

Memorias del



Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol



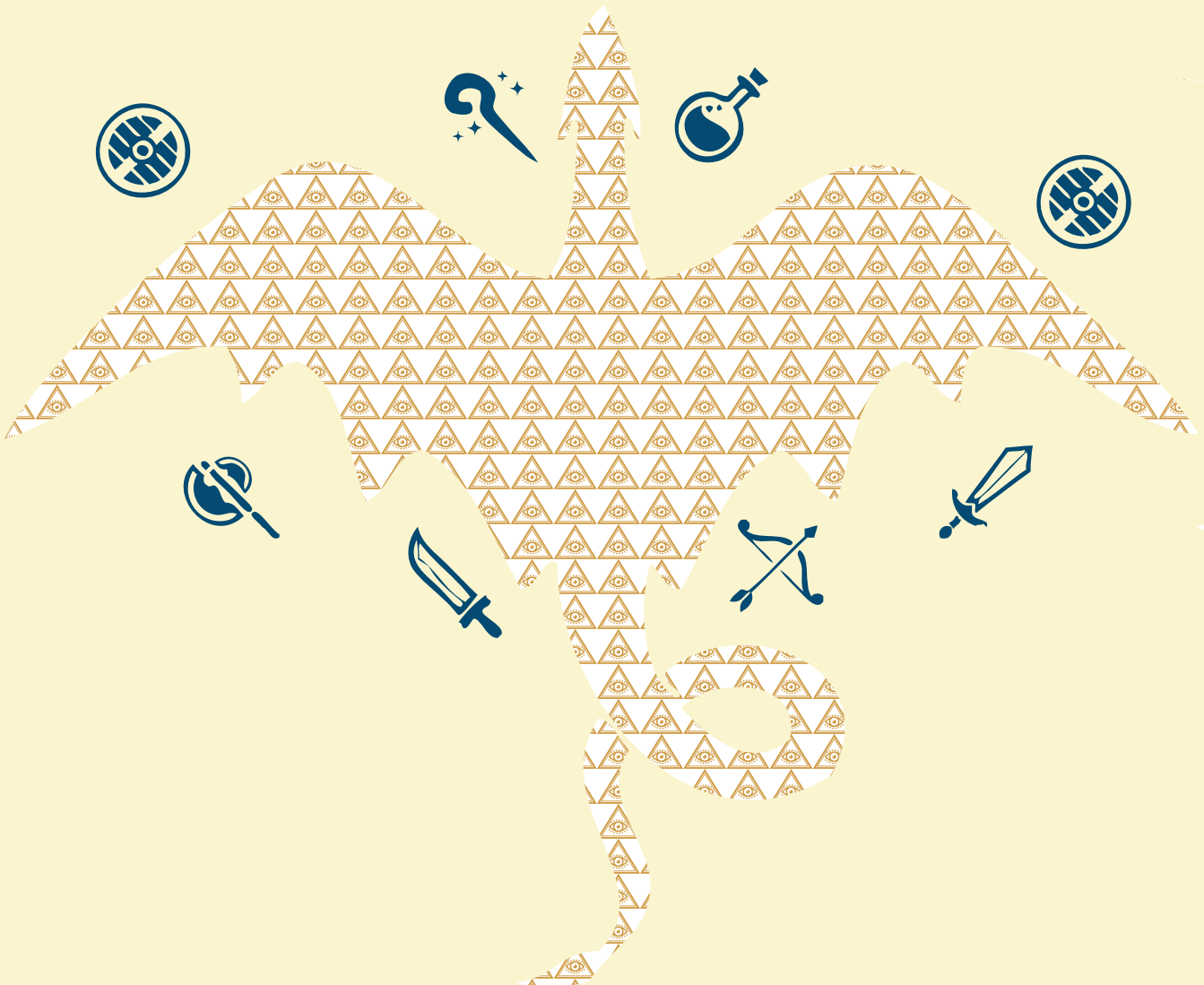
División
de Ciencias de la
Comunicación y
Diseño



Memorias del



*Coloquio de Estudios
Sobre Juegos de Rol*



Directorio

Lic. Alain Michel Arriaga Rangel

Coordinador

Universidad Autonoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa

Mtro. Carlos Francisco de la Mora Mondragón

Comité Organizador

Universidad Nacional Autonoma de México

Dr. Miguel Angel Bastarrachea Magnani

Comité Organizador

Universidad Nacional Autonoma de México

Mtra. María José Góngora González

Comité Organizador

Universidad de Oriente

Dr. Mauricio Rangel Jimenez

Comité Organizador

Universidad Iberoamericana

Prólogo

Los últimos años han experimentado una gran variedad de investigaciones académicas en diversas áreas acerca del Juego de rol, sin embargo, México se ha quedado rezagado en este aspecto, al menos hasta ahora.

En estas memorias hemos recopilado una selección de ponencias que fueron presentadas en el segundo coloquio de estudios sobre juegos de rol que se llevó a cabo en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa en abril del 2017.

Estas ponencias no son más que la punta del Iceberg en cuanto a investigaciones con un enfoque académico, algunas han sido como seguimiento a propuestas presentadas en el primer coloquio en 2016, otras han sido ideas completamente nuevas y presentando un acercamiento alternativo al juego de rol como sujeto de estudio. Hemos agrupado las ponencias en cuatro ejes principales:

- 1.- Psicología, filosofía y comunicación
- 2.- Pedagogía
- 3.- Antropología
- 4.- Desarrollo de públicos y de contenido

La elección de estos ejes no es aleatoria, se hizo después de encontrar ciertos puntos, temas y enfoques similares entre las ponencias presentadas y condensadas en este ejemplar. Sin embargo, se pide que no se tome esta agrupación como algo escrito en piedra, no es más que una de muchas posibilidades para organizar algo que tiene como punto nuclear el mismo tema, el juego de rol.

Ha sido un punto importante crear y difundir estas memorias, porque con este coloquio se terminó de cimentar la intención de generar cadenas, conexiones y unir fuerzas entre quienes estamos dispuestos a dedicarle tiempo a la investigación del Rol.

El principal producto y consecuencia que tuvo este coloquio y que cuya esencia queremos compartir a través de estas memorias, fue el nacimiento de la idea y la intención que eventualmente le daría forma a la “Red de Investigadores de Juegos de Rol” y aunque (como siempre pasa en un congreso, en un coloquio, o en una convención) estas memorias solo son una impresión parcial de lo ocurrido, al no tener directamente la interacción entre los ponentes con los asistentes y entre los mismos ponentes, la ofrecemos como la puerta a esta empresa que pretende hermanar y en algún momento generar trabajo de la academia y la actividad lúdica del Juego de Rol.

Quiero agradecer a nombre del comité organizador del coloquio al Doctor Raúl Roydeen García y al equipo del departamento de comunicación y diseño de la DCCD de la UAM Cuajimalpa por todo el apoyo que nos brindaron, verdaderamente sin ustedes no hubiésemos llegado tan lejos, Axel García Ancira, Iván Hernández Martínez y Rodrigo Alvarez de Mattos, gracias.

Lic. Alain Michel Arriaga Rangel
Coordinador del Comité Organizador
Segundo Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol

Prólogo	4
----------------	----------



PSICOLOGÍA, FILOSOFÍA Y COMUNICACIÓN

1. Bases exploratorias para el trabajo clínico asistido por Juego de Rol (“la Torre, el Péndulo y la Guadaña”) como parte de las Prácticas Narrativas: un estudio de caso <i>Santiago González Chávez y Alexandre Leurs Massart</i>	8
2. Rasgos Empáticos en los Jugadores de Rol Mexicanos <i>Joel Cuéllar López</i>	25
3. La verosimilitud aristotélica y la suspensión de incredulidad en el rol <i>Rogelio Gómez Godoy</i>	33
4. Calabozos y Dragones, medio que articula narrativa experiencial interactiva (avances de análisis) <i>Mauricio Rangel Jiménez</i>	38
5. Hacia una estética desde lo simbólico en los juegos de rol <i>Miguel Angel Bastarrachea Magnani</i>	46



PEDAGOGÍA

6. Desarrollo de un juego de rol para el aprendizaje de normatividad sobre investigación clínica dirigido a estudiantes de educación superior <i>Miriam Angélica Arteaga Barrera y Carlos Francisco De la Mora Mondragón</i>	55
7. Elementos a tener en cuenta para la incorporación de los juegos de rol como parte de los recursos didácticos usados con niños y jóvenes <i>Iker Ibarra Lechuga</i>	63
8. Juegos de Rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación <i>Rubén Dario Hernández Mendo</i>	67



ANTROPOLOGÍA

9. **México es la capital del Sabbat: Un análisis poscolonial de Vampiro: La Mascarada.**
Christian Miguel Rudich de la Rosa 75
10. **La importancia del consenso (y el consentimiento) en el LARP y el manejo de escenas delicadas**
Liliana Sáinz Marquez 81
11. **Los Juegos de Rol en el Entorno de las Organizaciones y el Desarrollo de Potencial Creativo**
Pedro Damian Nuñez Lopez 85
12. **Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del LARP desde la antropología del juego y del performance**
Laura Ivonne Quiroz Castillo 90
13. **Catarsis en los juegos de rol; una defensa de los game masters sádicos**
Irene Adela Flores Vazquez 96



DESARROLLO DE PÚBLICOS Y DE CONTENIDO

14. **El máster, o la materia, forma y poder de una mesa supuestamente civil**
Jorge Armando Ibarra Ricalde y Guadalupe Pérez Berumen 102
15. **Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de mitos y leyendas a un juego de rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia**
Germán Alonso Arturo Insuasty 109
16. **Divulgación de los juegos de rol a comunidades de jóvenes como opción alternativa de sano esparcimiento**
Carlos Francisco De la Mora Mondragón, Miguel Ángel Bastarrachea Magnani y Jaime Hernández Martínez 114



PSICOLOGÍA, FILOSOFÍA Y COMUNICACIÓN

1. **Bases exploratorias para el trabajo clínico asistido por Juego de Rol**
("la Torre, el Péndulo y la Guadaña") como parte de las Prácticas Narrativas:
un estudio de caso
Santiago González Chávez y Alexandre Leurs Massart
2. **Rasgos Empáticos en los Jugadores de Rol Mexicanos**
Joel Cuéllar López
3. **La verosimilitud aristotélica y la suspensión de incredulidad en el rol**
Rogelio Gómez Godoy
4. **Calabozos y Dragones, medio que articula narrativa experiencial interactiva**
(avances de análisis)
Mauricio Rangel Jiménez
5. **Hacia una estética desde lo simbólico en los juegos de rol**
Miguel Angel Bastarrachea Magnani

Bases exploratorias para el trabajo clínico asistido por Juego de Rol (“la Torre, el Péndulo y la Guadaña”) como parte de las Prácticas Narrativas: un estudio de caso

Santiago González Chávez
Facultad de Psicología, UNAM
mod403@gmail.com

Alexandre Leurs Massart
Université Catholique de Louvain, Bélgica
leusalex@gmail.com

Resumen

El potencial psicoterapéutico del juego de rol “La Torre el Péndulo y la Guadaña” (TPG) (González, López, 2016) como herramienta clínica fue explorado en el contexto de una terapia grupal durante 4 meses (22 sesiones; 44 horas aproximadamente) con tres participantes adultos (en adición al terapeuta). Esta primera exploración arroja resultados significativos en términos del reconocimiento de TPG por parte de los participantes como un instrumento valioso en la exploración y análisis de su identidad e historia de vida. Las bases teóricas que se utilizan para la descripción conceptual del instrumento (TPG) son aquellas que aportan las Prácticas Narrativas. El presente estudio de caso pretende esquematizar la relación entre varios conceptos fundamentales de las Prácticas Narrativas y la experiencia real de los participantes en el desarrollo del arco narrativo de la aventura transcurrida en TPG. Así mismo, se hace una descripción general de los elementos incorporados en la construcción y perfil del personaje en función de las expectativas de análisis de historia de vida por parte de los participantes. En lo referente a la aventura se presentan de manera sintética el arco narrativo y los conflictos experimentados, las discrepancias entre la aventura planeada y la transcurrida, las experiencias registradas en las bitácoras de personaje y el análisis retrospectivo del narrador (terapeuta); además de las bitácoras, se presenta un registro grupal de la integración de la aventura (mural). La parte final de la presente investigación comprende dos apartados de gran trascendencia: (1) un resumen esquemático de la articulación del marco conceptual de la Terapia Narrativa con la experiencia real durante el grupo terapéutico; y (2) un análisis de las divergencias entre la experiencia vivida en el grupo terapéutico y los elementos de las Prácticas Narrativas. Estos dos apartados consisten en los puntos de partida y líneas de trabajo para la posible incorporación del juego de rol (TPG en específico) como parte de las herramientas específicas disponibles para las Prácticas (Terapia) Narrativas, así como la ludoterapia y la terapia grupal en general.

Palabras clave: Prácticas Narrativas, terapia de juego, terapia de grupo, TPG

Línea de investigación: Psicología

Introducción

El objetivo principal de la presente investigación consiste en establecer un puente entre el juego de rol, específicamente “la Torre, el Péndulo y la Guadaña” (TPG), y la práctica terapéutica. En este caso en particular, la aproximación teórica desde la cual se plantea este nexo es la Terapia Narrativa (Prácticas Narrativas). Para lograrlo, se desarrollan los siguientes apartados: (1) Descripción breve del perfil de los participantes y los tipos de sesión: creación de personaje, aventura y cierre; (2) Descripción de algunos conceptos básicos de las Prácticas (Terapia) Narrativas relacionados con el juego de rol; (3) Descripción general del arco narrativo comparado con el camino heroico desde la óptica de Joseph Campbell (1972); (4) Descripción de la aventura desde la óptica de los jugadores (bitácoras) y del narrador (terapeuta), así como una síntesis de la aventura plasmada en una obra colectiva (mural); (5) Como resultados, una discusión en torno a los aspectos del juego de rol y su similitud o diferencia con los conceptos de la Terapia Narrativa.

Grupo de trabajo y tipos de sesión

El grupo de trabajo estuvo compuesto por tres participantes: A.P. (hombre, 66 años), profesor de licenciatura, L.M.G (Mujer, 45 años) ama de casa y estudiante de licenciatura, y P.O. (Mujer, 54 años) maestra de bachillerato. L.M.G. y P.O. asistieron al grupo buscando específicamente un trabajo terapéutico grupal a partir de juego, A.P. asistió con la intención de conocer TPG y la dinámica de un grupo terapéutico basado en juego de rol. Los tres participantes asistieron regularmente a la sesión (máximo una ausencia por participante) y expresaron en diversas ocasiones el interés en continuar la aventura y su satisfacción con el juego y las sesiones.

Se presentaron tres tipos de sesión: (1) Creación del personaje (2 sesiones). En estas sesiones los participantes conocieron la estructura de la hoja de personaje (Figura 1), se les fueron explicados los apartados y crearon un personaje en función de las necesidades expresadas. Tanto A.P. como P.O. crearon personajes con los que se identificaban a partir de su autoimagen. En el caso de ambos la necesidad expresada era la de conocer a mayor profundidad su identidad y proyectarse a sí mismos dentro de la narración. A.P. buscó introducir variaciones menores a su personaje con respecto a su autoimagen. L.M.G. creó un personaje a partir de

aquello que consideró más distante a su forma de ser en la vida real, buscando actuar de forma opuesta a lo que ella consideró el “deber ser” impuesto por su círculo social y experiencia de vida. La Tabla 1 resume los personajes de cada uno de los participantes; (2) Sesiones de aventura (16 sesiones). Las sesiones de aventura consistieron en la familiarización con la mecánica de juego (1 sesión) y el desarrollo de la narrativa (15 sesiones). Durante la sesión de familiarización se explicaron las dos instancias del juego de rol (aventura o juego y meta juego), las funciones del narrador (desarrollo de la historia, narración y descripción del mundo, Personajes No Jugadores (PNJ) y tiradas de dificultad), así como el funcionamiento de los dados, tanto los de los jugadores (en orden de lectura: Talismán, emocional, físico e intelectual) como los del narrador (d6 y d12). La Tabla 2 resume los cuatro dados de los jugadores y la utilización de los dados del narrador. Durante la sesión de exploración se creó un escenario genérico de diálogos y exploración. Durante las sesiones de desarrollo de la narrativa los participantes actuaron a sus personajes a través de los conflictos planteados por el terapeuta, sus progresos se registraban de manera libre en su bitácora. El terapeuta enfatizó en reducidas ocasiones la importancia de registrar algún evento o dato. A lo largo de las sesiones de aventura se realizaron intervenciones a modo de meta juego para analizar elementos identitarios expresados en el juego, dichos elementos se resumen en el apartado de resultados; (3) Cierre (4 sesiones). Durante estas sesiones se realizó un resumen de la aventura mientras se elaboraba un registro gráfico colectivo (2 sesiones), representado en un mural de 72 x 25 cm. Una vez terminado el mural se realizó una retroalimentación sobre las vivencias dentro y fuera del juego y su relación con las experiencias de vida, autoimagen e identidad de los participantes. Se desarrolla en mayor profundidad dicha retroalimentación en el apartado de resultados.

Conceptos retomados de la Terapia Narrativa

Como se mencionó anteriormente, el marco teórico desde el cual se analiza la aproximación del uso del juego de rol con fines terapéuticos es la Terapia Narrativa. La intención inicial en retomar dicha corriente teórica radica en la importancia de las “historias” (que nos cuentan, que contamos) y las metáforas como herramientas para significar la experiencia. Una des-

cripción básica de la aproximación de White (2015), el creador de la corriente, sobre uno de sus propósitos al desarrollarla reposa en la importancia de descentrar la voz del terapeuta en el contexto clínico. Esto con la intención de retomar los “saberes y habilidades” (White 2015, 49) de aquellos que acuden a terapia. Desde su visión, la Terapia Narrativa se refiere a aquellas

“prácticas terapéuticas [que] contribuyen entre otras cosas, a enriquecer las descripciones de los saberes y habilidades generados en las historias de vida de las personas, mostrando su importancia, y enfatizando la pertinencia que tienen para sus esfuerzos por responder a los problemas y dilemas que las llevan a buscar ayuda” (White 2015, 49).

Otro elemento importante es la importancia que la corriente le da a la utilización de las historias como una “herramienta cultural primordial ... para crear significado, una herramienta que la gente usa, de modo rutinario, en su vida cotidiana.” (White 2015, 50). Es por esa intención que se considera al juego de rol como un herramienta de gran potencial, dado que su base primordial es la de narrar historias que sumerjan a los participantes y ayuden a crear una relación consigo mismos y las historias que se cuentan. En adición, TPG como juego de rol fue creado a partir de la necesidad de propiciar un instrumento que refleje procesos de Desarrollo Humano fuera del juego (González, López 2016). Al incluirse en el diseño de TPG aspectos emocionales, físicos e intelectuales en un contexto de juego ucrónico medieval (sin magia), se considera que la aventura que se narra tiene elementos suficientes para considerarse una simulación de actitudes y conductas basados en conocimientos y pensamientos de los jugadores, canalizados en los personajes. Son estos aspectos de la identidad desplegados durante el juego análogos a aquellos “saberes y habilidades” a los que refiere White (2015).

Para comprender con mayor detalle la aproximación teórica se resumen a continuación algunos conceptos básicos de la Terapia Narrativa. Dichos conceptos se presentan aquí directamente desde la Terapia Narrativa. En el último apartado se sintetiza la relativa cercanía o distancia entre el concepto y la actividad concreta del juego de rol. Los conceptos retomados de la Terapia Narrativa son (Yashiro, Tomoko. 1 de abril de 2017):

- Historia Dominante: “representa las explicaciones negativas y limitantes que están establecidas de manera predominante en la vida de las personas que buscan psicoterapia, con las que se explica qué tipo de persona es y cómo es el mundo con ella.” (Yashiro 2013)
- Conversación externalizante del problema. Es aquella en la que no es relevante encontrar la “causa” del problema, sino permitir que se generen nuevas comprensiones sobre quién es la persona, qué espera de su vida y cómo puede ser el mundo con ella (Yashiro 2013).
- Conversaciones de re autoría. Se refiere a los análisis narrativos a partir de las conversaciones externalizantes del problema y su contraste con la Historia dominante. En Palabras de White:

“[e]n las conversaciones de re-autoría, invitamos a las personas a dar significado a algunos de estos eventos que no se habían tomado en cuenta en un primer momento [en la historia dominante], y las alentamos a tejerlos con otros en una secuencia que poco a poco se desenvuelve a través del tiempo, siguiendo temáticas alternativas, o siguiendo argumentos que contradicen estos relatos, lo que podríamos llamar las ‘contra tramas’ de sus vidas. En este proceso, invitamos a la gente a reflexionar sobre los eventos de las contra-tramas y es una nueva oportunidad para que hagan descripciones que contradigan las conclusiones negativas de identidad asociadas con las historias dominantes en sus vidas” (2015, 51-52)
- Acontecimientos extraordinarios: “Incluyen toda la gama de sucesos, sentimientos, intenciones, pensamientos, acciones, etc., que tienen una localización histórica, presente o futura, y que el relato dominante no puede incorporar” (White, Epston 1993, 32).
- Público externo. Audiencia que atestigua la construcción de relatos alternativos por parte de los participantes. Su impacto tiene dos dimensiones:

“En primer lugar, con el hecho de asistir a la representación de un nuevo relato, el público contribuye a la escritura de nuevos significados; esto tiene efectos reales sobre la interacción de la audiencia con el sujeto del relato. En segundo lugar, cuando el sujeto del relato

‘lee’ la experiencia que la audiencia tiene de la nueva representación, ya sea a través de la reflexión sobre estas experiencias, ya sea por una identificación más directa, se embarca en revisiones y extensiones del nuevo relato” (White 2015, 34).

- Historia alternativa. Son aquellas resultantes de las conversaciones externalizantes del problema, en las que se incorporan los conocimientos alternativos que no pertenecen a la Historia dominante. En ella se incorporan “aspectos vitales y anteriormente negados de la experiencia vivida, y en la medida en que estos relatos incorporan conocimientos alternativos, puede afirmarse que la identificación y provisión del espacio para la representación de esos conocimientos es un aspecto central del esfuerzo terapéutico” (White y Epston, 1993, p. 46).

Arco Narrativo de la aventura

La herramienta principal para estructurar el arco narrativo es la aproximación mitológica de Campbell (1972), es decir, el camino del héroe. Un objetivo inicial de TPG es el de introducir el potencial de crecimiento personal que el mito heroico ofrece a modo de estructura narrativa (González y López, 2016). Sin embargo, el detallado progreso episódico del camino del héroe resulta relativamente rígido en el contexto del juego de rol, dado que el comportamiento de los personajes no responde necesariamente a las historias mitológicas a las que Campbell (1972) hace referencia. Es por este motivo que el camino del héroe se presenta como una guía, mas no un guión, a seguir durante el juego de rol.

