportamiento que un participante tiene en la Efemera está comunicando algo: por un lado, está comunicando digitalmente un mensaje, y está comunicando analógicamente la naturaleza de la relación entre ese participante y los demás, relación que, por su parte, clasifica el mensaje digital y lo contextualiza.

Cuando el problema está en las Técnicas (alguien no sabe qué Técnica aplicar, o la aplicó confusa o subóptimamente y le gustaría volver atrás, etc.), la solución suele ser aplicar mejor las Técnicas problemáticas, revisar la interpretación usada o cambiarlas, y para eso es necesario que quien tenga el rol procedural apropiado se haga cargo de elegir qué hacer a continuación, o que este rol sea reasignado.

Si está en la Exploración (alguien introdujo un elemento al EIC que rompe las expectativas de los demás, o una serie de Técnicas resultó en un estado de cosas poco inspirador o incoherente en el EIC, etc.), la solución suele ser profundizar en los componentes de la Exploración. Esto re-

quiere que quien tenga el rol creativo apropiado se haga cargo de su rol e intervenga o, como antes, que este rol sea reasignado.

Si está en el Contrato Social, la solución suele ser metacomunicar, como se dijo antes. Esto implica que quien tenga el rol de organizador social haga un recordatorio explícito o redistribuya los roles procedurales y creativos, o que el mismo rol de organizador social sea reasignado a través de esta metacomunicación.

Por tanto, hay que tener en cuenta el contexto completo del grupo de participantes, el juego que se está jugando en ese momento, las reglas que fueron acordadas para la interacción entre las diferentes partes, y la forma en que se interpretan y aplican dichas reglas para ese grupo en esa situación en particular. Mientras más clara sea la (meta)comunicación, en un sentido o en el otro, mejor se podrá resolver cualquier malentendido o conflicto.

### Agendas Creativas

Para cada grupo de juego que se proponga en el Contrato Social jugar rol *a propósito*, es decir, en el que la *tarea* operativa sea “jugar rol” (quizás incluyendo sub-actividades subordinadas, por ejemplo, mientras comemos) y no, por ejemplo, “comer juntos” (quizás mientras jugamos rol, o quizás mientras hacemos cualquier otra cosa, como ver una película o charlar de otro tema), el modelo plantea que cada persona en el grupo priorizará ciertos comportamientos (recordemos: “toda conducta es comunicación” [Watzlawick, Beavin Bavelas y Jackson, 2015, p. 50]) en pos de obtener su Recompensa. Siempre que sean compatibles entre sí, y se prioricen comportamientos acordes a su satisfacción, se puede decir que el grupo comparte una misma Agenda Creativa, y por tanto, la partida es coherente; de lo contrario, si las prioridades no son compatibles entre sí, la partida es incoherente, porque la Recompensa se difumina y nadie logra satisfacerla o, si alguien lo consigue, es a expensas de los demás. El modelo propone que un acto de juego (sea una campaña, una aventura, un *one-shot*, etc.) coherente es mejor que uno incoherente, pero un acto de juego incoherente puede, sin embargo, seguir siendo socialmente funcional si el Contrato Social se resguarda. Que un acto de juego sea incoherente implica que lo que sucede momento a momento (Efemera) se traduce en Técnicas que no llevan la Exploración hacia donde todos quieren (la Recompensa), y por lo tanto, nadie la disfrutará tanto como podría; pero esto no implica que la actividad sea dañina (emocional y socialmente), sólo que no será *recompensante* (divertida). Quizás haya algunos momentos aislados divertidos (“¿te acordás cuando le corté la cabeza al troll? ¡Después se regeneró y me escupió un diente de leche! ¡Ja!”), pero nada sistemática o profundamente divertido.

Es por eso que el modelo esquematiza la Agenda Creativa compartida por el grupo como un elemento que surge en la Exploración y llega a las Técnicas: porque buscamos esta Recompensa (es decir, que el EIC tenga ciertas cualidades estético-creativas), vamos a priorizar ciertas Técnicas

para satisfacerla. Pero las Técnicas y la Exploración no se pueden analizar directamente: sólo se puede registrar la Efemera, y a partir de ella interpretar cuáles son las Técnicas usadas, y cómo éstas afectan la Exploración, y cómo ésta se ajusta al Contrato Social. También se puede hacer una pausa durante el juego para preguntar a los participantes por qué se comportaron de ciertos modos, qué Técnicas intentaban aplicar, cómo trataban de aportar a la Exploración grupal, o qué lugar pretendían ocupar en el Contrato Social, entre otras preguntas posibles que podrían ayudar a entender la relación entre la Efemera y los demás niveles de análisis. Hacer estas preguntas abierta y explícitamente es esencialmente un acto de metacomunicación, porque se le está preguntando a un participante por el aspecto relacional (en los diferentes niveles que identifica el *Big Model*) que clasifica su comunicación digital en la Efemera.