Dada la longitud de la historia planteada durante las sesiones de aventura, es necesario presentar aquí un breve resumen de dicha historia. Para ello se presenta la Tabla 3 como un esquema en el cual se integra tanto el camino del héroe como los elementos seleccionados de la historia jugada, así como la Figura 2 que consiste en un mural colaborativo creado por los participantes para resumir su aventura. Las Figuras 3, 4 y 5 son los segmentos del mural según su equivalencia con los actos del camino heroico.

Resultados

Los resultados de la presente investigación se dividen en dos categorías: (1) las reflexiones realizadas a lo largo de la aventura en el contexto del metajuego y la retroalimentación durante las sesiones de cierre; (2) el análisis teórico de la Terapia Narrativa y el juego de rol.

En lo referente a las sesiones de retroalimentación y las reflexiones durante la aventura en el metajuego, los resultados principales se dividen en aquellos identificados por los participantes y aquellos descubrimientos del terapeuta. A continuación se presentan algunos de los comentarios de los participantes:

- Se reconoció de forma unánime el enorme valor del juego de rol como espacio de reflexión sobre sí mismos. La actuación de sus personajes les permitió identificar actitudes, conductas, valores y deseos presentes en su vida diaria que no eran fácilmente identificables en la vida cotidiana pero que resultaban contrastantes al momento de actuarse durante la aventura.
- La estructura del personaje les permitió depositar con conciencia y dirección sus intenciones para la aventura. En múltiples ocasiones se señalaron aspectos relacionados a la creación del personaje que les ofrecían una ventana de exploración de su identidad, particularmente la relación con el universo, el arquetipo, la emoción dominante y las experiencias intelectuales.
- Particularmente en el caso de L.M.G. se pudieron evidenciar grandes disonancias cognitivas entre su actuar cotidiano y su forma de estructurar su realidad. La oportunidad de crear un personaje “diametralmente opuesto a ella misma” le dio un espacio de exploración de temas sensibles pero inaccesibles en la vida cotidiana. Resalta la exploración de la sexualidad (al seducir a “el Flaco”), la búsqueda de beneficios materiales personales (perseguir negocios y riquezas a través de la aventura) y comportarse de manera contraria al “deber ser”, representa en una relación con el universo del caos.
- En el caso de P.O. y A.P., la creación de un personaje considerado similar a su autoimagen y personalidad les permitió identificar sus limitaciones al momento de enfrentarse a conflictos que resultaban fuera de su dominio. Para ambos, la lucha en el barco fue muy desafiante, tanto por sus arque-

tipos (sanadora y alquimista, respectivamente), como por las demandas físicas y de conocimientos relacionadas a la navegación de barcos de vela (tuvieron que seguir las instrucciones del capitán y contrarrestar de alguna manera las agresiones del barco pirata).

- Los tres participantes se reconocieron ampliamente a sí mismos en sus personajes, ya sea por la similitud o el deseo de diferencia con respecto a su autoimagen. Esto se señaló en el elemento narrativo y de toma de decisiones que distinguen al juego de rol. Los tres participantes señalaron que sus acciones, decisiones, razonamientos y descubrimientos fueron comparables a su vida cotidiana en términos de una experiencia “real”.
- Los participantes reconocieron la permanente presencia del elemento lúdico y de entretenimiento. A lo largo de prácticamente todas las sesiones se pudieron presentar bromas y comentarios que mostraban la diversión, así como la aproximación a las tiradas negativas (fracasos críticos, dificultades superiores a sus tiradas) con humor y aceptación. Así mismo, no se apreciaron en prácticamente ninguna de las sesiones señales de ansiedad y frustración (incluso en las tiradas de “cáscara de banana” más inoportunas).
- Los participantes pudieron señalar, en las sesiones de cierre, aspectos del juego que reflejaban o contrastaban con problemáticas presentes en su vida cotidiana. Sin embargo, hubo una mayor participación de dichas circunstancias fuera del juego por parte de L.M.G., seguida de P.O. En lo que se refiere a la participación de A.P. se presentaron en mayor grado reflexiones íntimamente relacionadas a otros procesos terapéuticos.

En lo referente a las observaciones del terapeuta se pueden resumir las siguientes:

- La estructura grupal pudo distribuir la función de reflexión sobre la identidad y las problemáticas de la vida fuera del juego. Esto resultó sumamente productivo en el sentido de que una retroalimentación de múltiples individuos resultaba en una mayor complejidad para los individuos particulares al momento de externar su situación personal. También ayudó a mantener un mayor compromiso con la narración en el sentido de que la estructura de la aventura no resultaba evidente o impuesta

para los participantes. Por el contrario, cada vez que ocurría un episodio de reflexión se señalaba el valor del juego como catalizador y se resumía la actividad con una renovada participación.

- La estructura narrativa del camino del héroe (Campbell, 1972) combinada con TPG ofrece un espacio inespecífico de desarrollo de situaciones análogas a la vida cotidiana con un soporte de mecánica de juego suficiente para la percepción de “realismo” y valor terapéutico. Es decir, el saber cómo contar una historia y teniendo un sistema de juego sensible al desarrollo humano permite plantear infinitos escenarios ficticios de alto valor en términos de su correspondencia con la vida de los participantes fuera del juego.
- La oportunidad de monitorear en tiempo real el grado de aceptación de la dinámica presenta un valor incalculable. Las modificaciones de la estructura general de la aventura producto de las vivencias de cada sesión permitían sostener el interés, la participación y la coherencia narrativa a lo largo de múltiples sesiones. Resulta también de esta situación la oportunidad para el terapeuta de evolucionar la intervención a la par del desarrollo de los participantes y sus personajes, así como aumentar de forma complementaria la complejidad de la trama y la estructura de personalidad de los PNJ para sostener una atmósfera de inmersión.
- La elaboración de productos durante (bitácoras) y al final de la intervención (mural, retroalimentación) ofrece un espacio permanente para el análisis de la evolución de los participantes y los procesos cognitivos, emocionales y actitudinales que viven a lo largo de la intervención. Así mismo, tanto la participación durante la aventura como los elementos registrados en las bitácoras ofrecen un punto de comparación entre los conflictos de la narración y los conflictos en la vida cotidiana de los participantes expresados en el metajuego.
- La posición de narrador, apoyada en una narración convincente y compleja, ayuda a mantener una distancia productiva para la intervención terapéutica. La construcción de la historia permite un espacio novedoso para la discusión de elementos identitarios del participante al margen de las resistencias comunes a otras formas de intervención basadas en la conversación. Así mismo, las accio-

nes de los personajes producto de las decisiones de los participantes ofrecen una evidencia en tiempo real del comportamiento de los participantes no sólo dentro, sino fuera de las sesiones de juego. Esto se pudo apreciar en los comentarios de los participantes sobre la manera en que repetían sus conductas, actitudes y equivocaciones en la vida real en la vida de sus personajes.

- La oportunidad del juego de rol para la creación de un personaje que refleje los deseos del participante permiten la exploración de alternativas de acción en un contexto controlado, ofreciendo una reflexión en tiempo real sobre las causas y consecuencias de la conducta de los participantes, los cuales fueron capaces de retomarlas durante sesiones posteriores y utilizarlas como comparación con sus vidas fuera del juego.

En lo que se refiere al análisis comparativo entre el juego de rol y la Terapia Narrativa, la mejor manera de presentarlo es a través de la Tabla 4 (véanse Anexos)

Conclusiones

Las conclusiones producto de la presente investigación están, en cierto grado, expresadas a lo largo del presente documento. Aún así, existe la necesidad de sintetizar los descubrimientos del presente estudio con el fin de clarificar los alcances y límites encontrados.

Los descubrimientos más significativos por parte de los autores residen en dos categorías fundamentales: el potencial del juego de rol como instrumento terapéutico y la pertinencia de la Terapia Narrativa como marco teórico para encaminar futuras intervenciones. En lo referente al potencial del juego de rol se concluye que, desde lo expresado por los participantes como lo identificado por el terapeuta, el juego de rol tiene un enorme potencial para la creación de narraciones lúdicas con fines terapéuticos. La oportunidad de crear un complejo contexto de actividad (representativo de las narraciones de juego de rol) para poner a prueba una enorme diversidad de campos de toma de decisiones, así como la utilización implícita y explícita de actitudes, valores y creencias, crea un espacio idóneo para la exploración de la personalidad, la autoimagen y la reflexión sobre problemáticas de la vida cotidiana de los participantes. En adición resulta importante destacar que la estructura específica de TPG (González, López, 2016), cuya intención siempre

fue representar análogamente el proceso de Desarrollo Humano y una interpretación mitológica de las historias que se construyen, resulta en un instrumento idóneo para este tipo de intervenciones. Resulta interesante explorar otros sistemas de juego existentes para evaluar su posible utilización en intervenciones similares a la aquí presentadas.

En lo que respecta a la aproximación teórica de la Terapia Narrativa, los resultados son menos alentadores. Las bases epistemológicas de la Terapia Narrativa resultan en una fuente de conflicto entre ésta y el juego de rol, conflictos apreciables en las paradojas de intervención en lo relacionado a la concepción de poder moderno utilizada por White y Epston (1993). De forma puntual se podría decir que existe una paradoja al intentar oponerse a las historias dominantes y la creación de una aventura ficticia por parte del narrador que podría, en teoría, subyugar a los participantes de la misma manera que el poder moderno. No obstante, la relativa compatibilidad encontrada entre conceptos específicos de la terapia narrativa y el juego de rol permiten plantear un diálogo disciplinario más amplio en el que, a partir de lo aquí reportado desde la experiencia del juego de rol, sea posible cuestionar los límites mismos de la Terapia Narrativa y la manera en que se articulan las experiencias terapéuticas concretas en función de sus bases teóricas y epistemológicas.

Considerando todo lo anterior. El resultado más significativo y trascendente es el reconocimiento de la necesidad de la creación de un protocolo de intervención terapéutica con base en el juego de rol. Se considera que la presente investigación es exitosa en la medida en que plantea puntos de partida claros para poder presentar una discusión más amplia que permita crear un campo de implementación del juego de rol que, posiblemente, requiera de una exploración más profunda de técnicas como el sociodrama y el psicodrama, así como aproximaciones teóricas como la narratología y la mitología. Por último, se sugiere una profunda exploración de paradigmas epistemológicos que ofrezcan viabilidad para una intervención terapéutica basada en juego de rol, retomando y profundizado lo aquí explorado en torno a la corriente posmoderna pero abriendo el diálogo para aproximaciones alternativas y complementarias.

ANEXOS

LA TORRE, EL PÉNDULO Y LA GUADAÑA

Nombre: _____
 Título: _____ Etnia: _____

Edad	Relación con el Universo		
Joven	Caos	Equilibrio	Orden
Adulto	Caos	Equilibrio	Orden
Maduro	Caos	Equilibrio	Orden

Enunciado Filosófico

Talismán: _____
 Especie: _____ Sexo: M- H

Arrebatos Emocionales
 Sublimación: _____
 Aberración: _____

Experiencias Intelectuales
 a) _____
 b) _____
 c) _____
 d) _____
 e) _____
 f) _____

Sabiduría

Habilidad Única

JUGADOR: _____
GAMS® v1.2 - junio 2016

Figura 1. Hoja de Personaje de “la Torre, el Péndulo y la Guadaña”. Crédito: Mauricio Absalón, Santiago González.

Participante	P.O.	L.M.G.	A.P.
Nombre y edad del Personaje	Arwen, 53 (Maduro)	Abril, 45 (Maduro)	Merlín, 50 (Maduro)
Relación con el universo	Equilibrio	Caos	Caos
Enunciado Filosófico	“Observa y aprende”	“Pensar antes de actuar”	“Intuir, reflexionar y aprender”
Arquetipo	Sanadora	Exploradora	Alquimista
Emoción dominante	Tristeza	Sorpresa	Sorpresa
Atributos físicos	Fuerza = 0 Velocidad = 0 Destreza = 1 Belleza = 2 Salud = 2 Percepción = 1	Fuerza = 1 Velocidad = 1 Destreza = 2 Belleza = 0 Salud = 0 Percepción = 2	Fuerza = 0 Velocidad = 0 Destreza = 1 Belleza = 1 Salud = 2 Percepción = 2
Atributos intelectuales	Disciplina = 0 Ingenio = 4 Perspicacia = 2 Reflexión = 2 Improvisación = 1 Intuición = 0	Disciplina = N/A Ingenio = 0 Perspicacia = 0 Reflexión = 1 Improvisación = 3 Intuición = 3	Disciplina = N/A Ingenio = 0 Perspicacia = 0 Reflexión = 2 Improvisación = 1 Intuición = 4

Tabla 1. Resumen de los personajes.

Nombre del dado	Denominación	Valores	Descripción
Talismán	d12	1 al 10 Éxito Crítico-Fallo crítico	Este dado representa el comportamiento del animal acompañante (Talismán).
Emocional	d6	4 caras neutras Éxito crítico (Comedia) Fallo crítico (Tragedia)	Es el dado que se utiliza cuando los personajes se encuentran en riesgo, ya sea físico, o social. También se utiliza cuando una interacción es crucial para la narración (el personaje se encuentra susceptible de tener un arrebató emocional). La comedia y la tragedia implican arrebatos emocionales (según la emoción dominante) en los cuales éstas toman control del comportamiento del personaje para su beneficio o perjuicio.
Físico	d6	1 al 4 x2 Fallo crítico (cáscara de plátano)	Es el dado que se tira cuando se utiliza un atributo físico. Los valores numéricos se suman al valor de la hoja. El multiplicador afecta al atributo utilizados. La cáscara de banana implica una completa falla corporal.
Intelectual	d12	1 al 6 2 caras blancas (orden) 2 caras negras (caos) 1 cara blanca y negra (equilibrio) 1 Fallo crítico (tache)	Este dado se tira cuando se utiliza un atributo intelectual del personaje; es necesario cuando se usa una experiencia intelectual (habilidades específicas de los arquetipos). Los valores numéricos se suman al valor en la hoja. Las caras blancas (orden) multiplican por dos el valor numérico de la hoja siempre y cuando el personaje tenga una relación con el universo del orden o el equilibrio. Las caras negras (caos) multiplican por dos el valor numérico de la hoja siempre y cuando el personaje tenga una relación con el universo del caos o equilibrio. La cara blanca y negra (equilibrio) multiplica por cuatro el valor numérico de la hoja sin importar la relación con el universo. El fallo crítico implica una total ausencia de entendimiento de aquello que está sucediendo en la escena.
Dificultad básica física	d6	1 al 6	Este dado se utiliza cuando se realizan tiradas que utilizan exclusivamente un atributo físico por parte del personaje.
Dificultad básica intelectual	d12	1 al 12	Este dado se utiliza cuando se realizan tiradas que impliquen el físico y el intelecto. No se puede realizar una tirada intelectual sin utilizar el físico.
Dificultad compleja	1d6 + 1d12	1 al 6 + 1 al 12	Más que un dado en específico esta es una combinación de las dos tiradas de dificultad. Se utiliza cuando hay un PNJ antagonista o factores naturales catastróficos (incendios, terremotos, inundaciones, etc.)

Tabla 2. Descripción de los dados.

Acto	Etapa	Elementos de la narración
Inicio del viaje (Mundo familiar)	Llamado al viaje	Abril y Merlin son convocados de forma secreta al cuartel de los guardias del palacio. Se les encomienda la búsqueda de un cofre de gran valor (“El señor de los pueblos”). Les acompañan dos guerreros mercenarios, una exploradora (Mordah) de gran influencia de los bajos mundos de la ciudad (Lavinia, equivalente a Roma) y un supuesto aprendiz de guardia, Joaquim (quien es en realidad el hijo del emperador en busca del cofre).
	El rechazo	Los personajes se encuentran en una taberna a Arwen, quien es invitada por Joaquim con el pretexto de ayudarla a salir de la ciudad. Arwen poseía una hierba alucinógena (“hierba de la mente”) que implicaba la pena de muerte a quien la portara. Joaquim reconoce en Arwen un gran valor oculto a los Personajes. Una vez reunida la tropa estos se preguntan de la necesidad de salir y el por qué se encuentran ahí. A través de la presión de Mordah, quien tiene una imponente presencia, es que la tropa acepta embarcarse a la aventura.
	Ayuda sobrenatural	En estricto sentido la ayuda sobrenatural es representada por el narrador, quien actúa a través de los PNJ, uno de ellos apodado “el Flaco”, un comerciante que muestra cierta rivalidad con Mordah. “el Flaco” es seducido por Abril, a lo que él asigna a un acompañante guardián de Abril y le entrega a ésta una medalla para obtener alojamiento y provisiones en un importante puerto de reabastecimiento (el “artefacto” de Campbell, 1972). A su vez, Merlin y Arwen conversan con PNJ’s, unos comerciantes Shurep (etnia ficticia equivalente a los hindúes) quienes les informan de tres barcos donde el cofre podría haber salido de la ciudad. Uno de ellos es un barco Gardan (etnia ficticia equivalente a los pueblos germánicos), el principal sospechoso.
	Cruzar el umbral	Los Participantes se embarcan con un capitán amigo de Mordah, Napolus, quien ofrece llevarlos a su supuesto destino final: un gran puerto al oeste de la “Península montañosa” (equivalente a Grecia) a donde el barco Gardan se dirigía. Antes de eso, era necesario una escala de abastecimiento en un puerto cercano a Lavinia, donde “el Flaco” tenía negocios.
	El vientre de la Ballena	Se lleva a cabo una lucha en el barco contra los guerreros acompañantes quienes traicionaron a la tropa. La traición consistía en armar un motín en el barco para entregar a la tripulación a un barco pirata que comerciaba con esclavos. Los piratas eran conocidos de los guerreros mercenarios y se hacen presentes en la escena de la taberna (El rechazo)
Ritual de Iniciación (Mundo extraordinario)	Camino de pruebas	Esta etapa consistió en la recopilación de información en el puerto de abastecimiento. Arwen aprende a utilizar la “hierba de la mente” en sus diferentes variantes, como un supuesto suero de la verdad y un potente alucinógeno, teniendo que rechazar otras formas de preparación de la hierba para diferentes fines. El aprendizaje fundamental fue la conciencia de la utilización de las sustancias para influir en la conciencia humana, así como los peligros de permitir que otros te provean de alimentos, ungüentos y remedios.

		<p>Abril investigó más sobre los negocios de “el Flaco”, así como el paradero y contenido del barco Gardan. Descubre que “el Flaco” la utilizó como una buena fachada para que su ayudante resolviera negocios pendientes en el puerto, particularmente con los Gardan, por lo que la enseñanza fue que utilizar a las personas (seducir a “el Flaco”) te lleva a ser susceptible de ser utilizado. Ella fracasa a raíz de tiradas de dado y una sesgada interpretación de la escena a partir de sus propias suposiciones.</p> <p>Merlín conoce a un bibliotecario, Noc Noc, un antiguo esclavo que se enamora del conocimiento y se vuelve un erudito. Merlín descubre la historia detrás de el cofre (“el Señor de los pueblos”). El cofre es en sí una representación de la legitimidad de un gobernante sobre su reinado. Se supone que contiene representaciones materiales de los saberes recopilados de todos los rincones del imperio por un antiguo gobernante.</p>
<p>Ritual de Iniciación (Mundo extraordinario) (continuación)</p>	<p>La Diosa</p>	<p>En este caso, Mordah la exploradora es retomada por el narrador para cumplir con la función de esta etapa. Los personajes descubren una extraña relación entre ella y Joaquim, quien abandona su postura de guardia inexperto e inseguro durante la lucha en el barco y toma una postura dominante, erguida y de liderazgo. Los personajes descubren que Joaquim y Mordah están detrás del cofre por su valor simbólico como legitimación del poder de un gobernante. Los participantes comienzan a descubrir la verdadera identidad del Joaquim (hijo del emperador) y una alianza con Mordah.</p>
	<p>La tentación</p>	<p>El ayudante del “Flaco” incita a los personajes a continuar con la navegación hacia la “Península Montañosa”, sin embargo, ya no queda claro para los personajes que ese sea el paradero del cofre.</p> <p>La tentación se presenta individualmente a cada uno de los personajes según su trayectoria particular y se presenta en términos de la narración en momentos anteriores (camino de pruebas, principalmente).</p> <p>Abril es tentada a tomar parte de los negocios de “el Flaco” yendo con su asistente al puerto en la “Península Montañosa”. Abril falla en esta etapa. Al no lograr encontrar la trama oculta entre Joaquim y Mordah (suponiendo una trama alternativa atravesada por su propia historia como personaje), termina viajando al puerto en la “Península Montañosa”. Durante la elipsis se revela que Abril descubre que los Gardan están preparando un ataque frontal contra la ciudad de Lavinia.</p> <p>Arwen es abordada por Mordah quien quiere descubrir el valor de la primera ante Joaquim. Mordah no sabe y Arwen descubre que su conocimiento sobre la “hierba de la mente” es necesaria para complementar los supuestos conocimientos dentro del cofre. Arwen logra rechazar a Mordah con tiradas de dado muy favorables y la envía de vuelta con Joaquim para que le pregunte el valor de ella. Arwen descubre a través de la conversación que Mordah y Joaquim están llegando a un acuerdo.</p>

		Merlin es invitado por Noc Noc a volver y convertirse en el erudito que herede su biblioteca y su lugar en el puerto de abastecimiento. Merlin lo considera pero al descubrir por razonamiento las intenciones ocultas de Joaquim (recuperar el cofre, fungir como gobernante de alguna forma), evita el retorno a Noc Noc y continúa con la tropa en la aventura.
Ritual de Iniciación (Mundo extraordinario) (continuación)	Penitencia con el padre	Dada la trayectoria de la narración y la importancia de estas dos etapas, su valor simbólico se integra en una sola secuencia. La tropa es convocada por Joaquim para tomar decisiones sobre su destino, invitándolos a retornar a Lavinia (salvo por Abril, a quien “envía” al siguiente puerto). Joaquim y Mordah llegaron a un acuerdo. El elemento central de la trama es que el cofre fue robado originalmente por Mordah, quien quería utilizarlo para su beneficio. Joaquim está interesado en Mordah y la tropa por el valor que han demostrado y los quiere como consejeros de su reinado, el cual comenzará a partir de un golpe de estado a su padre, un gobernante tirano y déspota. La tropa, después de la invitación de Joaquim indaga con mayor detalle en sus intenciones y, a partir de sus aprendizajes, lo confrontan, descubriendo que, efectivamente, está tras un golpe de estado. Sin embargo, la tropa no es consciente de que Mordah robó el cofre para su beneficio. El cofre está en los aposentos privados de Mordah en la taberna de “el rechazo”, es decir, nunca salió de Lavinia, razón por la cual Joaquim quiere volver.
	Apotheosis	La tropa acepta dividirse sin tener toda la información sobre la trama.
	Regalo máximo	En estricto sentido, esta etapa ocurre durante las dos etapas anteriores. El regalo máximo son las intenciones de Joaquim por dar un golpe de estado y proclamarse legítimo gobernante. Sin embargo, la tropa no tuvo la perspicacia de identificar que Mordah fue la ladrona desde un principio. Este logro parcial es congruente con los fracasos de Abril en contraste con los logros de Arwen y Merlin.
El regreso	Rechazo al regreso	Los personajes son engañados por el ayudante de “el Flaco” quien los convence de que Joaquim y Mordah son peligrosos para ellos y los lleva a un barco trirreme de enorme parecido con el barco pirata. Descubren que el ayudante planeaba venderlos como esclavos para librarse de ellos. Sin embargo, a través de una lectura correcta de las circunstancias los personajes escapan y se ocultan, tanto de Joaquim como de el ayudante de “el Flaco”. El barco de esclavistas zarpa y no se vuelve a ver al ayudante.
	Pelea mágica	Los personajes, ofuscados por la duda que el ayudante de “el Flaco” sembró en sus mentes, deciden hablar nuevamente con Joaquim. Durante la charla Abril pretende tener un dolor de cabeza a lo que Mordah le da un “remedio”. Dicho remedio era en realidad una planta somnífera. El objetivo era mandar a Abril al otro puerto (a raíz de su fracaso durante las pruebas). Arwen sospecha de las intenciones de Mordah y acompaña a Abril al barco de Napolus que la llevaría al siguiente puerto. Arwen le da un remedio para asegurarse de que no muera

El regreso
(continuación)

	o salga dañada y, una vez que sabe que está a salvo se dirige nuevamente al paradero de Joaquim, Mordah y Merlin.
Rescate	Un vez resueltas las dudas Joaquim y Mordah revelan el secreto del cofre a Merlin y Arwen. En el caso de Arwen se expresa el valor de su conocimiento sobre la “hierba de la mente” como valioso para Joaquim, razón inicial para que él la incorporara en la aventura en la taberna. El rescate se representa narrativamente como el ofrecimiento de Joaquim para que se conviertan en sus consejeros.
Cruzar el umbral del regreso	<p>Con el fin de obtener resultados de valor terapéutico, estas tres etapas se resuelven en la elipsis de la historia, y no son actuadas por los participantes.</p> <p>Durante la elaboración del mural colaborativo es que se les revela que sus personajes llegan a un pequeño muelle en las afueras de Lavinia donde un comandante espera a Joaquim con un ejército de soldados leales para derrocar a su padre el emperador.</p> <p>Arwen y Merlin llegan como consejeros de Joaquim y ganan un lugar cerca de él en el gobierno.</p> <p>La última referencia a la aventura se hace al cierre del mural, cuando se le informa a los participantes el futuro inmediato de sus personajes. Joaquim encuentra mucha resistencia política después de tomar el trono. Abril regresa con la noticia de que un gran ejército se encuentra en camino a Lavinia, un ejército imposible de defender. Abril y Arwen descubren que el incipiente reinado de Joaquim terminará sucumbiendo ante la división interna y una invasión Gardan.</p> <p>La aventura termina con la siguiente escena: “Los tres personajes se encuentran en la sala de consejeros. Ante los conocimientos que poseen saben que la ciudad de Lavinia está condenada”. Ese cierre se planteó considerando la posibilidad de que los participantes iniciaran un nuevo ciclo terapéutico con los mismos personajes.</p>
Amo de los dos mundos	
Libertad de vivir	

Tabla 3. Resumen esquemático del arco narrativo a partir del camino del héroe (Campbell 1972) y la aventura desarrollada.



Figura 2. Mural colaborativo de la aventura. Elaboración propia



Figura 3. "Inicio del viaje": primer acto del camino heroico. Detalle de la Figura 2.



Figura 4. "Ritual de iniciación": segundo acto del camino heroico. Detalle de la Figura 2.

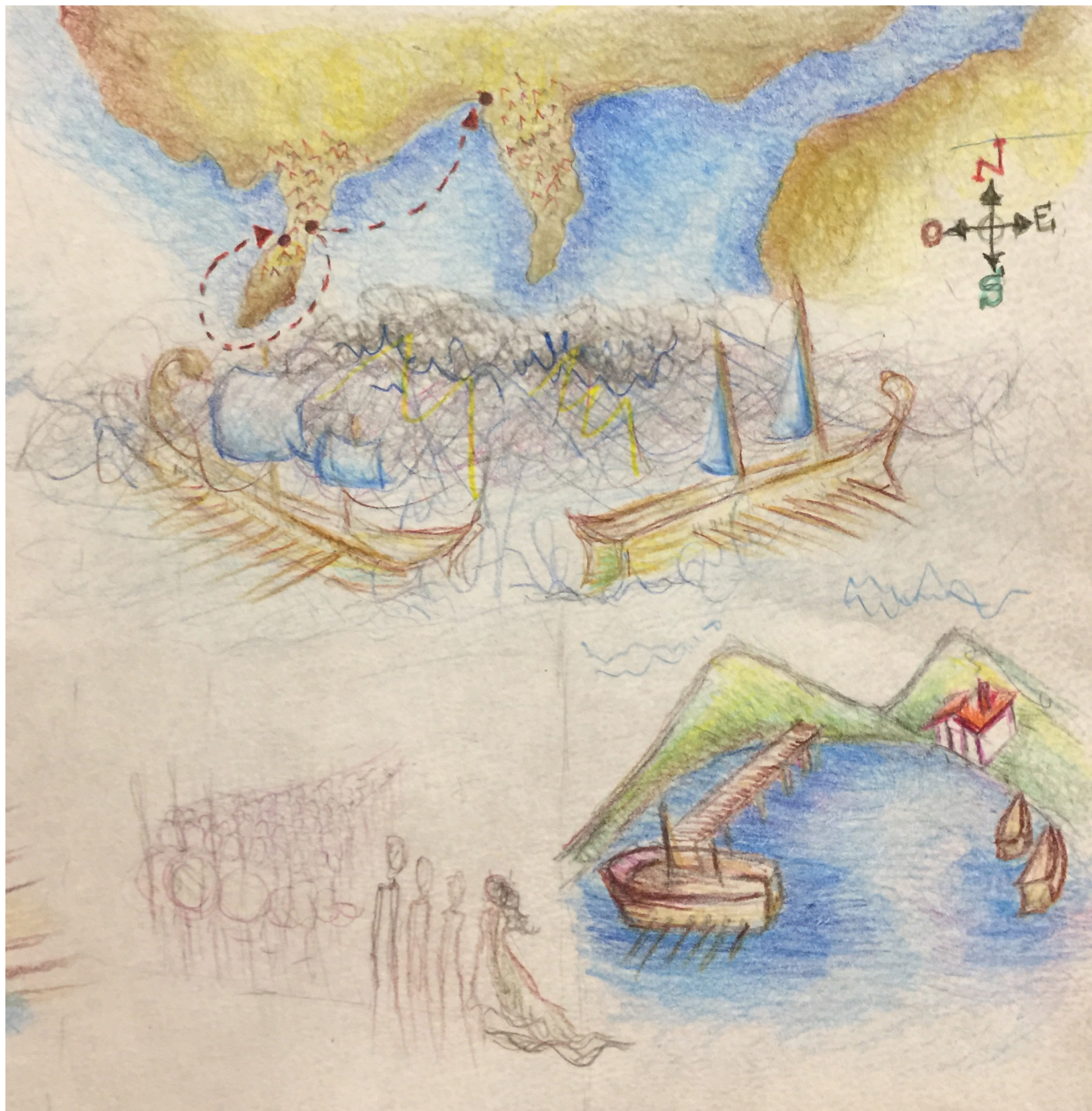


Figura 5. “El retorno”: tercer acto del camino heroico. Detalle de la Figura 2.

Concepto teórico	Similitudes con la experiencia de juego de rol	Diferencias con la experiencia de juego de rol
Historia dominante	<p>Los participantes tienen una idea clara de su identidad, entendida desde la Terapia Narrativa, que sirve como valor inicial para la creación de un personaje. Las posiciones evidenciadas en el presente estudio recorren los dos extremos posibles: la creación de un personaje compatible con la historia dominante y la creación de un personaje diametralmente opuesto con la historia dominante. En el caso particular de A.P. hubo un ligero distanciamiento con la similitud de la Historia dominante expresada en la relación con el universo de su personaje (caos).</p>	<p>A diferencia del marco epistemológico de la Terapia Narrativa (posmodernidad). En el juego de rol no se establece explícitamente la existencia de un poder moderno que subyuga al individuo y sature su vida del problema. Esto tiene grandes implicaciones ya que la aproximación Foucaultiana al poder presente en la Terapia Narrativa presenta un importante cuestionamiento sobre la base filosófica del marco teórico. Una alternativa para armonizar la Terapia Narrativa con el juego de rol sería realizar conversaciones externalizantes previas que sirvan para la creación de un personaje análogo u opuesto de esa historia dominante. Sin embargo, es posible que dicha solución presente grandes limitaciones en términos de la libertad de acción del individuo y termine siendo una contradicción teórica (al darle el “poder” al terapeuta de crear el personaje que se jugaría). La paradoja resulta evidente.</p>
Conversaciones de externalización del problema	<p>Los participantes fueron capaces de contrastar las acciones y decisiones que tomaron al actuar a sus personales con su identidad fuera del juego. La forma en la que los participantes actuaron a sus personajes está, evidentemente, íntimamente ligada a sus experiencias de vida, por lo que podría decirse que la historia dominante de cada participante da un parámetro predefinido para las acciones de sus personajes.</p>	<p>Al no presentarse explícitamente la historia dominante resulta imposible, en términos prácticos, caracterizar la narrativa del problema en el contexto del juego. Así como depositar en los personajes dicha narrativa para crear patrones de acción que desafíen la historia dominante.</p>
Conversaciones de re autoría	<p>La creación de un personaje que vive y habita en un mundo ficticio, a la luz del reconocimiento por parte de los participantes de que la experiencia fue “real”, permite considerar que la aventura es una forma de re-crearse para los participantes en la forma de sus personajes. La oportunidad de cuestionarse sobre su actuación en un contexto ficticio sirve de contraste para cambiar su propia identidad a través de la comparación análoga entre el personaje y sus vidas fuera del juego.</p>	<p>Al mantenerse al margen una multitud de detalles que los participantes expresarían normalmente en una conversación terapéutica desde la óptica narrativa, resulta difícil de argumentar que los participantes están reescribiendo la historia completa de su vida. Si bien algunos elementos de esa historia se pueden plasmar en la aventura y las acciones de sus personajes, la relativamente baja complejidad de una aventura de rol comparada con la vida cotidiana de los participantes reduce el potencial de “re-autoría”.</p>
Acontecimientos extraordinarios	<p>Toda la aventura puede ser considerada un evento extraordinario, en el sentido de que las acciones actuadas por los participantes a través de sus personajes resultan únicas a la luz de la intervención. La oportunidad de buscar formas diversas de actuar ante situaciones ficticias pero análogas resulta en una experiencia que es incomparable con la vida cotidiana (y</p>	<p>La mayor dificultad en este punto resulta en el elemento ficticio de la narración de una aventura de rol. Desde el punto de vista de la Terapia Narrativa, los acontecimientos extraordinarios remiten a experiencias pasadas en las que la historia dominante resulta desafiada por el participante. Sería posible argumentar que el juego de rol ofrece un “laboratorio” de</p>

	las historias dominantes) de los participantes.	Acontecimientos extraordinarios, sin embargo, se carece de un antecedente directo sobre esta apreciación en la literatura disponible sobre Terapia Narrativa.
Público externo	El resto de los participantes es, en efecto, un público externo de la narración que se crea al actuar a los personajes. Esto se pudo poner en evidencia en el apartado de resultados al señalar la distribución de la función de intervención del terapeuta en el grupo de participantes.	Existen dos aspectos importantes que limitan la implementación de este concepto. En primer lugar, el público externo desde la óptica de la Terapia Narrativa interviene una vez que el participante ha tenido un proceso elaborado de re-autoría, lo cual implica múltiples sesiones privadas con el terapeuta y miembros de su círculo social inmediato relacionados a la narración saturada del problema. En el caso del juego de rol el público externo está presente desde la primera sesión, por lo que no existe la oportunidad para los participantes de vivir todo el proceso de transformación sobre la historia de su vida. El segundo elemento importante es la participación directa del público en la creación de la historia. En la Terapia Narrativa se estipula que las intervenciones del público externo focalizadas en la historia alternativa relacionada por el participante resultan de gran importancia para la resignificación de la historia de vida. Sin embargo, en el juego de rol, los acontecimientos concretos de la aventura no ocurrirían de la misma manera sin la intervención de todos y cada uno de los participantes, por lo que no se puede hablar de un proceso focalizado en la historia de vida de alguno o ninguno de los participantes.
Historia alternativa	La aventura creada es, en estricto sentido, una historia alternativa en la vida de los participantes. Esto quiere decir que aquello que sus personajes hicieron a raíz de sus propias decisiones no tiene oportunidad alguna de existencia fuera del juego de rol. La validez de la experiencia, reconocida tanto por el terapeuta como por los participantes, implica un efecto equivalente a aquel que se busca en la Terapia Narrativa, en el sentido de que los participantes se vuelven agentes de su propia vida al tener, por defecto, absoluta capacidad de agencia sobre la vida de sus personajes.	Como se dijo al inicio, la ausencia explícita de una historia dominante resulta en una imposibilidad práctica la creación de una historia alternativa que la contraste. Si bien algunos elementos de la historia dominante en la vida de los participantes permean de manera implícita en las maneras en que se actúan los personajes, la ausencia de una concientización por parte del participante pone en cuestión el objetivo explícito de la terapia narrativa de “resistirse” a las prácticas de poder moderno que saturan la historia dominante.

Tabla 4. Comparación entre los conceptos teóricos retomados de la Terapia Narrativa y la experiencia de juego de rol.

Referencias

CAMPBELL, Joseph. 1972. *El Héroe de las mil caras: Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

GONZÁLEZ, Santiago, y LÓPEZ, César Mauricio. “*Del aula al juego de rol, un recorrido a través de la Psicología y la Mitología*”. Ponencia en el Primer Coloquio de Estudios sobre Juego de Rol, Universidad Iberoamericana el 16 de abril de 2016.

YASHIRO, Tomoko. 1 de abril de 2017 (20:45). “*¿Cómo cambia la forma de hacer la terapia de acuerdo con las diferentes formas de ubicar el problema? Las tres oleadas de la psicoterapia. Un mapa epistemológico mínimo para comprender las diferencias entre la terapia narrativa y otras orientaciones terapéuticas*”, Grupo Terapia Narrativa Coyoacán, 27 de septiembre de 2013. <http://terapianarrativacoyoacan.blogspot.mx/2013/09/como-cambia-la-forma-de-hacer-la.html>

WHITE, Michael. 2015. *Práctica Narrativa. La conversación continua*. Chile/México: Pranas ediciones/ Colectivo prácticas Narrativas.

WHITE, Michael, y EPSTON, David. 1993. *Medios Narrativos para fines terapéuticos*. Barcelona: Paidós.

Rasgos Empáticos en los Jugadores de Rol Mexicanos

Joel Cuéllar López

La Finisterra: comunidad de investigadores de videojuegos, cómics, anime y otros productos culturales
joelcuellarlopez@gmail.com

Resumen

La empatía es una habilidad indispensable para establecer y mantener relaciones sociales, esta se puede definir como la capacidad de un individuo para entender lo que otra persona está experimentando (Berger 1987, 6). El núcleo de una interacción empática es el entendimiento claro de los sentimientos del otro, es por esto que la capacidad de imaginar respuestas emotivas verosímiles a situaciones y personas ficticias es importante para la empatía (Davis 1994, 56). En investigaciones recientes (Rivers, Wickramasekera, y Pekala 2016, 290) se encontró que las personas que juegan de manera regular juegos de rol poseen un alto índice de empatía, el cual a su vez parece estar relacionado con la capacidad de dichos jugadores para imaginar situaciones ficticias. Lo que concuerda con los hallazgos de investigaciones previas acerca del tipo de personalidad “propenso a la fantasía” (Wilson y Barber 1981, 342) y la hipótesis del “involucramiento empático” (Wickramasekera y Szlyk 2003, 390).

Continuando con esta línea de investigación, el presente estudio pretende medir los niveles de empatía en individuos mexicanos que juegan de manera regular juegos de rol, en su modalidad de dados, lápiz y papel. Debido a los resultados de las investigaciones previamente mencionadas, se hipotetiza que los jugadores de rol mexicanos tendrán un nivel de involucramiento empático significativamente mayor al de una muestra similar de individuos que no tengan como hábito el juego de rol. Para esta investigación se utilizará una adaptación del Índice de Reactividad Interpersonal (IRI) (Davis 1980), el cual mide a la empatía como una serie de constructos distintos pero relacionados entre sí, que le permiten al sujeto mostrar una disposición empática hacia los demás. Se aplicará dicho instrumento a una muestra de la población objetivo y a un grupo de control con características similares, esto para poder discriminar al hábito del juego de rol de otras variables que pudieran afectar el resultado.

Palabras clave: Juego, Rol, Empatía, Fantasía.

Línea de investigación: Psicología.

Introducción

La presente investigación tiene como objetivo principal evaluar la empatía en una muestra de jugadores de rol mexicanos. Se persigue la hipótesis de que los individuos que juegan rol pueden poseer mayor empatía, esto debido a que su capacidad de imaginarse en situaciones ajenas ha sido ejercitada mediante el juego.

Como objetivo secundario se pretende corroborar los hallazgos previos hechos por Rivers et al. (2016), quienes identificaron a la Fantasy Subscale (Subescala de Fantasía) del Interpersonal Reactivity Index (Índice de Reactividad Interpersonal) como la más desarrollada por una muestra de jugadores de rol estadounidenses.

Por último, se pretende ampliar el campo de investigación sobre los efectos potencialmente positivos y benéficos de los juegos de rol, ya que la empatía ha sido asociada con valores y comportamientos socialmente responsables (Arango et al. 2014, 101).

Aproximación teórica

De acuerdo con el diccionario Oxford de inglés, un juego de rol es: “Un juego en el que los jugadores toman el rol de personajes imaginarios que se involucran en aventuras, usualmente en un escenario fantástico particular arbitrado por un referí” (Stevenson 2010, 1540). Por lo tanto, los jugadores experimentan de manera vicaria estas aventuras ficticias a través de sus personajes.

Este tipo de juego involucra una fantasía compartida, en la que los jugadores crean sus propios personajes incluyendo aspectos como: su trasfondo personal, raza, sexo y oficio. Dichos personajes se desenvuelven dentro de un mundo imaginario con sus propias normas sociales, económicas y culturales, por lo que los jugadores suelen tener cuidado en seguirlas. Los mundos que sirven como escenario a las partidas usualmente cuentan con elementos de fantasía, terror o ciencia ficción.

Para los fines de este estudio identificamos como juego de rol a la modalidad de mesa, jugada con dados, lápiz y papel. Aunque existen videojuegos o juegos de rol con interpretación en vivo, es en la modalidad de mesa que la fantasía compartida juega un papel fundamental, pues no cuenta con apoyos sensoriales constantes.

Desde sus inicios como una modalidad fantástica de los juegos de estrategia bélica, los juegos de rol han

cobrado cada vez mayor relevancia cultural, social y de mercado. Durante los últimos 20 años las audiencias han pasado a tener un papel cada vez más activo en las diferentes formas de entretenimiento que consumen, las diferentes modalidades de juego de rol han sido una parte importante de este cambio.

Rivers y sus colaboradores (2016) han encontrado que jugadores habituales de rol reportan altos niveles de empatía en el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI), especialmente en la Subescala de Fantasía (FS), por lo que han sugerido que el hábito de jugar a través de un personaje puede incrementar la habilidad del jugador para asumir una perspectiva ajena.

Jugar a través de un personaje por largos períodos de tiempo también puede tener un impacto en la habilidad de un individuo para permanecer completamente absorto en experiencias narrativas como la lectura, el cine o el teatro. Investigaciones previas como Wickramasekera y Szlyk (2003) han encontrado correlación entre la empatía y los niveles de absorción narrativa de los sujetos, esto coincide con la FS del IRI.

La respuesta humana ante la experiencia de otras personas ha sido tema de conversación en las ciencias sociales, humanidades y psicología por más de doscientos años. El economista y filósofo moral Adam Smith fue uno de los primeros en reconocer las diferentes dimensiones de este fenómeno en su obra *Theory of moral sentiments* (1759), donde hace la diferenciación entre simpatía instintiva e intelectualizada. La primera siendo una respuesta emotiva rápida e involuntaria, y la segunda una habilidad desarrollada para tener en cuenta las experiencias de los demás. En ambos casos la simpatía le permite a un individuo ponerse en el lugar de otro, aún cuando no obtenga beneficio de ello.

Posteriormente, cuando el campo de la psicología comenzaba a formalizarse, Herbert Spencer realizaría observaciones similares en su obra *The principles of psychology* (1855), por lo que la ruta de la investigación en simpatía quedó dividida en aspectos cognitivos y emocionales.

Mientras que psicólogos como McDougall (1908) y Lipps (1926) se concentraron en el aspecto emocional y evolutivo del fenómeno, Piaget (1932) y Mead (1934) contribuyeron a poner un mayor énfasis en el aspecto cognitivo. Tras lo cual, en el campo de la psicología comienza un amplio uso del término empatía para describir lo que hasta ese momento se conocía como sim-

patía. Aunque hoy en día se utilizan ambos términos de forma indistinta en el ámbito académico (Malti et al. 2016, Decety y Michalska 2010), el término empatía comenzó a popularizarse a partir de su uso en inglés por Edward Titchener (1909), quien lo usó como traducción de la palabra alemana *Einfühlung*.