El *Big Model* plantea una serie de herramientas conceptuales que ayudan a hacer esas interpretaciones sucesivas, y a metacomunicarse al respecto de cada una de ellas a medida que sea necesario, pertinente y aconsejable. De esta manera, aún si en ningún momento surge un problema, analizar cada uno de los niveles por separado podría dar una “fotografía” conceptual de las pautas comunicativas del grupo en esos cuatro niveles (y, en tanto fotografía, es una representación actual, sujeta a cambios a medida que avance el tiempo y las dinámicas evolucionen), y siguiendo ese análisis se podría interpretar si la partida es coherente o no, y hacia qué Recompensa apunta la Agenda Creativa grupal, en caso de que la haya (o qué impide que se forme, si no la hay aún).

Cabe mencionar que dicho análisis (y metacomunicación) puede ser tan formal o informal como resulte orgánico y necesario en cada grupo, momento a momento.

## Conclusiones

El Big Model es un modelo complejo, integrado por varios aspectos relacionados pero con sus propias particularidades y alcances.

Una posible crítica es que no aporta nada sustancial, porque es totalmente posible jugar de forma satisfactoria y funcional sin necesidad de conocer o entender ninguna de sus partes, como sucedió a todo aquel que se divirtiera antes de que el modelo fuera formalmente desarrollado. Pero hay que recordar que es un modelo *descriptivo*, no prescriptivo ni proscriptivo: no busca solucionar los problemas, sino identificar áreas de fricción y fallas en la comunicación para ayudar a entender por qué (y a qué nivel) se dan y facilitar a los participantes utilizar el mismo código de (meta)comunicación. Así, busca evitar los desacuerdos e incomodidad en la interacción durante una actividad que pretende ser disfrutable y satisfactoria para todos sus participantes.

Según nuestra experiencia, análisis y entendimiento del modelo, estas herramientas resultan muy útiles para diagnosticar, de una manera mucho más explícita y utilizando criterios recono-

cibles, los diferentes niveles de interacción y los problemas comunes. Sin el modelo, los jugadores podrían descartar algunas posibilidades (o directamente no ser conscientes de su existencia) al intentar identificar la raíz del problema, es decir, de por qué alguien pudiera no estar encontrando el mismo disfrute de un momento y combinación particular de factores a otro.

Como hemos remarcado ampliamente, lo que sucede durante una sesión de rol va más allá del juego puntual que se está jugando. Por tanto, nuestra tesis es que, cuando se percibe algún tipo de problema latente o manifiesto, los diferentes grupos de juego se pueden beneficiar de dedicar un espacio social para traer este tipo de temas a la conversación explícitamente, ya sea antes, durante o después del tiempo dedicado a jugar. Y en ese espacio, el uso de este marco descriptivo puede facilitar esa conversación, para que los participantes puedan estar en la misma página respecto a lo que pueda estar pasando (o quisieran que pasara).

Y una vez que se ha identificado la causa o el efecto práctico de dicha fricción, siempre observando el respeto, la tolerancia y la comunicación abierta (que incluye la metacomunicación), el grupo podrá minimizar sus diferencias y enfatizar sus puntos en común, distribuyendo mejor sus roles y encausando la experiencia subjetiva general de los participantes. O, parafraseando a Pichón-Riviére, aumentar la heterogeneidad del grupo (en cuanto a la distribución y rigidez de los roles sociales asumidos y adjudicados) para aumentar la homogeneidad (o coherencia) de la tarea (o partida) (s/f [1965-1966], p. 157).

Para poner a prueba estas hipótesis, proponemos crear una metodología de investigación, tomando herramientas de la investigación psicológica (Morris y Maisto, 2005) y antropológica (Duranti, 2000). Lo primero es proponer definiciones operacionales que permitan analizar la evidencia de manera sistemática, repetible y generalizada; luego, plantear métodos de recolección de evidencia; finalmente, aplicar métodos de análisis de la evidencia recolectada en relación con las definiciones operacionales.

La única evidencia que se puede recolectar pertenece al nivel de la Efemera, y si bien el *Big Model* no ofrece una forma sencilla de clasificar diferentes instancias de Efemera para poder entender la organización en niveles superiores, las definiciones de Pichón-Riviére y la escuela de Palo Alto pueden servir de interfaz en la descripción de estos, especialmente al nivel del Contrato Social. Esto es lo que hicimos con nuestro ejemplo: analizamos la Efemera en busca de pistas que podamos usar para entender los niveles superiores de las Técnicas, la Exploración y el Contrato Social.