La proliferación de artículos como el de Dymond (1950) "Personality and empathy" publicado en *Journal of Consulting Psychology*, evidencia cómo la creciente importancia de la psicoterapia promovió un mayor estudio de la empatía a mediados del siglo XX, pues dicha disciplina requiere entender las emociones ajenas como si fueran propias. Hacia finales del siglo comenzó un nuevo enfoque en la investigación de la empatía, este promovió la integración de los aspectos cognitivos y emotivos que hasta entonces habían sido estudiados primordialmente por separado (Deutsch y Madle 1975, Feshbach 1976, Hoffman 1977).

Este amplio cuerpo de investigación le permitió a Mark H. Davis (1980) proponer un nuevo modelo multidimensional para entender la empatía, que a su vez sirvió para elaborar un instrumento con una alta capacidad para evaluarla (Davis 1983). El mencionado instrumento consta de cuatro subescalas que evalúan: La Toma de Perspectiva (PT), refiriéndose a los intentos espontáneos del sujeto por adoptar la perspectiva del otro ante situaciones reales de la vida cotidiana; La Fantasía (FS), señalando la capacidad imaginativa del sujeto para ponerse en situaciones imaginarias e identificarse con personajes ficticios; La Preocupación Empática (EC), valorando los sentimientos de compasión, preocupación y cariño ante el malestar de otros; Y el Malestar Personal (PD), mesurando los sentimientos de ansiedad y malestar que el sujeto manifiesta al observar las experiencias negativas de los demás.

Las subescalas PT y FS evalúan los procesos cognitivos, mientras que las subescalas EC y PD miden las reacciones emocionales de las personas ante las experiencias negativas de los otros. Esta aproximación ha dado como resultado la definición actual de empatía en psicología como: "la habilidad para entender la perspectiva de otra persona y hasta cierto punto compartir sus sentimientos" (Rivers et al. 2016).

Metodología

La muestra consta de 32 voluntarios (25 hombres y 7 mujeres) pertenecientes a distintos grupos de jugado-

res de rol mexicanos. Con un rango de edad de 22 a 45 años, y una edad media de 31 años. La experiencia media de los participantes fue de 10 años como jugadores de rol. Algunos habían sido contactados en persona previamente por el investigador, y a otros se les informó de la investigación a través de redes sociales.

También se aplicó el instrumento a un grupo de control de 32 voluntarios (21 hombres y 11 mujeres), quienes no tenían experiencia previa con juegos de rol. Con un rango de edad de 20 a 49 años, y una edad media de 32 años.

Se utilizó el IRI pues este se ha convertido en uno de los cuestionarios más utilizados para evaluar la empatía desde una perspectiva multidimensional, además de contar con una adaptación al castellano (Maestre, Frías y Samper 2004). El instrumento fue contestado el línea a través de Google Forms, por lo que se tuvo que elaborar una versión del IRI en dicha plataforma (Anexo A).

Resultados

Se encontró que los jugadores de rol que participaron en el estudio registraron puntajes altos de empatía en el IRI, obteniendo un puntaje global promedio más alto que el del grupo de control. Al analizar los resultados de las subescalas del IRI encontramos que la Toma de Perspectiva (PT) fue la subescala que registró el puntaje más alto, seguida de la subescala de Fantasía (FS), la Preocupación Empática (EC) en tercer lugar y finalmente la subescala de malestar personal (PD), que contó con un puntaje considerablemente más bajo, pero aún por encima de la media esperada para este instrumento.

El grupo de control obtuvo puntajes un poco más altos que los jugadores de rol en las subescalas PT y EC, además de un puntaje considerablemente más alto en PD. Sin embargo, en los resultados de FS fueron los jugadores de rol quienes obtuvieron un puntaje abrumadoramente mayor, que terminó por colocar el puntaje global de la escala a su favor.

Resultados promedio del IRI		
Subescalas	Jugadores	Grupo Control
PT	23.71	24.16
FS	23.32	19.06
EC	22.44	23.65
PD	14.96	16.30
Global	84.43	83.17

Tabla 1. Valores promedio de los resultados del IRI para ambos grupos. Elaboración propia.

Conclusiones

Los resultados obtenidos respaldan la hipótesis planteada, los jugadores de rol han desarrollado su capacidad para imaginarse a sí mismos en situaciones ficticias e identificarse con personajes imaginarios ampliamente más que los individuos en el grupo de control. Estos hallazgos corroboran lo encontrado por Rivers y sus colaboradores (2016), quienes a su vez replicaron y extendieron investigaciones previas sobre el involucramiento empático (Wickramasekera y Szlyk 2003).

Por lo tanto, se aduce que el juego de rol promueve la capacidad para la empatía en los jugadores, lo cual puede ayudarles para establecer y mantener relaciones sociales, comprender situaciones ajenas que les son presentada a través de registros como reportajes o documentales, e incluso experimentar de manera vívida narraciones en el cine, teatro o literatura.

ANEXO A

Índice de reactividad interpersonal

Las siguientes frases se refieren a pensamientos y sentimientos en una variedad de situaciones. Para cada cuestión indica cómo te describe eligiendo la puntuación de 1 a 5 (1= no me describe bien; 2= me describe un poco; 3= me describe bien; 4= me describe bastante bien y 5= me describe muy bien).

Cuando hayas elegido tu respuesta, marca la casilla correspondiente. Lee cada frase cuidadosamente antes de responder. Contesta honestamente. GRACIAS.

Nombre _____ Edad _____

Sexo: Hombre Mujer ¿Por cuánto tiempo has jugado juegos de Rol? _____

1. Sueño y fantaseo, bastante a menudo, acerca de las cosas que me podrían suceder.

- 1.No me describe bien
- 2.Me describe un poco
- 3.Me describe bien
- 4.Me describe bastante bien
- 5.Me describe muy bien

2. A menudo tengo sentimientos de preocupación hacia la gente menos afortunada que yo.

- 1.No me describe bien
- 2.Me describe un poco
- 3.Me describe bien
- 4.Me describe bastante bien
- 5.Me describe muy bien

3. A menudo encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otra persona.

1 2 3 4 5

4. A veces no me siento muy preocupado por otras personas cuando tienen problemas.

1 2 3 4 5

5. Verdaderamente me identifico con los sentimientos de los personajes de una novela.

1 2 3 4 5

6. En situaciones de emergencia me siento aprensivo e incómodo.

1 2 3 4 5

7. Soy normalmente objetivo cuando veo una película u obra de teatro y no me involucro completamente.

1 2 3 4 5

8. Intento tener en cuenta cada una de las partes (opiniones) en un conflicto antes de tomar una decisión.

1 2 3 4 5

9. Cuando veo que a alguien se le engaña tiendo a protegerle.

1 2 3 4 5

10. Normalmente siento desesperanza cuando estoy en medio de una situación muy emotiva.

1 2 3 4 5

11. A menudo intento comprender mejor a mis amigos imaginándome cómo ven ellos las cosas (poniéndome en su lugar) .

1 2 3 4 5

12. Resulta raro para mí implicarme completamente en un buen libro o película.

1 2 3 4 5

13. Cuando veo a alguien herido tiendo a permanecer calmado.

1 2 3 4 5

14. Las desgracias de otros normalmente no me molestan mucho.

1 2 3 4 5

15. Si estoy seguro que tengo la razón en algo no pierdo tiempo escuchando los argumentos de los demás.

1 2 3 4 5

16. Después de ver una obra de teatro o cine me he sentido como si fuera uno de los personajes.

1 2 3 4 5

17. Cuando estoy en una situación emocionalmente tensa me asusto .

1 2 3 4 5

18. Cuando veo a alguien que está siendo tratado injustamente a veces no siento ninguna compasión por él.

1 2 3 4 5

19. Normalmente soy bastante eficaz al ocuparme de emergencias.

1 2 3 4 5

20. A menudo estoy bastante afectado emocionalmente por cosas que veo que ocurren.

1 2 3 4 5

21. Pienso que hay dos partes para cada cuestión e intento tener en cuenta ambas partes.

1 2 3 4 5

22. Me describiría como una persona bastante sensible.

1 2 3 4 5

23. Cuando veo una buena película puedo muy fácilmente situarme en el lugar del protagonista.

1 2 3 4 5

24. Tiendo a perder el control durante las emergencias.

1 2 3 4 5

25. Cuando estoy disgustado con alguien normalmente intento ponerme en su lugar por un momento.

1 2 3 4 5

26. Cuando estoy leyendo una historia interesante o una novela imagino cómo me sentiría si los acontecimientos de la historia me sucedieran a mí.

1 2 3 4 5

27. Cuando veo a alguien que necesita urgentemente ayuda en una emergencia me derrumbo.

1 2 3 4 5

28. Antes de criticar a alguien intento imaginar cómo me sentiría si estuviera en su lugar.

1 2 3 4 5

Referencias

- ARANGO TOBÓN, OLIVER Eduardo, Sandra CLAVIJO ZAPATA, Isabel PUERTA LOPERA y José Wilmar SÁNCHEZ DUQUE. 2014. “*Formación académica, valores, empatía y comportamientos socialmente responsables en estudiantes universitarios*”. Revista de la educación superior Vol. XLIII (1), No.169: 89-105.
- BERGER, David. 1987. *Clinical empathy*. Northvale: Jason Aronson, Inc.
- DAVIS, Mark. 1980. “*A multidimensional approach to individual differences in empathy*”. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*:10, 85. Acceso el 14 de enero del 2017. http://www.uv.es/~friasnav/Davis_1980.pdf.
- _____. 1983. “*Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach*”. *Journal of Personality and Social Psychology* 44:113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.
- _____. 1994. *Empathy: A social psychological approach*. Boulder: Westview Press.
- DECETY, Jean y Kalina MICHALSKA. 2010. “*Neurodevelopmental changes in the circuits underlying empathy and sympathy from childhood to adulthood*”. *Developmental science* 13, 6: 886-99. DOI: 10.1111/j.1467-7687.2009.00940.x.
- DEUTSCH, Francine, y Ronald MADLE. 1975. “*Empathy: Historic and current conceptualizations, measurement, and a cognitive theoretical perspective*”. *Human Development* 18: 267-287.
- DYMOND, Rosalind. 1950. “*Personality and empathy*”. *Journal of Consulting Psychology* 14: 343-350.
- FESHBACH, Norma Deitch. 1976. “*Empathy in children: A special ingredient of social development*”. Invited address to the meeting of the Western Psychological Association.
- HOFFMAN, Martin. 1977. “*Empathy: Its development and prosocial implications*”. En *Nebraska Symposium on Motivation* (Vol. 25), editado por Carol Keasey, 196-217. Lincoln: University of Nebraska Press.
- LIPPS, Theodor. 1926. *Psychological studies*. Baltimore: Williams and Wilkens.
- MAESTRE ESCRIVÁ, Vicenta, María Dolores FRÍAS NAVARRO y Paula SAMPER GARCÍA. 2004. “*La medida de la empatía: análisis del Interpersonal Reactivity Index*”. *Psicothema* 16, 2: 255-260.
- MALTI, Tina, Sophia ONGLEY, Joanna PEPLAK, Maria Paula CHAPARRO, Marlis BUCHMANN, Antonio ZUFFIANO y Lixian CUI. 2016. “*Children’s Sympathy, Guilt, and Moral Reasoning in Helping, Cooperation, and Sharing: A 6-Year Longitudinal Study*”. *Child Development* 87,6:1783-1795. DOI: 10.1111/cdev.12632.
- MCDOUGALL, William. 1908. *An introduction to social psychology*. Londres: Methuen.
- MEAD, George Herbert. 1934. *Mind, self, and society*. Chicago: University of Chicago Press.

PIAGET, Jean. 1932. *El juicio moral en el niño*. Madrid: F. Beltrán.

RIVERS, Anissa, Ian WICKRAMASEKERA, Ronald PEKALA y Jennifer RIVERS. 2016. “*Empathic Features and Absorption in Fantasy Role-Playing*”. *American Journal of Clinical Hypnosis* 58, 3: 286-294. DOI: 10.1080/00029157.2015.1103696.

SMITH, Adam. 1759. *Theory of moral sentiments*. Londres: A. Miller.

SPENCER, Herbert. 1870. *The principles of psychology*. Londres: Williams and Norgate.

STEVENSON, Angus, ed. 2010. *Oxford dictionary of english*. Oxford: Oxford University Press.

TITCHENER, Edward Bradford. 1909. *Lectures on the experimental psychology of the thought- processes*. Nueva York: The MacMillan Company.

WICKRAMASEKERA, Ian y Janet SZLYK. 2003. “*Could empathy be a predictor of hypnotic ability?*”. *International Journal of Clinical and Experimental Hypnosis* 51: 390–399. DOI: 10.1076/iceh.51.4.390.16413.

WILSON, Sheryl y Theodore BARBER. 1981. “*Vivid fantasy and hallucinatory abilities in the life histories of excellent hypnotic subjects (somnambules): Preliminary report with female subjects*”. En *Imagery, Vol. 2: Concepts, results, and applications*, editado por Eric Klinger, 341–387. Nueva York: Plenum Press.

La verosimilitud aristotélica y la suspensión de incredulidad en el rol.

Rogelio Gómez Godoy

Resumen

En ésta ponencia me propongo explicar cómo los jugadores de rol hacen uso de los recursos de la poética aristotélica. Partiendo de lo expuesto por el filósofo estagirita en su tratado sobre la poética, enfocado principalmente en la tragedia y la epopeya antiguas, la exposición principal consiste en demostrar que dichas ideas y teorías aplican de manera válida y congruente con los universos ficticios que los narradores y jugadores de juegos de rol crean y habitan.

El primer punto será dar una definición concisa y clara de a qué se refería Aristóteles con poesis, verosimilitud y suspensión de incredulidad, para continuar con la exposición de cómo es que dichos conceptos aplican al rol y su creación narrativa, a través de ejemplos extraídos tanto de la experiencia en múltiples mesas de rol y años jugando, tanto como narrador, cuanto como jugador.

Mencionaré ejemplos de dungeons and dragons, haciéndolo do el contraste con el mundo de tinieblas creado por White Wolf, y analizaré que tanto deben los participantes de dichos juegos suspender su incredulidad y dejar volar su imaginación.

Las conclusiones de este tratado son como pueden los jugadores y narradores utilizar los recursos filosóficos y creativos expuestos por Aristóteles hace tantos siglos para crear universos ficticios no solamente convincentes si no divertidos y por qué el uso de los mismos es un fantástico ejercicio de imaginación, creación y mental, que convierten a los juegos de rol en un pasatiempo, no meramente lúdico si no además creativo y hasta cierto punto, filosófico.

Palabras clave: Faltan

Línea de investigación: Sociología y antropología

i. Introducción

En ésta ponencia me propongo explicar cómo los jugadores de rol hacen uso de los recursos de la poética aristotélica. Partiendo de lo expuesto por el filósofo estagirita en su tratado sobre la poética, enfocado principalmente en la tragedia y la epopeya antiguas, la exposición principal consiste en demostrar que dichas ideas y teorías aplican de manera válida y congruente con los universos ficticios que los narradores y jugadores de juegos de rol crean y habitan.

ii. Aproximación teórica, metodológica o experiencia práctica.

Uno de los principales tratados que Aristóteles (Estagira, Macedonia, 384 A.C. – 322 A.C.) escribió, junto a sus otros apuntes sobre Lógica, Metafísica, Retórica y Ética, es sin duda el que dedicó a la poética, en el cual hace un análisis conciso de los diferentes elementos de la estética y la creación literaria, enfocado a las disciplinas artísticas antiguas de la Tragedia y la Epopeya, existió también un capítulo perdido enfocado a la comedia y a la poesía Yámbica, aunque no se tenga evidencia de este último, en la parte final del tratado sobre epopeya, el autor lo menciona. Cabe señalar que a diferencia de los tratados mencionados anteriormente; este tratado sobre la poética no es un libro exacto, sino más bien nos llega conformado por las notas que el filósofo preparase para sus lecciones en su academia Peripatética (del griego “περιπατητικοί”, que significa pasear o caminar alrededor, pues se cree que Aristóteles se paseaba por los jardines, seguido por sus discípulos, reflexionando sobre la vida), por lo cual puede en ciertas partes carecer de cierta coherencia, las ediciones y traducciones han hecho lo posible por organizar dichas ideas lo mejor posible.

A pesar de que los conceptos que Aristóteles presenta en este tratado han sido claves en las reflexiones sobre creación literaria del mundo occidental, hay que tomar en cuenta que cuando el estagirita nos habla de poética; no se enfoca o refiere simplemente a la rima, o la lírica que conocemos principalmente como poesía. El autor se refiere al término antiguo “Poiesis” del griego “ποιέω” que significa creación, lo cual nos hace evidente que es un tratado acerca de la creación, en este caso, específicamente a la creación literaria.

Principales conceptos poéticos según Aristóteles.

Dentro del tratado, Aristóteles nos menciona algunos conceptos claves y que dictarán los apuntes a los que haré referencia en este tratado, enfocándolos al mundo del juego de rol:

Mimesis: Refiere a la imitación de lo real que realiza el poeta, mencionando que la imitación se le da al ser humano desde la infancia y es de hecho como aprende, y es claro que todos, de niños aprendimos mediante la imitación de nuestros padres o entorno. Dicho esto, el poeta, creador o escritor, o en el caso de los juegos de rol, el narrador; imitan la realidad, y a través de dicha imitación, crean su propio universo, en el cual existirán caracteres “buenos” o “malos”, y los participantes de dicho universo (sean espectadores, lectores o jugadores) sabrán reconocer a dichos caracteres por sus virtudes o vicios. En su apartado sobre el origen de la poesía, Aristóteles menciona también que la imitación puede causar un efecto placentero en el espectador a pesar de tratarse de algo que en la realidad nos pueda parecer desagradables; creo yo que esto se refiere a que, por ejemplo, en un juego de rol, nos pueda parecer divertida la idea de interpretar el carácter de un tramposo ladrón, experto en las artes del sigilo y la destreza manual, aunque en el mundo “real” el robo nos pueda parecer detestable y digno de rechazo, o como en un juego de “Vampiro: La mascarada” pueda uno crear a un vampiro completamente desprovisto de humanidad y de gustos meramente perversos, cuando en realidad seamos una persona de lo más tímido y “normal” fuera del contexto de la “creación poética” que realizamos durante la sesión de juego.

Argumento y Carácter: Dice Aristóteles de estos dos elementos de la poesis son fundamentales para cualquier universo creado, ya que el primero, el argumento es la secuencia de hechos que se desarrollarán durante la imitación de la realidad que se presentará, formada por un planteamiento, un punto máximo o nudo, y el subsecuente desenlace. El nudo o clímax debe por naturaleza conformarse por un conflicto, algún evento que los personajes deban resolver.

Los caracteres son Vitales para la obra pues son aquellos que llevarán a cabo la acción presentada en el argumento, y en un medio tan abierto y versátil como

el rol, sus decisiones pueden transformar el desarrollo del mismo de manera crítica, pues si un narrador originalmente tenía contemplado un nudo y desenlace específico las acciones de los personajes pueden lograr que el resultado final sea el opuesto o algo completamente diferente. En alguna crónica de Dungeons and Dragons que participé, debido a las acciones de los personajes, el némesis, en vez de ser frustrado y detenido, terminó convirtiéndose en el amo y señor absoluto de la región. Esto se podría considerar un fracaso, y en el sentido de la historia, lo fue, pero también fue un éxito en el sentido de que los participantes, tanto los jugadores como el narrador, lograron el propósito principal del rol, el divertirse y contar y crear una historia memorable. Los caracteres son considerados buenos o malos por sus acciones y sus vicios o virtudes; lo cual en juegos como Calabozos y Dragones se representa por el eje de alineación: desde legal bueno (el paladín de un dios protector que recorre el mundo erradicando el mal), neutral bueno (aquel bardo scoundrel o sinvergüenza que va por el mundo viendo por sus propios intereses y que no es malvado en sí, solo un poco oportunista) hasta el caótico malvado (el tirano leech que busca sembrar el caos y la destrucción por sí mismas) o en el mundo de tinieblas con el eje de humanidad de los vampiros, que tan conectado está el vampiro a su lado humano o que tan perdido en la “bestia” se encuentra.

Unidad de Acción y Verosimilitud:

Estos dos conceptos son quizá los más importantes dentro de esta ponencia ya que con ellos, el Filósofo nos indica claramente las reglas para la ya mencionada imitación que realiza el Poeta o Creador, y las cuales deberían de seguir los jugadores de rol, tanto Narradores, cuanto jugadores, en su labor como creadores conjuntos de Argumento, en su búsqueda de Planteamientos, nudos y desenlaces coherentes en la lógica de sus mundos fantásticos o ficticios, y es justo esa palabra la clave que nos lleva a este punto de análisis: Coherencia.

La verosimilitud, según Aristóteles es que tan “Parecida a la realidad” resulta la imitación que se presenta en la obra creativa, incluso menciona en el tratado, que la verosimilitud es la que dicta la forma en que la acción será representada o imitada por los caracteres, y que debe seguir una secuencia lógica de causa – efecto, aunque esto no signifique que deba ser necesariamen-

te una representación fiel y exacta de los hechos como ocurrieron.

La unidad de acción, por otra parte, es aquella que nos permite y auxilia en mantener la mencionada coherencia en la representación realizada y que una vez establecidas las reglas de verosimilitud que operarán en nuestro argumento, en nuestra representación y mimesis, todo lo que se lleve a cabo dentro de la misma deberá mantener una coherencia lógica con lo establecido.

Esto dictamina la importancia que tienen estos dos conceptos dentro de los juegos de rol, ya que efectivamente, narradores y jugadores trabajan de manera conjunta en el desarrollo de esta actividad, y de igual manera en la formulación de los mundos donde se llevarán a cabo sus aventuras, crónicas, etc.

Tanto Verosimilitud como Unidad, entran en juego en el universo del rol, en cuanto narradores y jugadores, guiados ya sea por lo prescrito en los manuales, compendios, aventuras, y demás material literario en torno a dicha actividad existe o por las reglas determinadas por el narrador en un sistema independiente, fijan cuales serán los parámetros dentro de los que operará su realidad en el momento de comenzar la narración de la aventura.

En un juego de rol de corte fantasía épica, estilo Calabozos y Dragones, esto es sumamente importante, ya que los jugadores deben, dentro del contexto de la crónica, y limitándose al tiempo que se lleve a cabo el juego, aceptar esa nueva serie de reglas de la “realidad” imitada por el narrador y sus caracteres, es decir, si el juego en turno nos indica que en ese mundo existen elfos, duendes, gnomos, dragones, la magia, seres capaces de caminar entre planos o dimensiones y demás maravillas de la ficción fantástica, por más que un jugador, racional y pensante sepa “en el mundo real esas cosas no existen”, mientras esté “de visita” en ESE mundo, deberá aceptar esas reglas como verosímiles y “reales” y llevar a cabo con su personaje, acciones lógicas y coherentes a dicho mundo. Sucede lo mismo con un universo Cyber-Punk como sería el caso de Shadowrun donde nos indican “existen personas capaces de crear un lazo e interfaz con aparatos electrónicos mediante chips digitales o conexiones en la piel” y aunque ahora la tecnología y películas como The Matrix nos acerquen cada día más a esa realidad, aún no es posible.

Un caso muy interesante y que fue lo que me hizo reflexionar sobre este tema es el de los juegos de rol

del Mundo de Tinieblas de la compañía White Wolf, ya que ellos, para ambientar su universo rolero no decidieron representar mundos distantes y fantásticos, poblados de seres mágicos y fantasiosos; sino que emplean una versión oscura, tétrica y con poca esperanza de nuestro mundo real, simplemente dándonos la advertencia “el mundo de tinieblas es tu propio mundo, pero en él existen toda clase de seres de la noche, como vampiros, hombres lobo, demonios, hadas, cazadores de dichos seres, momias, hechiceros” (y demás fauna que sería digna rival del Santo).

Dicha idea permite, en mi opinión facilitar la transición de muchos jugadores, sobre todo los nóveles, entre su mundo real y el mundo imitado poéticamente por el juego de rol en que se participará, ya que es más fácil para muchos el pensar “amaneces en una cueva del Ajusco, perdido y desorientado, sales del bosque a un pequeño claro desde donde alcanzas a divisar la gran extensión de la ciudad de México.”, Por ejemplo, a algo más fantasioso (y no por ello menos válido) como “Amaneces en una cueva en las montañas de Las Cumbres Barrera, perdido y desorientado, sales del bosque a un pequeño claro desde donde alcanzas a divisar la gran extensión del Ducado de Geoff”. Además esta idea de que el mundo imitado sea el mundo real con un “extra” sobrenatural, permite delicias narrativas como el hecho de que la ciudad de México, y de hecho gran parte del país, es territorio Sabbath, dominado en las sombras por vampiros crueles y desprovistos de humanidad sin ningún reparo en utilizar a los mortales como esclavos, títeres, ganado y comida, o que tanto el mencionado Ajusco como el parque de los Viveros son realmente bastiones habitados y protegidos por manadas de hombres lobo (cualquiera que haya paseado por esas zonas en medio de la noche, no encontrará difícil el creerlo).

Una vez establecidas las normas de la verosimilitud en tal o cual universo, como mencioné anteriormente, el jugador, junto con sus compañeros de aventura y los obstáculos que el narrador presente, deberá tomar decisiones y llevar a cabo acciones coherentes con dicha lógica, regido por la consecuencia de sus acciones y la causa y efecto, esto quiere decir que una vez que el jugador acepta y se acomoda a esas reglas, no tendrá ningún problema; ni se sentirá incómodo de decir cosas como “utilizo mi grimorio de magia para hallar el camino más seguro fuera de este bosque y llegar al

Ducado” , en el caso de la fantasía épica, o en el del mundo de tinieblas “utilizo mis sentidos aumentados para hallar el cubil sagrado más cercano de los hombres lobo y utilizaré mi poder de presencia para que no me ataquen y convencerlos de que me saquen de ahí”. Hasta aquí hemos hablado y ejemplificado la manera en que los puntos y conceptos expuestos por Aristóteles en su *Ars Poética* tienen una aplicación y relevancia en el maravilloso mundo de los juegos de rol, sin embargo también toca mencionar, si acaso de forma breve, un concepto relacionado, pero elaborado por un escritor posterior, me refiero al concepto de “Suspensión de Incredulidad”, que fue tocado por el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge en su tratado “*Biographia Literaria: Bocetos biográficos de mi vida literaria y opiniones*” publicado en 1817, donde en un apartado, Coleridge menciona que a pesar de que en la época la gente comenzaba a dejar de creer en la existencia de seres sobrenaturales y mágicos, él poblaría sus colaboraciones en el libro “*Baladas Líricas*” coescrito con Wordsworth de dichos seres, y provocaría dicha idea en el lector.

Este concepto de Suspensión de incredulidad, simplemente refiere a la idea de que una vez aceptadas las reglas de la verosimilitud y la unidad en el universo que se imite dentro del juego de rol, el jugador deberá dejar a un lado, hasta cierto punto la lógica del mundo “real”, para ceñirse a las del mundo “Poético” de la crónica en turno, por lo cual aceptará dichas reglas, y si el narrador le dice uno de los ejemplos citados arriba de eventos en el mundo ficticio, se esperará que el jugador reaccione de manera acorde, sin caer en el “pero es que eso no existe, no hay dragones, ni magia, ni vampiros, ni hombres lobo”. En el Mundo creado por el narrador y los jugadores, esas cosas existen, y las acciones del personaje deben reflejar esa creencia.

iii. Resultados y Conclusión.

Creo yo que he sido bastante claro en la exposición de mis ideas y como los puntos mencionados tanto por el Estagirita como por Coleridge, nos brindan una herramienta maravillosa y sumamente útil para nuestra fascinación por el rol, y nos hacen reflexionar un poco en por qué, quizá a veces sin pensarlo, sentimos esa fascinación y atracción tan maravillosa como la que sentimos al jugar rol, y como si logramos contagiar de esa misma “magia” a nuevos jugadores, a través, por

supuesto de la experiencia real y “en vivo” de una sesión de juego, lograremos atraer nueva sangre al medio y mantener viva esta maravillosa disciplina que es el rol y que tanto nos fascina.

Quiero señalar que esto es solamente un análisis de algunas cosas que muchos jugadores de rol y a experimentados y consagrados a la actividad rolera, muchas veces damos por sentadas, y que pienso que el hacer una reflexión sobre las mismas, quizá nos doten de conciencia de una más de las tantas cosas que pueden resultarnos atractivas en los juegos de rol.

Referencias

“Poética”, Aristóteles, Edición traducida y anotada por José Alsina Clota, Editorial Icaria, Noviembre 2000.

“Biographia Literaria: Bocetos biográficos de mi vida literaria y opiniones”, Coleridge, Samuel T., Dominio Público, edición consultada electrónicamente por Gutenberg Project en: <https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>

Calabozos y Dragones, medio que articula narrativa experiencial interactiva (avances de análisis)

Mauricio Rangel Jiménez
Universidad Iberoamericana
mauricio.rangelj@gmail.com

Resumen

La ponencia a presentar en el coloquio de este año pretende ser una continuación del trabajo realizado el año pasado, escrito donde se llevó a cabo una descripción detallada de las bases metodológicas tanto para la generación de datos como los principios de su análisis en mi trabajo de tesis doctoral. El objetivo central del trabajo es encontrar y analizar los elementos que caracterizan la experiencia narrativa del juego de rol en sus jugadores, en específico Calabozos y Dragones.

En un primer apartado se realizará un breve recorrido por otras investigaciones realizadas en torno a la narrativa y la experiencia dentro del mundo de los Juegos de Rol y con una perspectiva desde la comunicación e interactividad, esto a modo de presentar un breve estado del arte de la situación. Posteriormente se realizará una descripción de la metodología utilizada (apartado más grande puesto que es una propuesta metodológica), se revisarán además los primeros resultados del análisis para identificar los momentos que constituyen la experiencia narrativa en uno de los dos grupos de jugadores de Calabozos y Dragones 5ª. Edición, uno de ellos de la Ciudad de México y el otro en la Ciudad de Madrid, España, aunque por el momento en que se encuentra la investigación se centrará el trabajo en el grupo de Ciudad de México con algunos primeros elementos de análisis del grupo de Madrid.

Por último se presentarán las primeras conclusiones e impresiones al respecto desde las directrices de la metodología presentada y con lógica de presentación e integración con la comunidad de investigación de juegos de mesa y sobre todo de Juegos de Rol.

Palabras clave: Calabozos y dragones, narrativa experiencial.

Línea de investigación: Psicología y comunicación

Introducción

Los dos ejes fundamentales a presentar en este trabajo son por un lado dar a conocer la forma en que se ha llevado a cabo la metodología para el trabajo de tesis doctoral con el que se relaciona, por otro lado presentar los primeros avances preliminares de la aplicación de la metodología utilizada.

El objetivo general de la investigación es buscar los elementos que conforman la narrativa experiencial en la mente de los jugadores de *Dungeons and Dragons* 5th. edition. (Crawford et al. 2014), de tal forma que es a partir de un ejercicio de memoria que se realiza la búsqueda de momentos significativos, memorables, de aprendizaje o desarrollo personal al momento de jugar.

Es también importante mencionar que se ha realizado a la par del trabajo de campo una búsqueda de investigaciones similares (estado del arte), sin embargo, aunque en la tesis doctoral la búsqueda es amplia respecto a las temáticas (ya sea narrativa, interactividad, juego desde una perspectiva general y teórica, experiencia e hiperrealidad), para este caso particular se hacen mención de los trabajos a nivel internacional más cercanos al tema que se plantea con un enfoque directo sobre los Juegos de Rol de mesa, aunque algunos de ellos lo trabajan de manera conjunta a los videojuegos RPG.

Breve estado del arte y aproximación metodológica.

Como primer acercamiento a la forma en que se desarrolla la metodología para la investigación de la tesis doctoral y lograr sus objetivos, se realizó una búsqueda de trabajos que tuvieran como objeto de estudio jugadores de Juegos de Rol de mesa, de tal forma que como primer antecedente se encontró una tesina doctoral de Lomeña Cantos (2009), trabajo con una metodología que busca sus datos mediante entrevistas a jugadores y desarrolladores de Juegos de Rol, indaga profundamente sobre los aspectos sociales que se configuran mediante la narración.

El segundo acercamiento que permitió tener un mayor fundamento para el desarrollo de la metodología a presentar fue el trabajo de Gordon Calleja (2009), trabajo con una perspectiva teórica que no recae en un primer momento en una investigación empírica, además su posición ante la forma en que se conforma la narrativa en juegos como una significación o apren-

dizaje en la vida de los jugadores no es del todo acorde con la búsqueda de los elementos que componen la experiencia vivida al jugar, en un trabajo posterior redefine su postura mediante el concepto de inmersión pero deja de lado el ámbito experiencial que había trabajado en un principio y lo enfoca a la experiencia inmersiva del jugador (Calleja 2011).

Son diversas y muy variadas las investigaciones actuales sobre Juegos de Rol, en su mayor parte cuando tienen una base empírica de forma cualitativa utilizan entrevistas semiestructuradas, estructuradas y a profundidad, así como observación participante y focus groups de tal forma que se encuentran trabajos desde la pedagogía como el de Sarah Béranger (2004), quién propone en su tesis de maestría en París un análisis a jugadores de Videojuegos RPG y Juegos de Rol de tablero, trabaja de esta forma los ambientes imaginarios de los jugadores a partir de los “espacios intermedios de experiencia”. En francés también y con un enfoque centrado en la adquisición de conocimientos útiles para quienes juegan, es relevante el trabajo de Laurent Tremel (2000), quién cruza sus datos obtenidos con el contenido de publicaciones de libros de juego y videojuegos.

Por otro lado, en la tesis de Daniel Vella (2015), se hace una separación entre lo que define como el sujeto lúdico (*ludic subject*) y el yo lúdico (*ludic self*), hace un análisis sobre la identidad del YO en el espacio interactivo de los juegos. Desde la perspectiva del diseño de juegos, el trabajo de Karl Jones Bergström (2012) busca encontrar la forma de mejorar el uso de los juegos como vehículos de interacción.

Los trabajos mencionados junto con el de J. Tuomas Harviainen (2008) quién refuta en el *International Journal of Role-Playing* las posibilidades de encontrar un acercamiento totalmente hermenéutico a los juegos de rol, constituyen en gran medida los fundamentos del posible aporte de la metodología que busca los elementos que constituyen la narrativa experiencial en la mente de los jugadores (trabajo presente). Si bien los textos anteriormente mencionados no son los únicos, en la destacan también trabajos que buscan y fomentan la investigación específica de los Juegos de Rol desde otras perspectivas y metodologías (Fine 2002; Bowman op. 2010; Tresca op. 2011; Harrigan and Wardrip-Fruin 2010; Adams 2013), sin embargo, no es el objetivo principal realizar un estado del arte tan general.

Respecto al acercamiento metodológico la investigación es en esencia una complementación de lo propuesto por Lomeña (2009), en primera instancia respecto a la separación del análisis en dos, por un lado al personaje y por el otro al jugador, la otra complementación proviene de una crítica a la propuesta metodológica de Calleja (2009), en este sentido propone buscar elementos específicos constitutivos de la Alterbiografía, vista como una síntesis en las experiencias vividas por jugadores en ambientes de juego a partir de tres puntos a saber: Signo – Jugador - Reglas. Sin embargo la principal crítica a este esquema es que es importante la búsqueda de los momentos significativos o experiencias no únicamente centrado en la posibilidad de síntesis, ya que eso solo resuelve la parte de la narrativa experiencial del jugador de manera superficial y sólo acorde a la articulación del juego y no de una experiencia basada en el juego dentro de la línea de vida del jugador, de tal forma que la narrativa experiencial se pueda articular a partir de las Acciones – Interacciones – Significaciones vivenciales.

Para resolver el dilema de la forma en que se puede obtener la información necesaria para el análisis, lo que se requiere encontrar son los puntos que le son relevantes a la persona en su línea de tiempo y los que son relevantes para la construcción de la narrativa en la línea del tiempo del personaje, queda un esquema final como sigue:

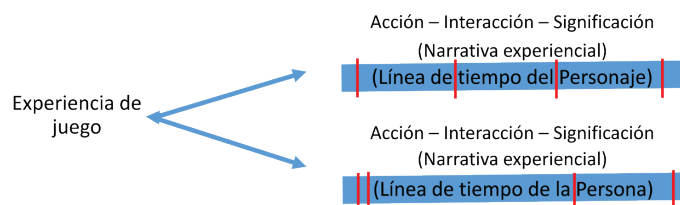


Ilustración 1 Esquema de estudio de la línea de tiempo del personaje y del jugador

La forma de generar datos es muy similar a diversos trabajos de investigación cualitativa centrados en el Juego de Rol (Calleja 2009; Lomeña Cantos 2009; Béranger 2004; Vella Febrero 2015; Bergström 2012; Tremel 2000), ya que por un lado se realizaron entrevistas semiestructuradas a dos jugadores en la Ciudad de México y dos jugadores en Madrid, en ambas ciudades se realizó una entrevista por sesión de juego a cada jugador hasta completar una aventura o 40 horas de juego continuo, como refuerzo de las entrevistas y para poder cruzar la información con el momento exacto en la línea de tiempo de

juego, se realizó también observación participante con grabación de todas las sesiones y finalmente una entrevista final solicitando a los jugadores que recuerden toda la historia de la aventura completa con sus momentos más importantes.

Posteriormente se realizó una categorización para identificar los momentos que les fueron significativos a los jugadores a partir de su remembranza, además de la posibilidad de entrecruzar los momentos con las categorías mediante el uso del software Atlas.Ti.

Lo más tardado hasta ahora ha sido la codificación de datos tanto de las entrevistas ya transcritas como de la observación participante de los jugadores de la Ciudad de México, se decidió codificar primero las entrevistas correspondientes a las sesiones de juego para determinar los momentos que les son significativos a partir de la memoria y mención de importancia a ambos jugadores.

Al término de la codificación de las entrevistas de las sesiones y las entrevistas finales se conformó un listado de momentos significativos para ser localizados en las grabaciones de la observación participante, sin embargo, aquí comienza una parte del análisis ya que se encontraron disparidades entre los momentos que fueron significativos para ellos entre las entrevistas por sesión y la entrevista final, es decir, hubo situaciones en las que dejaron de lado ciertas situaciones que en algún momento fueron importantes para ellos pero al mismo tiempo añadieron momentos en la entrevista final que no consideraron en las entrevistas por sesión. Habiéndose identificado los momentos significativos en los cuales concentrar el análisis, el siguiente paso fue localizar en las grabaciones de la observación participante sesión por sesión tales momentos y enlazarlos a los párrafos donde fueron mencionados, además de ser codificados.

Posteriormente se realizó un primer análisis cruzando variables, de tal forma que la primera relación fue la misma que al establecer la jerarquía de búsqueda de momentos significativos, es decir, mediante una red visual se relacionaron los momentos significativos entre las entrevistas por sesión y las entrevistas finales de forma específica para cada jugador.

Desde ese momento ya se puede tener un primer esbozo del proceso de memoria respecto a los momentos de significación, por lo cual no necesariamente un evento que haya sido significativo para un jugador va a ser recordado para cuando termine la aventura,

además, en caso de seguir siendo significativo puede presentar alguna variación respecto a la forma en que es recordado, esto quedó en evidencia al cruzar las categorías como variables de “Significación experiencial para el jugador”, “Significación experiencial para el personaje” y la “interacción con dados (suerte)”.

Para iniciar un análisis lo más certero y cercano posible a la metodología propuesta, se realiza la observación considerando la separación en un primer momento de las dos herramientas de generación de datos, por un lado las entrevistas y por el otro la observación participante, de tal forma que la primer variable a cruzar desde las entrevistas es la “interacción con los dados”, la elección de ésta categoría frente a las otras tiene como objeto encontrar la relación entre los momentos de significación experiencial con el elemento de azar derivado de las reglas, de tal forma que se puede construir una discusión frente a la postura de Calleja (2009), tal cual se hizo en la etapa de la construcción de metodología.

En las dos redes anteriores se consideraron los momentos de ambos jugadores, por lo que el siguiente paso fue realizar el mismo cruce de categorías pero para cada uno de los dos jugadores por separado. Después de haber realizado la separación entre entrevistas y observación participante se consideró pertinente cruzar ambas redes por jugador para encontrar los vínculos directos con el momento indicado y si estos concuerdan.

Análisis y primeros resultados

La primera observación fue que existe una cantidad superior de momentos relacionados con la significación experiencial ya sea del jugador o del personaje que no se encuentran relacionados con el elemento de azar, que si bien hay 17 elementos vinculados de forma directa entre las 3 categorías no son una mayoría de momentos, esto se contrapone totalmente a la propuesta de metodología y análisis de Calleja, ya que para él la conformación de la tirada o elemento de azar conforma al signo, por otro lado este elemento puede sustentar el presente trabajo considerando a los elementos de interacción como los que posiblemente conforman dicha significación experiencial.

En el caso de la observación participante el fenómeno de la cantidad se observa a la inversa, sin embargo, se observa también otra situación, existe una

alta cantidad de momentos que no necesariamente son significativos para los jugadores o los personajes pero que tuvieron interacción con el elemento del azar, esto también se contrapone a la perspectiva de Calleja pero también es un elemento que rompe con la relación de interacción – significación que se propone en el análisis.

Otro de los elementos encontrados que se mencionó anteriormente de forma breve es el haber encontrado momentos que fueron significativos para los jugadores en las entrevistas por sesión pero que no se mantuvieron en las entrevistas finales, relacionando al momento del cruce con la categoría de “Interacción con los dados”, del conjunto menor de momentos que fueron significativos en las entrevistas por sesión, algunos fueron significativos pero con una variante, mencionaban el momento por la acción realizada pero se olvidaban de la importancia de la tirada ya sea que fuera crítico o falla garrafal.

Al momento de observar las redes hechas por cada jugador otro elemento que salta a la vista es la cantidad de momentos diferenciada, un jugador tiene muchos más elementos de observación que el otro, tanto de las entrevistas por sesión como de la entrevista final, asimismo, se comienzan a observar las interacciones indirectas entre la significación experiencial de jugador y personaje, al hacer el cruce con la Interacción con los dados, los elementos que únicamente tienen una vinculación experiencial con los dados son mínimos, es notoria la diferencia entre la cantidad de elementos en los que intervienen las tres categorías respecto a las que no tienen vinculación directa con los dados, esto mantiene la coherencia de los resultados encontrados en las redes anteriores.

Si bien hasta ahora los resultados visibles han sido pocos respecto a la cantidad de trabajo realizada, el principal esfuerzo de la investigación radica actualmente en la articulación de la metodología adecuada para identificar mejor los elementos que permiten ver el entrecruzamiento de las categorías, desde esa perspectiva, un añadido como resultado a la conformación de la metodología es la posibilidad de incluir la temática de las reglas y la suerte en las entrevistas de forma directa a los nuevos entrevistados en Madrid, asimismo la observación de la forma en que se obtuvo la información de los jugadores de la Ciudad de México permitió la modificación para afinar las entrevistas,

de tal forma que las respuestas de los jugadores sean por un lado más concisas pero con mayores elementos narrativos.

Conclusiones

Es importante recalcar que para el momento en que se encuentra la investigación la conformación de una metodología tanto de generación de datos como de análisis es el eje primordial, es por ello que los primeros resultados arrojados son pocos ya que el principal avance ha sido afinar las técnicas metodológicas, por lo mismo el apartado del acercamiento metodológico es más amplio. En ese sentido, a pesar de tener una gran cercanía a las técnicas que ofrece la antropología se toma distancia en el análisis con la conformación de redes de vinculación, situación que no únicamente permite ver los momentos encadenados unos con otros entre la narrativa general de juego y la que van construyendo los jugadores, sino también de los vínculos que tienen tanto entre ellos como jugadores/personajes y los elementos con los que interactúan.

En términos generales, el presente trabajo debe ser visto como una propuesta metodológica, pero también como un avance sobre la identificación de los elementos que conforman la experiencia narrativa en los jugadores, desde ese punto de vista, el primer hallazgo obtenido al cruzar la categoría de la interacción con los dados aunque pequeña, es de suma importancia para la discusión no sólo con Calleja (2009) sino también con Harviainen (2008) ya que en términos de significación, el momento en que el signo que representa una tirada exitosa o fallida a la larga pierde el sentido de significante y se transforma en experiencia vivida a partir de la remembranza de la narrativa y no del signo en sí.

Por supuesto falta mucho trabajo por delante, el punto actualizado de la investigación es que se tienen ya terminadas y transcritas las entrevistas de Madrid, se ha iniciado el proceso de categorización para después poder crear redes similares a las del caso de la Ciudad de México, la metodología de análisis se encuentra también afinándose en cada momento y por supuesto la discusión teórica con otros autores se encuentra abierta.