Para recolectar información directamente del campo proponemos utilizar la observación natural (Morris y Maisto, 2005, pp. 30-31) o la participante (Duranti, 2000, p. 131 y 144-148); para obtener información de fuentes secundarias, las encuestas (Morris y Maisto, 2005, p. 32) y entre-

vistas (Duranti, 2000, pp. 148-157) a participantes.

La observación participante permite al investigador integrarse en la actividad de un grupo de rol, lo cual implica integrarse en las dinámicas grupales. Utilizando las definiciones operacionales, clasificará cada interacción grupal digital y analógicamente, y luego analizará cómo evoluciona el sistema social del grupo, (re)asignando roles en función de la tarea elegida: jugar rol. Recomendamos elegir un grupo cuya tarea principal sea jugar rol, es decir, cuyas interacciones externas al acto de juego sean comparativamente menores, al menos en una primera instancia. En el ejemplo, uno de nosotros participó en la partida por lo que, inadvertidamente en ese momento, se convirtió luego en una observación participante.

Las encuestas deben estar formuladas en lenguaje corriente y pedir mucha información que a primera vista podría parecer redundante para discriminar entre fenómenos reportados por los encuestados, que podrían incluirse en diferentes categorías conceptuales. Esto facilitará al investigador la correcta clasificación de la información. Asimismo, las entrevistas deben buscar que el entrevistado comente lo más detalladamente que pueda y desee su experiencia y su interpretación del comportamiento de los demás, y luego contrastar estas puntuaciones de las secuencias con entrevistas a los demás participantes.

La evidencia debe ser analizada cualitativamente primero, clasificando los fenómenos más relevantes según las definiciones operacionales y luego, si se consiguió un gran volumen de datos, se podría proceder al análisis cuantitativo (por ejemplo, para investigar el efecto del uso de herramientas de seguridad en distintos grupos) o al análisis cualitativo (por ejemplo, para investigar qué herramientas de seguridad son más productivas en un grupo particular).

## Referencias

Baker, D. V. (2012). *Apocalypse World*. conBarba.

Baker, M. (17 de enero de 2006). "More Alphabet Soup". *The Fairgame Archive*. <http://fairgame-rpgs.com/index.php/fairgame/thread/32>.

Brucato, P. (1995). *Mago: la Ascensión*. La factoría.

Duranti, A. (2000). *Antropología Lingüística*. Cambridge University Press.

Edwards, R. (2004). *The Provisional Glossary*. <http://indie-rpgs.com/articles/glossary.html>.

Edwards, R. (2012). "The GM". *Big Model Wiki*. [https://web.archive.org/web/20210518150302/https://big-model.info/wiki/The\\_GM](https://web.archive.org/web/20210518150302/https://big-model.info/wiki/The_GM).

Edwards, R. (28 de enero de 2004 [14 de julio de 1999]). "System Does Matter". En *The Forge*.

- [http://www.indie-rpgs.com/articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html). Versión en castellano: Zoldar. 23 de marzo de 2020. “El sistema sí que importa”. En *1d12 Monos*. <https://1d12monos.com/el-sistema-importa/>.
- Gleichman, B. (16 de septiembre de 2009). “Flaws of GNS- Part I: The Appeal”. *Whitehall ParaIndustries. A blog about RPG Theory and Design*. <https://whitehall-paraindustries.blogspot.com/2009/09/flaws-of-gns-part-i-appeal.html>.
- González-Escribano, A. (28 de enero de 2009). “Tipos de Autoridades o Responsabilidades narrativas”. *El Rincón de Arturo*. <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=tiposAutoridad>.
- González-Escribano, A. (8 de abril de 2009). “Transparencia. Utilizando información que no conocen los personajes”. *El Rincón de Arturo*. <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=transparencia>.
- González-Escribano, A. (18 de junio de 2019). *El Rincón de Arturo*. <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/>.
- Hite, K., Rein-Hagen, M., Dawkins, M., Peterson, J., Ericsson, M. y Muammar, K., (2018). *Vampiro: la Mascarada*. NoSoloRol.
- Lynne Bowman, S. (3 de febrero de 2015). “Bleed: The Spillover Between Player and Character”. *Nordic Larp*. <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>.
- Morris, C. G. y Maisto, A. A. (2005). *Introducción a la psicología*. Pearson Educación.
- Penumbra: Rol para Desvelados (17 de abril de 2021). “[AW] Al final del camino - Sesión 8”. *Viernes indies* [lista de reproducción de videos]. <https://youtu.be/9qMuDuHVO-8?si=t2yoSZGoiWMoZyxO>.
- Pichón-Riviére, E. (S/f [1965-1966]). *El proceso grupal*. S/d.
- Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J., y Jackson, D. D. (2015). *Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas*. Emecé.
- Wizards of the Coast (2023). *Documento de referencia del sistema 5.1*. <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>.