ANEXOS

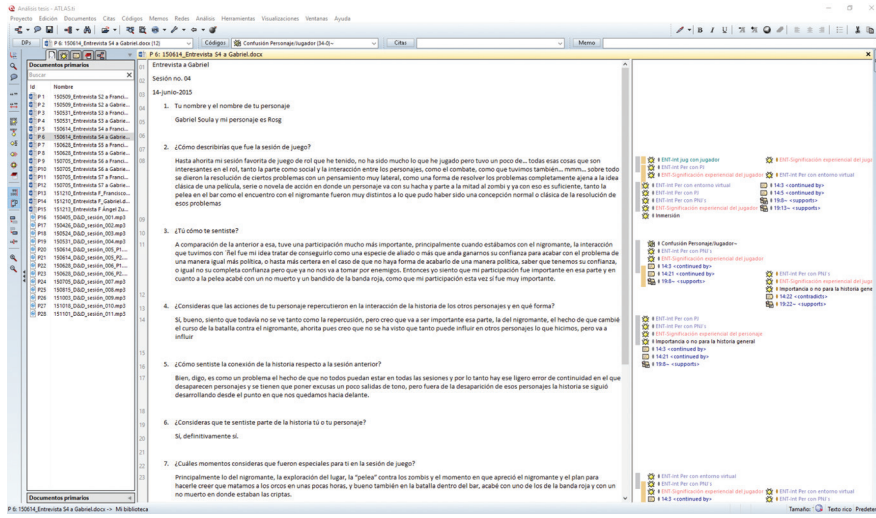


Ilustración A. Muestra de la forma de codificar en Atlas.ti en las entrevistas, a la izquierda todos los documentos, al centro el documento (en este caso la entrevista de la sesión 4 a Gabriel) y a la derecha las codificaciones asignadas.

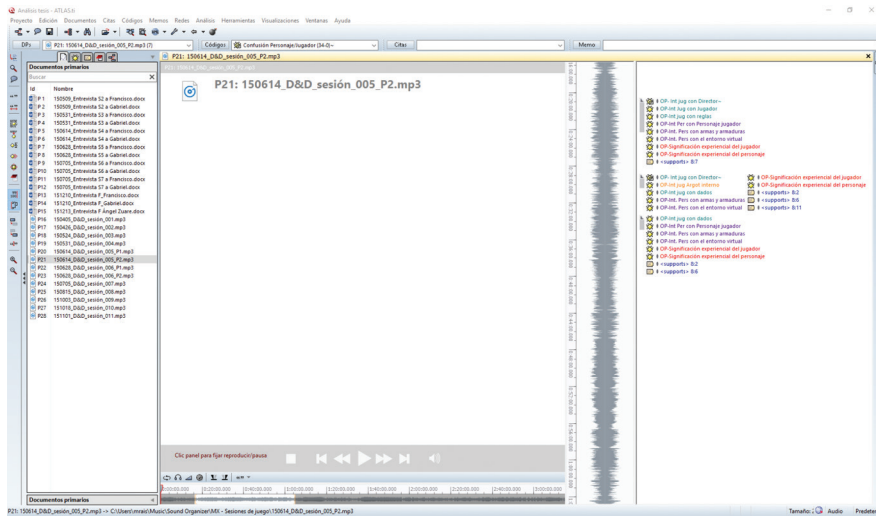


Ilustración B. Muestra de codificación de los audios de las sesiones de juego, a la derecha las codificaciones correspondientes a los bloques de audio seleccionados por los bloques en gris.

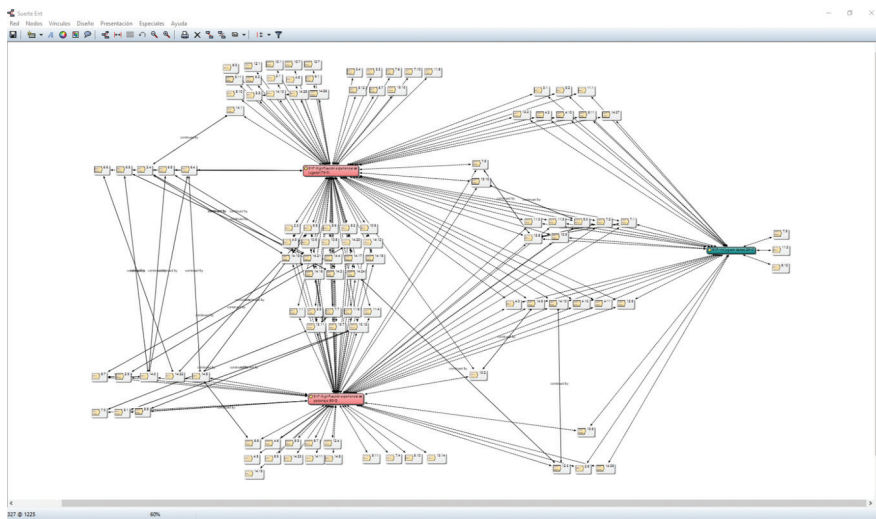


Ilustración C. Cruce de categorías de significación experiencial con la interacción con los datos en las Entrevistas

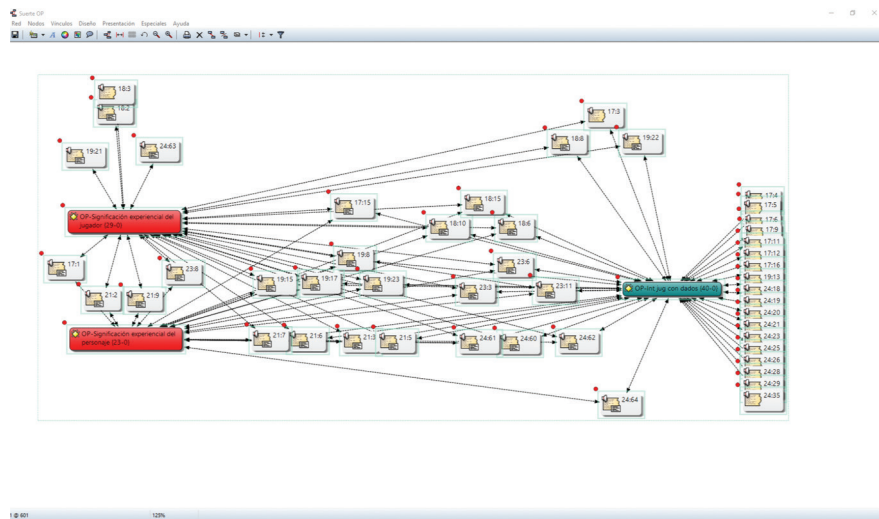


Ilustración D. Cruce de categorías de significación experiencial con la interacción con los datos en la Observación Participante

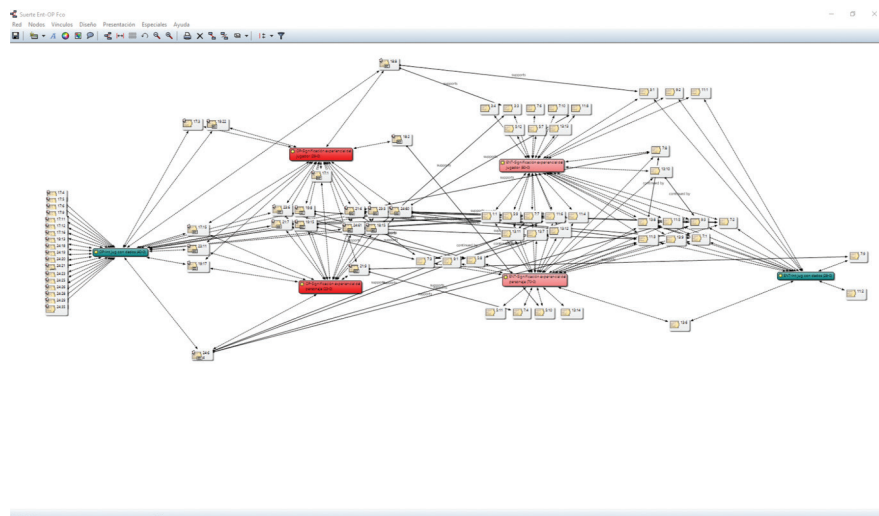


Ilustración E. Red de Categorías de significación experiencial jugador/personaje con datos en entrevistas y observación participante de Francisco.

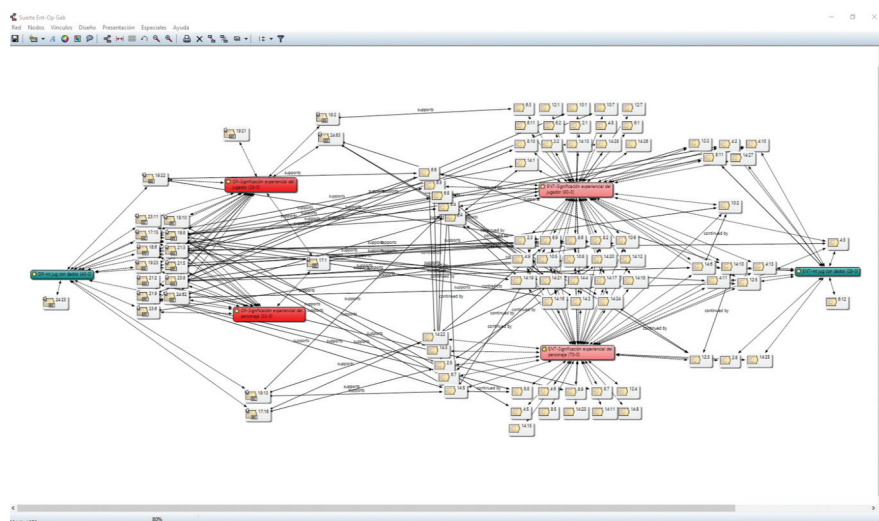


Ilustración F. Red de Categorías de significación experiencial jugador/personaje con datos en entrevistas y observación participante de Gabriel.

Referencias

- ADAMS, Aubrie S. 2013. "Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons." *Kaleidoscope* 12: 69–86.
- BÉRANGER, Sarah. 2004. "Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table, espaces imaginaires virtuels des jeux de rôle en ligne: Lieux de clivage ou Aires Intermédiaires d'expérience?" Tesis de maestría, Université Paris-X Nanterre.
- BERGSTRÖM, Karl J. 2012. *Playing for togetherness: Designing for interaction rituals through gaming. Studies in applied information technology* 12. Göteborg, Sweden: Department of applied IT, Göteborg University; Chalmers University of Technology.
- BOWMAN, Sarah L. op. 2010. *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, London: McFarland & Company.
- CALLEJA, Gordon. 2009. "Experiential Narrative in Game Environments." *Proceedings of DiGRA 2009*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.07241.pdf>.
- . 2011. *In-game: From immersion to incorporation*. Cambridge, Mass. MIT Press.
- CRAWFORD, Jeremy, JAMES WYATT, Robert J. SCHWALB, and Bruce R. CORDELL. 2014. *Player's handbook*. 5a. Dungeons and Dragons: Wizards of the coast.
- FINE, Gary A. 2002. *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Paperback ed. Chicago: University of Chicago Press.
- HARRIGAN, Pat, and Noah WARDRIP-FRUIIN, eds. 2010. *SecondPerson: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge, Mass. MIT Press.
- HARVIAINEN, J. Tuomas. 2008. "A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis." *International Journal of Role-Playing* (1): 66–78. <http://ijrp.subcultures.nl/>. Accessed 5/abril/2016.
- LOMEÑA CANTOS, Andrés. 2009. "Sociología de los juegos de rol." Tesina doctoral, Facultad de Ciencias Políticas y sociología, Universidad Complutense de Madrid. http://www.amazon.com/dp/B0034KYTC8/ref=r_soa_w_d.
- TREMEL, Laurent. 2000. "La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation." *agora* 19 (1): 121–32. doi:10.3406/agora.2000.1722.
- TRESCA, Michael J. op. 2011. *The evolution of fantasy role-playing games*. Jefferson, London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- VELLA, Daniel. 2015. "The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'" Tesis doctoral, IT University of Copenhagen.

Hacia una estética desde lo simbólico en los juegos de rol

Miguel Angel Bastarrachea Magnani

Resumen

Lo simbólico (no confundir con simbolismo) no existió como concepto hasta finales del siglo XVIII. Durante lo que se conoce como el “tiempo de Goethe” (Goethezeit), los miembros del movimiento Romántico se enfrascaron en discutir las diferencias entre los símbolos y las alegorías, y su conexión con las obras de arte, los organismos y la mitología. Son tres los elementos que definen a lo simbólico y que también lo distinguen de lo alegórico: ‘heautonomía’ (propiedad de estar auto-contenido), ‘sinteticismo’ (capacidad de absorber y resolver contrarios) y tautegoricidad (unidad de ser y significado) (Whistler, 2013). Por su parte, se ha señalado que los juegos de rol son arte (Mackay, 2001). En particular por su conexión con géneros literarios y por el componente dramático que surge a través de la interpretación de roles (role-play). Sin embargo, restringir a los juegos de rol a la mera categoría de texto estético o proceso-performance, si bien posibilita el estudio de gran parte de sus aspectos, también oculta su relación con otros géneros y actividades lúdicas (Cover, 2010), así como su potencialidad como actividad humana. En años recientes, la investigación estética de los juegos de rol se ha desarrollado a partir de herramientas procedentes de los estudios literarios o de los videojuegos. Con el fin de sentar nuevas bases para una estética de los juegos de rol desde un punto de vista más adecuado a ellos, en este trabajo se propone partir del concepto de lo simbólico. Se muestra en qué medida los juegos de rol cumplen con las propiedades de lo simbólico partiendo de los diferentes estudios disponibles sobre ellos y de la afirmación que el carácter orgánico de los juegos de rol delimita condiciones espacio-temporales lúdicas únicas (Bastarrachea, 2016). Así, los juegos de rol podrían convertirse en la tan ansiada.

Palabras clave: Clave: juegos de rol, simbólico, estética, romanticismo, orgánico.

Línea de investigación: Arte y Filosofía.

Introducción: el problema estético en los juegos de rol.

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. De manera natural los estudios que aborden al rol desde un punto de vista estético tomaran como punto de partida alguna de estas tres perspectivas. Por ello, daremos un breve repaso al estudio estético del rol que Daniel Mackay desarrolla desde el punto de vista de la interpretación; y el que Jennifer Grouling hace desde el aspecto narrativo. Como veremos a lo largo del texto ninguno de estos dos es suficiente para capturar de forma completa el objeto estético del rol, por lo que en este trabajo se propone partir desde una perspectiva diferente, desde su carácter simbólico.

El rol como interpretación.

Mackay propone una estructura de los juegos del rol desde la interpretación (performance) en su libro seminal para los estudios del rol *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Mackay define al rol como:

an episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved¹.

El rol es episódico porque los jugadores pueden continuar jugando con el mismo personaje o historia en muchas sesiones. A partir de esta idea Mackay define a la narrativa como el conjunto de dichos episodios. Sin embargo, para Mackay la interpretación es la condición de posibilidad de la narrativa². Siendo el teatro la referencia directa de la interpretación, construye su propia aproximación estética del rol a partir del modelo teórico desarrollado por R. Schechner para la

interpretación teatral³. Su objetivo: sentar la base estéticas del rol desde el performance y darle un contexto como forma artística dentro de la cultura popular. El rol tendría así cuatro estructuras básicas: la formal, que incluye las reglas que delimitaría las fronteras de la experiencia lúdica; la social, la cultural y la estética, donde se construiría el objeto estético del rol.

El nivel más interno es el formal. Ahí, Mackay hace uso de la idea de Schechner al estructurar la interpretación teatral a través de marcos (*frames*) que él prefiere nombrar como esferas (*spheres*) con el objetivo de eliminar cualquier noción de rigidez. Éstas son: la esfera social, habitada por la persona; la esfera del juego, habitada por el jugador; la esfera narrativa habitada por el narrador (*raconteur*), la esfera constativa (*constative*) habitada por el director (*addresser*) y la esfera interpretativa (*performative*) habitado por el personaje. Las esferas constituyen juntas una gran y completa esfera ritual para el rol⁴. Su importancia radica en que ellas:

not only establish and prescribe the context in which the role-playing game narrative is experienced, but they establish and prescribe the mode of subjectivity of the player himself, actually structuring the player's self-identity according to the demands of the form (in this case, the role-playing game)⁵.

De tal suerte que en la estructura formal del rol es donde se reconstruye el mundo fantástico y los personajes. Ascendiendo en las estructuras, en la social los jugadores construyen por sí mismos, su propia subjetividad e identidades alrededor del fenómeno del rol. Luego, en la estructura cultural se construye el significado, convirtiéndose en una semiósfera⁶. Por ello, el tránsito entre las estructuras social y la cultural debe estar mediado por la construcción social de una ideocultura, es decir,

a system of knowledge, beliefs, behaviors, and customs, peculiar to an interacting group to which members refer and employ as the basis of further interaction. Members recognize that they share experiences and that these experien-

¹Daniel MacKay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2001), 4.

²Mackay, *The Fantasy...*, 7, 50.

³Richard Schechner, *Performance Theory*. (New York: Routledge, 1998).

⁴Mackay, *The Fantasy...*, 57, 63.

⁵Mackay, *The Fantasy...*, 65.

⁶Mackay, *The Fantasy...*, 28.

ces can be referred to with the expectation that they will be understood by, other members and can be employed to construct a shared universe of discourse⁷.

La ideocultura permitiría así la construcción de una subcultura del rol, en otras palabras, un conjunto de creencias y un imaginario compartidos por los participantes de la actividad.

El proceso completo entre esferas es el siguiente: Los jugadores parten de la estructura cultural preestablecida donde consumen productos prediseñados. Después, transitan hacia la estructura social (se sientan a jugar) hasta llegar a la formal donde se encuentran con las diversas esferas. Ahí, entre ellas, los jugadores producen algo. Posteriormente, eso regresa a la estructura social y a la cultural, donde el producto se configura, como la base de una comunidad de juegos de rol y como una manifestación artística, con lo cual llegaríamos finalmente a la estructura estética. Pero, ¿qué es eso?

Para construir la historia y personajes, los participantes del rol recurren tanto a las unidades básicas del sistema de juego como a elementos de la esfera cultural que se encuentran en su memoria o bloques ficticios (fictive blocks), que incluyen “famous lines, quotable postures, and vivid traces from literary passages or film scenes⁸.” Estos elementos transitan desde la esfera cultural hasta la formal, donde ocurre la interpretación del rol. Ésta es como ninguna otra: reconfigura tanto a dichos bloques como a la propia identidad del jugador re-imaginándolos para luego desaparecer⁹. De tal suerte que: “The aesthetic object is the residue left behind in the memories of the players as the performance, replete with its frame flickering, disappears in the very moment of its appearance¹⁰.” Para Mackay entonces la experiencia estética sería el enriquecimiento del mundo real de los jugadores, aquello que permanece como una historia consistente e ininterrumpida en su mente¹¹. La memoria como una imagen virtual de la imaginación. Por ello cualquier registro audiovisual

falla en capturarlo: para recobrarlo debe ocurrir una reificación.

La dicotomía juego-narrativa.

Toca turno de presentar el análisis de los juegos de rol que Jennifer Grouling presenta en su libro *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Su trabajo ofrece las bases de un estudio estético que intenta superar la dicotomía confrontada al considerarse al rol ambos juego y narrativa. Su aproximación es retórica, tratando de mostrar que el rol representa un género nuevo que posee una finalidad nunca antes vista¹². Además, Grouling objeta contra Mackay que su aproximación es insuficiente porque impide conectar a los juegos de rol con otros géneros¹³. De ahí la necesidad de un enfoque narrativo (y retórico).

La objeción principal contra pensar que los juegos poseen narrativa es que no tienen ni una historia lineal ni un narrador tradicional¹⁴. Claramente el rol es un juego que no cumplen ninguna de las condiciones escapando a la definición de los ludólogos. Grouling define a la narrativa como un marco desde donde la audiencia ve el mundo, y un acto narrativo como un cambio en dicho marco¹⁵. Señala que si bien el cambio de esfera de Mackay puede ser un acto narrativo, no todos los marcos tienen historia. Por ende construye su propio sistema estructural del rol con tres niveles que presentan diferente grado de narrativa: el de juego, el social, y el narrativo que se encuentra en el mundo textual y lo moldea. Expandiendo la definición de Mackay, Grouling define entonces al rol como “a type of game/game system that involves collaboration between a small group of players and a gamemaster through face-to-face social activity with the purpose of creating a narrative experience.¹⁶”

El concepto más importante, que no es explícito en esta definición, pero que resulta de considerar al rol como una narrativa interactiva es la agencia narrativa. Toda narrativa interactiva requiere de negociación, es decir, de un proceso en el que el lector debe convenir

⁷Gary Alan Fine, *Shared Phantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 136.

⁸Mackay, *The Fantasy...*, 77.

⁹Mackay, *The Fantasy...*, 83.

¹⁰Mackay, *The Fantasy...*, 129.

¹¹Mackay, *The Fantasy...*, 122.

¹²Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. (Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010), 18.

¹³Grouling Cover, *The Creation...*, 6.

¹⁴Grouling Cover, *The Creation...*, 74.

¹⁵Grouling Cover, *The Creation...*, 88.

¹⁶Grouling Cover, *The Creation...*, 168.

con un intermediario para poder desarrollar la trama. Tradicionalmente, la agencia no cambia los eventos en la narrativa, sólo ayuda a resolver los acertijos para continuarla, pero Grouling afirma que en los juegos de rol la agencia es verdadera o máxima porque con ella se es capaz de subvertir cualquiera de las estructuras¹⁷. Es por eso que el rol requiere de la interpretación (como la interacción social cara a cara u online), así como de un director de juego que pueda ser más que un mero árbitro de las reglas, sino además el responsable de delegar la agencia narrativa a los jugadores. La verdadera agencia ofrece un espacio virtualmente ilimitado lleno de posibilidades no realizadas, detalles del mundo que toman cuerpo sólo si los jugadores progresan a través de ellos, y eventos que se desarrollan “paralelamente” sin importar su decisión¹⁸. Al favorecer la exploración de la historia, el rol rompe con la estructura tradicional de la narración y entonces su narrativa se convierte en una experiencia: la exploración dentro del juego.

El triunfo de Grouling estriba en percatarse que los elementos estructurales del rol están a disposición de su objetivo retórico, por ejemplo, la actividad social cara a cara es condición necesaria del género, incluyendo un chat online; o el sistema de juego no distingue si es para un juego de rol de mesa (*tabletop*) o en vivo (*live-action*). Según ella lo que distinguiría al juego de rol no es la forma (Mackay) sino la construcción de la experiencia¹⁹. El objeto estético del rol no puede ser otro que dicha experiencia narrativa.

La aproximación narrativa, sin embargo, es insuficiente para capturar el fenómeno estético completo porque la narrativa del rol nunca está completa, siempre existe la posibilidad de tener otra sesión, siempre hay personajes por conocer y retos no resueltos²⁰. Así, mientras el análisis de Grouling posibilita el entendimiento externo de los juegos de rol y el de Mackay el interno, ambos fallan en capturar la dimensión estética completa del rol. No es ni la forma ni la construcción de la experiencia narrativa, sino algo más.

El símbolo romántico.

Ahora hablaremos de lo simbólico. Sin embargo, debido a que el término símbolo es usado de diferentes formas generándose fácilmente confusión, lo haremos desde la aproximación de Daniel Whistler en su libro *La teoría del lenguaje simbólico* de Schelling. Whistler caracteriza la noción de símbolo en el contexto de su nacimiento como concepto en el siglo XIX, durante el Goethezeit y el Romanticismo²¹. Por eso le denominaremos símbolo romántico. Hay tres propiedades que lo definen entonces. Dos que son de primer orden y se encuentran en los símbolos de todo medio (lingüísticos, pictóricos, musicales, etc.), la heautonomía (*heautonomy*) y el sinteticismo (*syntheticism*). Y una tercera, siempre en debate, que dificulta la construcción de una teoría completa del símbolo: la tautegoricidad (*tautegoricity*)²².

La heautonomía es la propiedad por la cual el símbolo está auto-contenido. Otros términos para describir esta propiedad es organicidad o carácter absoluto. “The symbol is therefore an autonomous image whose determining rules applies to itself alone²³.” Ésta propiedad garantiza, en el caso del arte, el que se pueda reconocer como un objeto que pueda ser entendido sin necesidad de asistencia externa o explicaciones auxiliares, y en el caso de los organismos, la que los hace autosuficientes y completos, es decir, vivos. El sinteticismo es la capacidad de absorber y resolver la incompatibilidad entre contrarios²⁴. “The symbol unifies the real particular, and concrete symbolic image and the ideal, universal, and abstract meaning which that image evokes²⁵.” El símbolo es capaz de reunir lo real del objeto concreto que representa, con lo ideal de aquello que es representado. Este poder le permite vincular dimensiones que un pensamiento lógico, fiel al principio de no contradicción, es incapaz de capturar. Por ejemplo, el fuego considerado como símbolo puede tanto purificar, como mancillar y destruir.

Por su parte, la tautegoricidad y posibilita la unificación de la experiencia y la representación de dicha

¹⁷Grouling Cover, *The Creation...*, 33, 47.

¹⁸Grouling Cover, *The Creation...*, 79.

¹⁹Grouling Cover, *The Creation...*, 168.

²⁰Mackay, *The Fantasy...*, 128.

²¹Nicholas Halmi, *The Genealogy of the Romantic Symbol*. (Oxford: Oxford University Press, 2007). 1-27.

²²Daniel Whistler, *Schelling's Theory of Symbolic Language. Forming the System of Identity*. (Oxford: Oxford University Press, 2013), 15.

²³Whistler, *Schelling's...*, 15.

²⁴Todorov, Tzvetan. *Theories of the Symbol*. (Ithaca: Cornell University Press, 1982.), 159.

²⁵Whistler, *Schelling's...*, 17

experiencia. Es la unidad entre ser y significado. Esta unidad puede ser subjetiva, absoluta o parcial. En el primer caso, es meramente el resultado de que un sujeto la juzgue como tal. En el caso parcial, como por ejemplo una sinécdoque (metonimia), el ser del símbolo participa de un significado ideal más grande que él, es decir, el significado excede al ser²⁶. Por último, en el caso absoluto el significado es objetivamente inmanente al ser y no lo puede exceder, lo cual representa un fuerte problema filosófico. Sin embargo, en este trabajo nos quedaremos con la tautegoricidad parcial, que le da al símbolo su carácter de productivo, puesto que es mientras produce su significado.

También, es necesario distinguir entre signo y símbolo. Lo 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 percibida²⁷. 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).

Lo simbólico en el rol.

Ahora se mostrará que las propiedades del símbolo antes mencionadas se encuentran en el rol. Primero, siguiendo a Mackay notamos que ningún juego de rol es heautónimo per se. Sin embargo, con el paso del tiempo va ganando autonomía. El mismo juego, los jugadores y el DJ van sufriendo transiciones. Para exhibir esto Mackay usa el concepto del entorno de entretenimiento imaginario (imaginary-entertainment environment), que es aquello que se manifiesta posible a los espectadores en un fenómeno cultural²⁸. Este entorno es la membrana estructural del juego, lo li-

mita y lo distingue de otras formas culturales conservando la inmersión de los jugadores. Al principio el entorno es abierto (el uso de una aventura o elementos prediseñados), para luego ir cerrándose así como ganar autonomía (la incorporación de bloques ficticios propios del grupo particular), finalmente llega a la independencia total cerrándose por completo (la creación de una historia propia del grupo). Este proceso es bien conocido de por los directores de juego: "I spent less time preparing a pre-session script and relied more on my ability to improvisationally develop characters at the same moment the player characters interacted with them²⁹."

Este tránsito es la formación misma de la ideocultura y está basado en la experiencia narrativa conjunta generada por la interpretación. Este entorno nunca imita sino que simula, convirtiéndose en una segunda naturaleza creada, donde la experiencia del contemplador se puede controlar e influenciar y persiste sólo mientras se juega³⁰. Afirmamos entonces que la formación de la ideocultura es el paso a la heautonomía en el juego de rol. En el momento en que ésta está formada en un grupo de jugadores de rol, es cuando el éste se convierte en organismo independiente y vive.

El sinteticismo es una propiedad más complicada de localizar. Pero se puede reconocer en la coherencia y continuidad que guardan entre sí todas sus esferas y estructuras y que se expresa a través de la agencia narrativa. Ahora Grouling da la pauta a seguir señalando que el rol posee máxima agencia narrativa. Ésta llega a ser tan grande que los jugadores ganan, además, agencia textual pudiendo cambiar el texto, las reglas, lo que sea necesario para mantener viva la actividad³¹. Este poder que supera toda contradicción lógica se manifiesta a través de la negociación cara a cara con el director de juego o entre jugadores. A esto nos referimos cuando dijimos, en un trabajo previo, que al final todo está al servicio de la narrativa³². Cuando el sinteticismo se expresa por completo ya no hay parálisis de la narrativa y la negociación es

²⁶Whistler, *Schelling's...*,18.

²⁷Whistler, *Schelling's...*,50.

²⁸Mackay, *The Fantasy...*, xiii, 37.

²⁹Mackay, *The Fantasy...*, 40, 53.

³⁰Mackay, *The Fantasy...*, 38.

³¹Grouling Cover, *The Creation...*, 52.

³²Miguel Angel Bastarrachea, «Lo orgánico en los juegos de rol, más allá del racionalismo ilustrado». (ponencia, Universidad Iberoamericana, Primer Coloquio de estudios sobre juegos de rol, 19 de abril de 2016).

casi inmediata hasta llegar al punto en que las esferas mismas se confunden: “The role-player, like an actor, even in the theater of the game, is herself and she is not not-herself³³.” Cuando el sinteticismo se presenta en el rol y éste adquiere su carácter simbólico, ya ni siquiera se debe recurrir a la estructura cultural original (los manuales y las aventuras) para continuar con la narrativa: el jugador ya no está ahí para descubrir la historia secreta del director de juego sino para ayudarlo a crearla³⁴.

Por último, podemos reconocer lo tauteagórico en el rol por el hecho de que los jugadores reúnen experiencias de la cultura popular y de su vida misma para construir un personaje y una narrativa compartida dentro del juego de rol. De esta manera el jugador ya no es público del significado, sino productor y significado mismo. El objeto estético se vuelve la subjetividad misma. Se es mientras se significa. Una vez más, Mackay nos da la pauta a siguiendo a Merlau-Ponty en la Fenomenología de la Percepción,

El orador no piensa antes de hablar, ni siquiera mientras habla; su discurso es su pensamiento. El “pensamiento” del orador es vacío mientras que habla, y, cuando alguien lee un texto delante de nosotros, si la expresión es feliz, no tenemos un pensamiento al margen del texto, los vocablos ocupan toda nuestra mente, colman exactamente nuestra expectativa y sentimos la necesidad de la disertación, pero no seríamos capaces de preverla y nos sentimos poseídos por ella. El final de la disertación o del texto será el final de un encanto³⁵.

Los personajes cobran vida en los momentos más álgidos de la alteridad, cuando el jugador logra experimentar la sensación de ser otro. De la misma manera, la expresión de la tauteagoricidad se reconoce cuando se llega al punto en que cualquier ubicación (espacial o temporal) en un juego de rol puede ser creado completamente de la nada cuando los participantes expresan interés en él. Ahora Grouling lo señala desde el aspecto narrativo del juego (Grouling, 2010, p. 31):

When players are posed with the question “what do you do?” they are given the opportunity not

only to make decisions but also to build their own pathways. This is specially true of home games and longer running campaigns³⁶.

Al igual que los otros dos aspectos, también la tauteagoricidad se va ganando con el tiempo. Lo simbólico en el rol no es algo inmediato.

Conclusión: principio de una estética simbólica de los juegos de rol.

Hemos localizado, a partir de los planteamientos de Mackay y Grouling, los tres elementos del símbolo romántico en los juegos de rol. Ninguno de ellos se manifiesta a priori. Y es la práctica de la interpretación la que los devela. La heautonomía surge con la ideocultura, el sinteticismo con la agencia narrativa y la tauteagoricidad con la interpretación misma.

Ahora, desde esta perspectiva estética hemos descubierto una condición desapercibida por los planteamientos de Mackay y Grouling: no todo juego de rol está vivo ni es arte. Sólo lo es tras un proceso en el que alcanza las tres condiciones de lo simbólico, es decir, cuando se vuelve un aparato simbólico, un organismo que se alimenta de símbolos (bloques ficticios) y que los procesa para construir la arcilla con la cual los jugadores producen nuevos símbolos propios modificando, a su vez, su propia subjetividad. En términos de Mackay, no toda experiencia dada por un juego de rol alcanza la estructura estética, porque no todos ellos construye un objeto:

However, while resembling an artistic form, such role-playing games are not such a form. In these performances there is no great amount of emotional identification with the character’s struggles and passions, no self-reflection on the themes of the narrative, no effort to develop character concepts or guide characters’ actions by anything more than the base ethos of “what is cool³⁷.”

Entonces, ¿cuál es el objeto estético del rol? La construcción de una totalidad simbólica que se despliega como la experiencia narrativa de Grouling, pero que también discurre en la memoria y en la subjetividad considerada por Mackay, es decir, una mitología. Los

³³Mackay, *The Fantasy...*, 88.

³⁴Grouling Cover, *The Creation...*, 37.

³⁵Maurice Merlau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*. (Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993), 197.

³⁶Grouling Cover, *The Creation...*, 31.

³⁷Mackay, *The Fantasy...*, 130.

bloques ficticios procesados por el rol y devueltos al entorno cultural devienen en mitología. Es decir, el rol es, literalmente, la producción de un discurso mítico. Y si bien, un sólo juego de rol no tiene infinitas posibilidades porque tanto las convenciones del juego como la interacción entre las esferas limitan sus posibilidades, cada vez que se juega con personas, reglas y trasfondos diferentes se generan nuevas mitologías. Esto es lo verdaderamente ilimitado en los juegos de rol. La evidencia más fuerte de éste carácter simbólico-religioso del rol lo hace notar el mismo Mackay:

Perhaps this is why much of the hostility and aggression against role-playing games in the United States has come from the religious right, which accuses role-playing games of being avenues of satanic worship and occult practices. The religious right is really at war with an alternative social world in which “men give meaning to thing” and, more-over, try to render intelligible the process behind creation. The role-playing game narrative and the imaginary-entertainment environment are manifestations of this search. Instead of being endowed with the grace of God to enlighten their imaginations, role-players look outward to popular culture and inward within themselves for their images and meaning construction, rattling certain religious leaders -the traditional shepherds of the lost flock³⁸.

Conclusión: no todo el rol es arte, sólo aquél capaz de conmover la subjetividad de sus jugadores, capaz de crear comunidad y de hacer una mitología. Desde esta perspectiva, el objeto estético del rol es esa totalidad simbólica ligada a sus participantes, que se recrea en sus memorias y que se imprime en la subcultura de los jugadores de rol y más allá de ésta. Asentado esto, quedan por explorar los derroteros estéticos del rol y sus posibilidades.

³⁸Mackay, *The Fantasy...*, 68.

Referencias

- BASTARRACHEA, Miguel Angel. 2016. «*Lo orgánico en los juegos de rol, más allá del racionalismo ilustrado*». Ponencia presentada en la Universidad Iberoamericana durante el Primer Coloquio de estudios sobre juegos de rol, 19 de abril de 2016.
- FINE, Gary Alan. *Shared Phantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- GROULING COVER, Jennifer. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010.
- HALMI, Nicholas. *The Genealogy of the Romantic Symbol*. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- MACKAY, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2001.
- MERLAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993.
- SCHECHNER, RICHARD. *Performance Theory*. New York: Routledge, 1998.
- TODOROV, Tzvetan. *Theories of the Symbol*. Ithaca: Cornell University Press, 1982.
- WHISTLER, Daniel. *Schelling's Theory of Symbolic Language. Forming the System of Identity*. Oxford: Oxford University Press, 2013.



PEDAGOGÍA

6. **Desarrollo de un juego de rol para el aprendizaje de normatividad sobre investigación clínica dirigido a estudiantes de educación superior**
Miriam Angélica Arteaga Barrera y Carlos Francisco De la Mora Mondragón
7. **Elementos a tener en cuenta para la incorporación de los juegos de rol como parte de los recursos didácticos usados con niños y jóvenes**
Iker Ibarra Lechuga
8. **Juegos de Rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación**
Rubén Dario Hernández Mendo

Desarrollo de un juego de rol para el aprendizaje de normatividad sobre investigación clínica dirigido a estudiantes de educación superior.

Miriam Angélica Arteaga Barrera
Facultad de Química, Universidad
Nacional Autónoma de México
artebarrera26@gmail.com

Carlos Francisco De la Mora Mondragón
Facultad de Ciencias, Universidad
Nacional Autónoma de México
carlosfdelamoram@ciencias.unam.mx

Resumen

En este trabajo se desarrolló un juego de rol utilizando el sistema de FATE Acelerado™ para promover el aprendizaje de la “Guía para el sometimiento de investigación clínica en seres humanos (Homoclave COFEPRIS 04-010 A) Versión 2.2” en estudiantes de la carrera de químico farmacobiólogo de la Facultad de Química de la Universidad Nacional Autónoma de México.

La importancia del entendimiento de esta guía recae en que es uno de los pilares para el desarrollo de nuevos fármacos en México, a su vez, es un tema de difícil comprensión para los alumnos.

La investigación destaca el aprendizaje colaborativo y cooperativo desde una perspectiva del constructivismo social, utilizando un juego de rol de mesa como simulación para la aplicación de la normatividad de esta guía en investigación clínica.

Los personajes son organismos que al trabajar juntos permiten el la innovación farmacéutica en el país, mientras que los retos que los estudiantes tenían que resolver están ligados con dificultades frecuentes en el quehacer de cualquier egresado que se quiera dedicar a la investigación clínica en México.

El proceso del aprendizaje de la normatividad, se observó a través de pruebas diagnósticas y evaluaciones posteriores a la intervención didáctica, los resultados demostraron una mejor comprensión del tema, además de que los alumnos se veían todo el tiempo interesados en continuar con la enseñanza de esta guía sobre investigación clínica.

Palabras clave: juegos de rol, investigación clínica, colaboración, educación superior.

Línea de investigación: pedagogía y didáctica.

Introducción

¿A que me voy a dedicar cuando termine mi carrera? Es la pregunta que se plantea un estudiante de licenciatura que está por terminar su carrera y no está consciente de todas las áreas de oportunidad que existen actualmente en el mercado laboral. El conocimiento de ellas, permiten que el alumno pueda disfrutar y lograr un mejor desenvolvimiento en su carrera profesional, en particular los estudiantes de la carrera de químico farmacobiólogo que desconocen sobre la investigación clínica y sus aportaciones al país.

De acuerdo a la Alianza de CRO's de México (ACROM 2016), más de 10 000 pacientes se han beneficiado con tratamientos de vanguardia, desarrollando 7000 fármacos en áreas como oncología, neurología, endocrinología y cardiología, además de la inversión por parte de CRO's (Organización de Investigación por Contrato, por sus siglas en inglés: Contract Research Organization) de más de 500 millones de dólares en tecnología e infraestructura relacionadas con actividades de investigación y desarrollo.

A su vez, uno de los pilares para que se pueda desarrollar la investigación clínica en México, es conocer la normatividad relacionada con ella, en particular la elaboración de protocolos iniciales que se pueden encontrar en la "Guía para el sometimiento de investigación clínica en seres humanos (Homoclave COFEPRIS 04-010 A) Versión 2.2"

También, cabe mencionar la tendencia de los estudiantes a perder el interés por la investigación conforme transcurre su carrera universitaria, esto se debe principalmente a que el diseño de la carrera está pensada para la profesionalización (FQ-UNAM 2007) y a que hay pocos docentes que asuman el reto de formar jóvenes que continúen una trayectoria investigativa antes del posgrado (Rojas Betancur y Méndez Villamizar 2013).

Por estas razones, la implementación de una actividad lúdica enfocada a la investigación clínica, permitirá ampliar el panorama de los estudiantes de la carrera de químico farmacobiólogo.

Objetivo

Principalmente se busca que el estudiante conozca y ponga en práctica los instrumentos normativos relacionados con la investigación clínica utilizando una actividad lúdica colaborativa.

Visión del aprendizaje: el constructivismo social, la colaboración y el juego.

La construcción del conocimiento se genera a partir de experiencias previas que son reconocidas por el sujeto que interactúa con el objeto de conocimiento (Rafael Linares 2016)

El constructivismo social es una postura pedagógica en la cual se considera que las personas crean significado por medio de un proceso social que se construye en la interacción de los estudiantes, con el profesor, con los compañeros, con el contexto y con el significado que se le asigna a lo que se aprende a través de una manera activa, adaptativa y que continuamente evoluciona (Llewellyn 2013)

A su vez, el trabajo colaborativo en un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos implicando el respeto a las contribuciones individuales. Para que se dé el trabajo colaborativo, debe existir reciprocidad entre los miembros del grupo, lo cual le exige a cada uno hacer sus aportaciones debidamente argumentadas y éstas deberán de ser tratadas de forma crítica y constructiva (Maldonado Pérez 2007)

El trabajo en equipo y la asimilación del conocimiento, a través de la actuación de la realidad por medio de la diversión, permite la experimentación de situaciones y las transforma a nuevos conocimientos (Araya, Alfaro y Andonegui 2007).

Además, el juego es una de las formas más sencillas de adquirir aprendizaje, pues:

"El juego es una acción libre ejecutada que absorbe por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de determinado tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido en reglas y que da origen a asociaciones que pretenden rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual". (Huizinga 1972).

A su vez, el juego no es útil pero si necesario para desarrollar cultura y conocimiento (Bastarrachea, De la Mora y Ramírez 2016) porque engloba varios factores de que son: el sentido, el espacio y tiempo determinado, las reglas, el aprendizaje científico y cultural (Huizinga 1972), además del fomento de valores (Hernández 2010).

Los juegos de rol y sus aportes didácticos

El juego de rol se puede definir como: “cualquier juego que permite que un número de jugadores asuma las funciones de personajes no reales que operan con un cierto grado de libertad en un ambiente imaginario (Hitchens y Drachen 2011), donde se combina la interpretación, la estrategia, la imaginación y el azar (Bastarrachea, De la Mora y Ramírez 2016)”

Esta actividad lúdica permite desarrollar algunos aspectos como la comunicación, motivación, liderazgo y resolución de problemas, las cuáles son habilidades necesarias para el trabajo colaborativo (Gaete Quezada 2011).

En relación con el trabajo colaborativo, se menciona que es necesario que se lleven a cabo las siguientes condiciones (Del Valle y López 2007):

- Los participantes deben sentirse interdependientes para poder alcanzar las metas grupales.
- Se debe propiciar el apoyo mutuo en los participantes, de tal manera que haya una adecuada distribución de recursos y retroalimentación de ideas para generar un ambiente de seguridad y calidez en el grupo.
- Creación de un método de instrucción que guíe la integración del equipo.

Considerando esas condiciones, los juegos de rol fomentan el aprendizaje colaborativo ya que se puede obtener información que permita el crecimiento grupal e individual. También es importante considerar que cada quien es responsable de su propio aprendizaje y el juego es la forma más sencilla de adquirirlo, ya que a través del juego se pueden tener fallas sin consecuencias en la vida real (Bastarrachea, De la Mora y Ramírez 2016).

Por último, los juegos de rol permiten desarrollar las máximas capacidades e intereses del aprendiz, impulsando el desarrollo colectivo y el conocimiento científico-técnico (Araya, Alfaro y Andonegui 2007).

Resumen sobre la investigación clínica en México

A diario, la industria farmacéutica en México busca cumplir todos los requerimientos que exige la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios (COFEPRIS), cuyo objetivo es proteger a los ciudadanos mexicanos de perjuicios a la salud a través del cumplimiento de diversas normas, principalmente para la investigación en seres humanos por medio de

la “Guía de sometimiento para protocolo de investigación en seres humanos (Homoclave COFEPRIS 04-010 A)”, la cuál es la norma vigente (COFEPRIS 2016).

En la actualidad, el impulso a la investigación clínica es uno de los motores que constituye la etapa más decisiva del proceso de innovación farmacéutica. Un estudio clínico es un trabajo de investigación realizado en seres humanos donde se investiga un medicamento, un dispositivo médico o un producto biológico potencial, el éxito del estudio clínico se basa en la estrategia bien definida de roles y responsabilidades de los principales actores involucrados: el patrocinador, el investigador clínico y las entidades regulatorias/evaluadoras.

Con el objetivo de generar nuevas patentes en materia de salud, el equipo que se encarga de buscar el bienestar y la salud del paciente está conformado por:

- Especialistas regulatorios: revisan, someten y reciben documentación de COFEPRIS.
- Monitores clínicos: son los mediadores principales entre el centro de investigación, los comités de ética y las industrias farmacéuticas.
- Investigador principal: es el médico que se hará cargo del estudio clínico en el centro de investigación.
- Presidente del Comité de Ética: es quien se encarga de salvaguardar la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todos los participantes en los estudios clínicos.

A su vez, el equipo que apoya el cumplimiento normativo y el análisis de de documentación es el siguiente:

- Director de COFEPRIS: aprueba o rechaza el trámite del estudio clínico que solicitó la industria farmacéutica.
- Dictaminador: analiza toda la documentación que envía la industria farmacéutica y con fundamentos normativos aprueba o rechaza el proyecto.
- Diseño del material didáctico.