# Performatividad, perspectiva lúdica y cyborgs políticos en *Monsterhearts*

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

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

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

ISSN: 2992-7803

Sebastián A. Fernández Vilches  
*Universidad de Buenos Aires (UBA)*  
[sebaavilches@gmail.com](mailto:sebaavilches@gmail.com)

## Abstract

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

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

## Resumen

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

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

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

### Perspectiva lúdica

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

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

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

El juego que se propone, *Monsterhearts*, participa de esta propuesta y eleva el debate a una política de los cuerpos en donde la conversación es cooperativa y los cuerpos “están cambiando **sin su permiso**” (Alder, 2019, p. 7, el resaltado es propio). Justamente es en este espacio de los juegos de rol como narrativa cooperativa y sinérgica que los cuerpos, el género y la sexualidad aparecen avalados por una norma subversiva o contra-hegemónica, donde el objetivo de divertirse y la flexibilidad de reglas proponen la creación de nuevas identidades interespecie. Esto también se debe a que *Monsterhearts* es un juego dentro de la categoría *Powered by the Apocalypse*, (PBTA) cuya primicia es que los personajes crecen a partir de tiradas fallidas y no, como sucede en otros juegos, qué tan grande era la adversidad que superaste, cuántos enemigos mataste o el renombre que acumulaste. Para los juegos PBTA es importante que el foco en la ficción invite a equivocarse, y así es como los personajes consiguen mejoras y suben de nivel<sup>1</sup>. Así, *Monsterhearts* nos aconseja: “Permite a los demás que echen a perder tus planes o mejóralos. Confía en que una buena historia puede salir de lo salvaje. Juega para averiguar qué pasa después. Déjate sorprender” (Alder, 2019, p. 10). La historia se construye con los errores y las complicaciones, pero también cediendo el control, abandonando el intento de proteger al personaje de todo mal y aceptar que puede lucirse inclusive errando en sus acciones.

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

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

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

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

## Performatividad discursiva de personajes subversivos

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

Para los estudios de género críticamente y para las identidades *queer* subjetivamente, esto significa un oasis privilegiado en un desierto de discursos que limitan, inclusive en la fantasía épica, la posibilidad de narrar corporalidades y deseos por fuera de la norma (y que esto sirva como moraleja, no importa que el ambiente esté lleno de criaturas mágicas y diferentes razas, las normas sociales y políticas pueden seguir **latentes**). No es nuevo, por suerte, en algunos juegos de rol pronunciarse políticamente como narraciones de identidades *queer*, ya que en otros juegos se demuestra que desde sus reglas hay invitaciones implícitas a experimentar personajes de disidencia sexual, y darles visibilidad en el marco de la aventura<sup>4</sup>. La visibilidad de nuevas narrativas ha sido una preocupación frente a tradiciones que se resistían a cualquier cosa que rompa una norma ficticia (y sin embargo, bastante parecida a la normativa social fuera del juego): se ha creado una parodia del canónico *Dungeons and Dragons* exclusivamente para narrativas LGBTIQ+ (Desborough, 2016), y se ha pensado desde los estudios antropológicos sociales cómo los juegos de rol fueron un

---

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

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

### Cuerpos cyborg y narrativas de la subjetividad

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## La conversación y sus responsabilidades

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

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

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

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

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

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

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

### **Teoría de género y política al jugar rol**

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

sostener “que la construcción **variable** de la identidad es un requisito metodológico y normativo, además de una meta política” (Butler, 2002, pp. 38-39, el resaltado es propio). La preocupación por detectar una forma reiterativa que desplace una norma, sea subversiva y encima de todo cree sujetos complejos ha llevado a la conclusión de que lo que se debe cambiar es la configuración cultural de las distintas posibilidades de género (p. 222). Ahora bien, construir identidades variables dentro de configuraciones siempre distintas es lo que hacen los juegos de rol. El interés de postular que jugar rol es hacer política se vincula a la posible respuesta a una pregunta que la teoría de género proyecta hacia las prácticas sociales actuales: ¿cómo lidiamos con las categorías sin reafirmar su poder sobre las identidades? Rescatar la perspectiva lúdica del disfrute es lo que hace *Monsterhearts* cuando sostiene la importancia del caos y el azar junto con el atractivo de “meterse en problemas” (Alder, 2019, p. 97). Por eso no es azaroso que se pronuncie como juego *queer*, mismo término que Butler utiliza como reivindicación de un insulto que ahora abarca a una forma de referirse a la comunidad LGBTIQ+ como “no normativa” respecto a los discursos dominantes heterosexuales<sup>7</sup>. La tensión con la norma y el asumir que todo problema tiene una dimensión social y simbólica mete a *Monsterhearts* explícitamente en el conjunto de actos subversivos que Butler piensa para los activismos actuales. Los juegos de rol, como dijimos, tienen muchas maneras de asumir su realidad política. Pero entendiendo la política como el campo dinámico de poderes en los que el sujeto es un efecto y no quien ejerce la “acción política” (Butler, 2009, p. 3), los juegos de rol y sus reglas se vuelven un escenario a escala de las dinámicas de poder. Crear personajes y hacerlos actuar a través de reglas es una de esas iteraciones de la performatividad, solo que si se quiere, se trata de un universo ensayado y controlado desde la fantasía, en vez de poner a los sujetos reales en situaciones reales (aunque, como vimos, esos sujetos serán inevitablemente afectados por lo que decidan jugar).

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

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

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

### Conclusión y propuestas desde *Monsterhearts*

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

En un mundo ficcional que tiene como único parámetro la imaginación, un híbrido entre humano y dragón con genitales hermafroditas puede representar un problema a solucionar mediante una historia, valiéndose de categorías que en tiempos actuales adquirieron valor social y político (como por ejemplo la diferencia entre genitalidad, género expresado y ejercicio de la sexualidad). Si se pusieran en evidencia ciertos especismos y cierta discriminación de los cuerpos y de las sexualidades, podemos llegar a la conclusión de que estas narrativas ficticias y “lejanas” son tan cómplices (o no, porque también pueden ser subversivas) de la cultura como los medios de comunicación y la literatura. En algún momento los juegos de rol asumieron de la manera en que lo hace *Monsterhearts* o en sus propios términos, la inevitabilidad de usar referencias “reales” en la creación de mundos ficticios. Su complicidad no es intencional sino inherente del sistema de signos sociales que es el lenguaje, siempre localizado y siempre social<sup>8</sup>. Sin embargo, la perspectiva lúdica que es motor de los juegos de rol encuentra un espacio para desafiar las normas, y reciclar el constante ¿y por qué no? El género como pregunta solo puede responderse con más preguntas, y en el campo de batalla cultural, esas preguntas apuntan a evidenciar, más que a solucionar (son, en fin, preguntas retóricas).

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

Desde *Monsterhearts* se puede comenzar a definir a los juegos de rol como narrativas colectivas afectadas por componentes netamente lingüísticos (entre otros no-lingüísticos) tales como la performatividad (en este trabajo se parte de la hipótesis de que la performatividad en los juegos de rol es colectiva, intencional y responsable de aquello que representa), la intencionalidad del hablante y el Principio de Cooperación (que Grice también define como fuerza ilocutiva independiente de su dimensión de efecto) y los protocolos que aseguran que la realización de dicha narrativa sea feliz y exitosa<sup>9</sup> (aquí las Herramientas de Seguridad actúan como un marco regulador de la performatividad pero también como las únicas operaciones capaces de detener la escritura del texto o inclusive de reescribirlo después de su producción). Enfocar a los juegos de rol desde una perspectiva lúdica propone señalar que los juegos de rol no son un mero objeto de laboratorio, sino que son formas de conversación que acontecen con la intención primaria de pasar el rato y divertirse entre todos los participantes. En un mundo donde la tecnología acercó a los juegos de rol a nuevas generaciones y nos sigue sorprendiendo con su capacidad para poner en evidencia la imposibilidad de separar ficción y realidad, los análisis teóricos sobre los juegos de rol son quizás el primer paso en una larga trayectoria que piense los espacios de subversión que estas narrativas tienen en tanto que asumen el problema y presentan soluciones (al menos parciales).

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

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

---

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

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

## Referencias

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

# Estética relacional de los juegos de rol

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

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

## 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 Cassirer<sup>1</sup>, Henri Focillon<sup>2</sup> y Mikel Dufrenne<sup>3</sup>. Inclusive se podría reflexionar la noción de aparato estético de Jean Louis Déotte<sup>4</sup> 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*<sup>5</sup> - 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-

<sup>5</sup> 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 símbolo<sup>6</sup>. 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.

<sup>6</sup> 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 esquema<sup>7</sup>:



<sup>7</sup> 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 Bastarache 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 matriz<sup>8</sup>:



<sup>8</sup> 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.

# 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.