Esta herramienta lúdica se creó utilizando el sistema de FATE Acelerado™ (Valentine, y otros 2014), se eligió éste porque permite una sencilla y rápida creación de personajes, además de que posee una Licencia de Juego Abierto (OGL, por sus siglas en inglés) y una Licencia Creative Commons de Atribución.

En el juego los personajes se relacionaban directamente con responsabilidades específicas sobre la normatividad de la investigación clínica en México, es

LUGARES	PUESTOS	DIFICULTADES LABORALES
1. COFEPRIS	1. Monitor clínico	1. Recorte de personal
2. Industria farmacéutica	2. Especialista regulatorio	2. Incumplimiento normativo
3. Centro de investigación (Hospital)	3. Dictaminador de COFEPRIS	3. Revisión o elaboración de trámites
4. CEI/CI/CB/Hospitalario	4. Investigador principal	4. Mala planeación estratégica
5. Casa	5. Director(a) de COFEPRIS	5. Falta de comunicación de los líderes
6. Otro país	6. Presdente del comité	6. Burocracia

Figura 1: Generador aleatorio de situaciones, para determinarla se tira un dado.

decir, se podía elegir el papel de especialista regulatorio, monitor clínico, investigador principal, presidente del comité de ética, director de la COFEPRIS o dictaminador. Con el objetivo de que los estudiantes conocieran más sobre el tema, se propusieron generadores aleatorios de personajes, lugares y dificultades laborales (figura 1).

Una modificación que se le realizó a la hoja típica de personaje que se usa en FATE Acelerado™, son las consecuencias, en este caso si el jugador no lograba el objetivo y ya no tenía estrés para utilizar, entonces adquiriría una consecuencia relacionada con sus funciones laborales. También se trataba que los estudiantes aprendieran a realizar adecuadamente el trabajo para no ser despedidos de su puesto.

Características de la muestra

El equipo consistía en cuatro estudiantes, cada uno con diferentes conocimientos acerca de la investigación clínica, la normatividad y los juegos de rol. Éstos se nombrarán en el trabajo como Beto, Beatriz, Benjamín y Berenice, para proteger sus identidades.

Beto: este estudiante conocía previamente los juegos de rol, aunque no tenía información relacionada con la normatividad y la investigación clínica.

Beatriz: esta alumna tenía conocimientos en el área regulatoria y conocía la documentación relacionada con la Guía de COFEPRIS anteriormente mencionada. También cabe mencionar que nunca había participado en un juego de rol.

Benjamín: este estudiante desconocía sobre la investigación clínica, sin embargo tenía un poco de información sobre la normatividad aplicable en el país. Tampoco conocía sobre juegos de rol.

Berenice: por último, esta alumna no tenía conocimientos previos ni de investigación clínica, normatividad.

La elección de los participantes se realizó de forma voluntaria, es decir, se preguntó a varios grupos de estudiantes si deseaban formar parte de esta actividad y sólo se invitó a quienes voluntariamente se ofrecieron.

Prueba del material didáctico.

Antes de realizar la intervención didáctica, se elaboraron cartas de consentimiento informado, mencionando a los estudiantes que se trataba de una investigación didáctica y resolviendo todas sus dudas antes de continuar.

Posteriormente, se les aplicó una evaluación diagnóstica para valorar sus conocimientos previos acerca del tema.

Después se les explicó brevemente las reglas del juego, se hizo énfasis en la importancia que representa cada rol o puesto que ejerce el área de investigación clínica, así como mencionarles que el trabajo en equipo puede perfeccionar el conocimiento sobre este tema. Con esta información y el generador aleatorio de situaciones se armaron los personajes y a continuación se les presentó una situación problemática a resolver.

Cuando finalizaron las sesiones, se evaluó nuevamente los conocimientos de los estudiantes, tanto el día que se terminó la última sesión, así como un par de semanas después para confirmar que el aprendizaje había sido significativo.

Resultados y conclusiones.

La situación problemática que se planteó para la realización de la intervención didáctica fue el armado de protocolos de investigación para pruebas de diabetes en niños de 8 a 10 años, pues cuando lo recibieron los participantes la documentación y el orden eran inadecuados e insuficientes, además de que había presión por parte de la empresa que había contratado a los jugadores para realizar lo más rápido posible la aprobación del protocolo de investigación.

Al realizar la elección de los puestos utilizando el generador aleatorio de situaciones, los puestos que quedaron en la ejecución de esta actividad lúdica fueron:

Beto: investigador principal.

Beatriz: monitor clínico.

Benjamín: dictaminador.

Berenice: especialista regulatorio.

Al inicio de la actividad, los participantes se mostraron un poco tímidos, sin embargo, Beto comenzó a promover el trabajo en equipo y ayudó a que todos se calmaran e interactuaran entre sí, ya que sólo entablaban diálogo con la narradora del juego.

Benjamín, que conocía poco de la normatividad lo que hizo durante el juego fue preguntar sus dudas, para poder ir armando una solución al problema que se le había planteado.

Beatriz era quien más aportaba y apoyaba a sus compañeros a partir del conocimiento que tenía, para que pudieran resolver el problema que se había planteado.

Y aunque Berenice no tenía conocimientos previos sobre el tema, poco a poco se animó a participar para resolver la situación.

Después, se les aplicó una evaluación para comparar con la evaluación diagnóstica y se observó un avance considerable en el aprendizaje del tema por parte de los estudiantes que no conocían del tema (*Beto* y *Berenice*). En relación con los alumnos que ya conocían algo del tema (*Benjamín* y *Beatriz*), si se observó un avance en el aprendizaje, sin embargo las ideas previas que tenían sobre el tema estaban muy afianzadas, aunque no fueran las más adecuadas para resolver problemas de índole normativo en la investigación clínica.

Con respecto a las condiciones que se deben de establecer para manejar estrategias colaborativas (Del Valle y López 2007), se logró que los participantes fueran interdependientes, pues cada uno tenía un función específica que tenían que cumplir para poder colaborar con el resto de los estudiantes. También con el apoyo del narrador y *Beto* que previamente había participado en juegos de rol se logró un ambiente de calidez y confianza que ayudó a la construcción del aprendizaje. Y el método de instrucción es el juego de rol en sí mismo, como la forma en que se permite la construcción del aprendizaje de los alumnos.

Además, se observaron varias estrategias colaborativas durante el desarrollo del juego de rol sobre investigación clínica:

- Distribución equitativa del conocimiento entre la mediadora y los participantes por medio de asignación de turnos y la distribución aleatoria con el uso de los dados.
- Autoridad compartida entre la narradora y los jugadores, sus aportes a la resolución del problema tenían exactamente la misma jerarquía y la directora de juego funcionaba solamente como guía de la historia para entablar las relaciones entre las soluciones que propusieron los estudiantes.
- Mediación, aunque ésta principalmente provenía de la docente que funcionó como directora de juego, en muchos momentos los demás jugadores establecían los tiempos y aportes de información para la resolución del problema planteado.
- Agrupación heterogénea de individuos con diferentes conocimientos y habilidades. Esto se observó marcadamente entre el estudiante que previamente había participado en un juego de rol (*Beto*) que funcionó para afianzar la colaboración y el resto de los estudiantes que se concentraron en la resolución del problema (*Beatriz*, *Benjamín* y *Berenice*).

Referencias

- ACROM. “Nueve datos sobre investigación clínica en México.” Alianza de CRO’s de México. 4 de enero de 2016. <http://www.acrom.mx/index.php>.
- ARAYA, V., M. ALFARO, y M. ANDONEGUI. “Constructivismo: orígenes y perspectivas.” *Laurus* 5, nº 2 (2007): 76-89.
- BASTARRACHEA, M., C. De la Mora, y N. Ramírez. “Los juegos de rol y su potencial para la cultura y el aprendizaje.” Editado por A. Flores, F. Díaz Barriga y M. A. Rigo. Construcción de buenas prácticas educativas mediadas por tecnología. Puebla, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Ciencias de la Electrónica, 2016. 182-187.
- COFEPRIS. “Guía de sometimiento para protocolo de investigación en seres humanos (Homoclave COFEPRIS 04-010 A).” Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios. Septiembre de 2016. <http://www.cofepris.gob.mx/AS/Documents/Protocolos%20de%20Investigacion/COFEPRIS-04-010-A.sept2016.pdf> (último acceso: 8 de Abril de 2017).
- Del Valle, G., y Ma. B. López. “Aprendizaje cooperativo y colaborativo. Su implementación en carreras universitarias.” Congreso Latinoamericano de Educación Superior en el siglo XXI. San Luis, Argentina: Universidad Nacional de San Luis, 2007.
- FQ-UNAM. “Perfil de egreso de la carrera de QFB.” Facultad de Química, Universidad Nacional Autónoma de México. 2007. http://www.quimica.unam.mx/cont_espe2.php?id_rubrique=63&id_article=252&color=&rub2=208.
- GAETE QUEZADA, R. A. “El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios.” *Educación y Educadores* 14 (2011): 289-307.
- HERNÁNDEZ, J. “Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol.” *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información (TESI)*, 2010: 135-148.
- HITCHENS, M., y A. DRACHEN. “The Many Faces of Role-Playing Games.” *International Journal of Role-Playing* 1, nº 1 (2011): 6-8.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1972.
- LLEWELLYN, D. *Teaching High School Science Through Inquiry and Argumentation*. SAGE:Corwin, 2013.
- MALDONADO PÉREZ, M. “El trabajo colaborativo en el aula universitaria.” *Laurus* 13, nº 1 (2007): 263-278.
- Rafael LINARES, A. “Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky.” Máster en Paidopsiquiatría. 17 de Junio de 2016. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf.

ROJAS BETANCUR, M., y R. MÉNDEZ Villamizar. “*Cómo enseñar a investigar. Un reto para la pedagogía universitaria.*” Educación y Educadores 16, nº 1 (2013): 95-108.

VALENTINE, C., L. BALSERA, F. HICKS, M. OLSON, y A. VALENTINE. *FATE Acelerado. 2ª edición en castellano.* Traducido por A. Sendín Domínguez. Almería: Ediciones conBarba y EvilHat, 2014.

Elementos a tener en cuenta para la incorporación de los juegos de rol como parte de los recursos didácticos usados con niños y jóvenes

Iker Ibarra Lechuga

UNAM Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Ikerk1han@yahoo.com

Resumen

El potencial psicoterapéutico del juego de rol “La Torre el Péndulo y la Guadaña” (TPG) (González, López, 2016) como herramienta clínica fue explorado en el contexto de una terapia grupal durante 4 meses (22 sesiones; 44 horas aproximadamente) con tres participantes adultos (en adición al terapeuta). Esta primera exploración arroja resultados significativos en términos del reconocimiento de TPG por parte de los participantes como un instrumento valioso en la exploración y análisis de su identidad e historia de vida.

Las bases teóricas que se utilizan para la descripción conceptual del instrumento (TPG) son aquellas que aportan las Prácticas Narrativas. El presente estudio de caso pretende esquematizar la relación entre varios conceptos fundamentales de las Prácticas Narrativas y la experiencia real de los participantes en el desarrollo del arco narrativo de la aventura transcurrida en TPG. Así mismo, se hace una descripción general de los elementos incorporados en la construcción y perfil del personaje en función de las expectativas de análisis de historia de vida por parte de los participantes. En lo referente a la aventura se presentan de manera sintética el arco narrativo y los conflictos experimentados, las discrepancias entre la aventura planeada y la transcurrida, las experiencias registradas en las bitácoras de personaje y el análisis retrospectivo del narrador (terapeuta); además de las bitácoras, se presenta un registro grupal de la integración de la aventura (mural). La parte final de la presente investigación comprende dos apartados de gran trascendencia: (1) un resumen esquemático de la articulación del marco conceptual de la Terapia Narrativa con la experiencia real durante el grupo terapéutico; y (2) un análisis de las divergencias entre la experiencia vivida en el grupo terapéutico y los elementos de las Prácticas Narrativas. Estos dos apartados consisten en los puntos de partida y líneas de trabajo para la posible incorporación del juego de rol (TPG en específico) como parte de las herramientas específicas disponibles para las Prácticas (Terapia) Narrativas, así como la ludoterapia y la terapia grupal en general.

Palabras clave: Prácticas Narrativas, terapia de juego, terapia de grupo, TPG

Línea de investigación: Psicología

Marco Teórico

Muchos docentes de nivel básico, así como profesionales que trabajan con niños y jóvenes que buscan constantemente nuevas formas de enseñanza que complementen las ya existentes, se han encontrado en algún momento con información que los refiere a los juegos de rol como elementos didácticos que pueden ser utilizados con éxito para la enseñanza, sin embargo el desconocimiento de la naturaleza de estos así como los alcances de los mismos en el proceso de aprendizaje puede echar para atrás a muchos educadores.

Existen muchos prejuicios sociales que rodean a los juegos de rol, a los que les adjudican el fomento de la agresividad, falta de seriedad y compromiso entre quienes los practican y hasta conductas sexuales desviadas, por solo mencionar algunos, sin embargo esto no ha sido probado en una investigación seria.

Por lo anterior, es de mi interés que esta ponencia presente una nueva perspectiva de los juegos de rol al docente interesado, una que aborde los orígenes antropológicos del juego de roles y la nueva conceptualización que de estos se dio en Norte América a finales de los años 70', a raíz de la comercialización y popularización de estos entre los jóvenes.

Una vez establecida una base de conocimiento sobre los orígenes de los juegos de rol y el papel que desempeñan estos en nuestra sociedad como medios de preparación y adoctrinamiento infantil, es menester el que pasemos a determinar si este tipo de entretenimiento puede resultarle útil dentro del aula a un maestro.

Como proceso de aprendizaje; recordemos que un juego de rol hace uso extensivo de habilidades cognitivas como la socialización, la empatía, e incluso permite que el docente pueda inculcar valores a sus educandos, como la tolerancia, el respeto y la solidaridad, todo esto mientras les enseña de manera casi inadvertida sobre el método científico, geografía o la historia de México.

Por último me gustaría dejar una pequeña caja de herramientas que le permita a quien así lo desee incorporar de la manera más rápida e indolora posible, los juegos de rol entre sus métodos de enseñanza, sin importar el nivel educativo en el que se encuentre.

Introducción

Es posible que los juegos de rol existieran desde que el hombre desarrollara el lenguaje, no nos debe resultar muy difícil imaginar a pequeños niños vestidos en pieles correteando por ahí jugando a ser cazadores de mamuts, escuchando las historias de sus padres con expresiones de asombro, mientras ellos describían como había sido la última cacería, y añorando el día en que ellos mismos cobrarían su primera presa, mientras tanto solo les quedaba el soñar... soñar y pretender, que de eso se tratan los juegos de rol, de pretender ser alguien más, es decir alguien que aún no se es, pero que algún día... si algún día.

Con el paso de los años por supuesto los juegos cambiaron, se jugaba a los indios y los vaqueros, a los policías y ladrones, a los astronautas y es que los niños siempre serán niños y sentirán esta fascinación hacia una buena narrativa, una que les atrape y les haga ponerse en los zapatos de un hombre o una mujer de acción, estos juegos servían para que los pequeños fueran practicando cuál sería su "rol" en el mundo, después de todo recordemos que antes los niños solían jugar a los soldados y las niñas a ser doctoras o Veterinarias.

Lo anterior y la enorme gama de nuevas opciones que nos da el mundo moderno y globalizado en el que vivimos nos hace preguntarnos, ¿es que acaso con las nuevas Tics¹ Los juegos de rol serán desplazados?

Recordemos que antes de que existiera la televisión existía el radio, y las familias solían reunirse frente a sus receptores a escuchar sus radio dramas preferidos, ellos no podían ver lo que ocurría pero no necesitaban hacerlo, toda la acción era descrita por diálogos y sonidos que activaban su imaginación y les hacía vivir lo que escuchaban; esa parte de la psique de todos nosotros sigue ahí, sin importar que ahora tengamos grandes producciones cinematográficas llenas de efectos especiales, porque después de todo, que es la actuación sino la interpretación de un rol en un radio drama una película u obra de teatro.

Contenido

Es sabido que los juegos de rol se volvieron una forma de entretenimiento comercial durante la década de los 70's gracias a dos visionarios llamados Gary Gygax y Dave Arneson, quienes desarrollaron el juego de

¹Tecnologías de la Información y la comunicación

Dungeons & Dragons, el cual tenía en aquel entonces una fuerte influencia de las novelas de J.R.R. Tolkien en su desarrollo.

La creación y comercialización de este juego da inicio a una época en la que a los juegos de rol se les empieza a ver como algo más que juegos de niños, estos comienzan a ganar gran aceptación entre la población general de EUA y otras partes del mundo, si bien siguen lejos de poder ser considerados como una herramienta de aprendizaje.

Durante la década de los setentas este tipo de juegos y sus reediciones se vuelven muy populares, no solo entre los niños sino también entre universitarios que incluso crearon clubes dedicados a esta forma de entretenimiento por toda la unión americana.

Sin embargo los juegos de rol recibieron muy mala publicidad durante la década de los ochentas, esto debido principalmente a ciertos hechos que la prensa sensacionalista relaciono directamente con los juegos de rol, uno de los más mencionados fue el de James Dallas III, un estudiante de la universidad del estado de Michigan que el 15 de Agosto de 1979 desapareció en los túneles de ventilación de la universidad, esto fue incorrectamente atribuido a su participación en el juego de rol Dungeons & Dragons². Y derivó en una serie de teorías de la prensa cada una más descabellada que la anterior, pero todas relacionando el incidente directamente con la participación de Dallas en un juego de Rol en vivo, lo que encendió las alarmas de miles de padres en la unión americana que empezaron a demonizar y a mirar con recelo la participación de sus hijos en dichos juegos.

Situaciones como la anterior se dieron también en España durante la década de los ochenta y principios de los noventa, lo que deja muy en claro que al menos la sociedad de aquella época no entendía muy bien que era lo que hacían o lo que buscaban los jóvenes mientras dedicaban tiempo a aquella nueva afición ¿se trataba de algún nuevo culto o droga quizá?

Redefiniendo lo que es un juego de rol moderno El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva y la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten

ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad³.

La definición anterior, escrita por uno de los escritores españoles con más renombre en el campo de la literatura, re-define de una manera clara lo que son los juegos de rol, mientras que investigaciones serias como las realizadas por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid en 1999. Que lleva por título: Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores. Comprueban que la práctica de dichos juegos por jóvenes, adolescentes y niños no afecta de manera negativa sus habilidades social-cognitivas sino todo lo contrario al ayudarles a superar situaciones de timidez y ansiedad social.

Por supuesto existen más estudios, en su mayoría anglosajones que arrojan similares resultados que pueden darnos más o menos una idea clara de los alcances que puede tener la práctica de esta actividad entre alumnos de distintos niveles académicos.

Juegos de rol y educación

Ya hemos visto que los juegos de rol son prácticamente inofensivos para los estudiantes y que por el contrario estos pueden ser beneficiosos para su desarrollo interpersonal, pero antes de continuar es menester realizar una síntesis de los beneficios que puede esperar el docente de los juegos de rol.

En educación:

Promueve en los alumnos un uso más rico del lenguaje, una comprensión más profunda del tema visto, además de promover la lectura y la investigación.

En lo personal:

Ayuda a desarrollar las habilidades de socialización, así como tolerancia y empatía para con sus compañeros. En un sistema basado en la enseñanza tradicional, el aprendizaje se da de manera formal, poniendo énfasis en la racionalidad y el raciocinio, donde la motivación se da de una fuente externa (el profesor), en un ambiente de rigidez y dogmatismo científico, donde la memorización y la lectura son obligatorias, se da poca interacción entre los alumnos y estos pueden tener la sensación de estar aprendiendo cosas inservibles.

²Places to go People to be (1999) The On-line Magazine for Role players Issue 6 February

³Arturo Pérez Reverte. (1994). En defensa del rol. Periódico El semanal (Cursiva agregada)

Por el contrario en un sistema basado en juegos de rol, el aprendizaje se da de manera lúdica y voluntaria en un ambiente de automotivación que fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, además del dialogo y la convivencia con los compañeros, reafirmando valores como: empatía, tolerancia y responsabilidad, reafirmando la seguridad y la autoestima de los educandos.

Hasta aquí lo visto puede resultar familiar para el docente versado en lo que son los juegos de roles, por ello es necesario aclarar que un juego de rol y uno de roles no son lo mismo, la diferencia entre un juego de rol y un juego de roles es que para el primero se crea un personaje que acompañara al alumno durante varias sesiones de juego, mientras que en el segundo los personajes solo son utilizados en una actividad y después son desechados.

Es precisamente aquí donde hablaremos de cómo convertir una herramienta que puede ser usada de manera poco regular, en una en la que podamos basar todo nuestro curso, para incorporar el sistema de juego de rol y obtener el máximo beneficio de este, es necesario que cada alumno al principio cree un personaje que le permita participar durante el resto del ciclo en las actividades que se van a realizar, este debe de contar con un nombre y un trasfondo que permita a quien lo va a representar conocer cuál es su carácter y motivaciones.

Un caso particular que se puede usar es el del equipo de investigadores, donde cada alumno escoge un perfil de jugador que le permita enfocar sus esfuerzos en un campo en específico y combinar sus esfuerzos con el de sus compañeros, así pueden crear personajes diversos como: un experto en informática, otro en historia y quizá uno en relaciones públicas, juntos formaran equipos de detectives que investigaran cada uno de los tópicos que les proponga el maestro; por ejemplo descubrir quien mato a Francisco I. Madero o cómo afecta la temperatura a la densidad de los líquidos.

Cada equipo realizara sus pesquisas, recabara datos y formulara una hipótesis que será presentada como si de una investigación se tratase, esta presentación será evaluada por el profesor que además de la calificación podrá dar “puntos de experiencia” a cada equipo los cuales permitirán a estos subir de nivel y obtener ventajas con respecto a los demás equipos, estas ventajas pueden ser en forma de asesorías personales con el do-

cente o materiales selectos que este les proporcionara como ayuda a su investigación, así al final del curso el equipo con la mayor cantidad de puntos de experiencia será el ganador.

Es importante que el docente incorpore y haga uso extensivo de las Tics dentro del juego de rol, estableciendo maneras creativas de usarlas, por supuesto teniendo en cuenta la edad de los alumnos, creando y fomentando la creación de blogs por ejemplo, videos y grupos de Watts app, por solo citar algunos casos, estas herramientas bien utilizadas pueden hacer que los estudiantes dediquen más tiempo a aprender que el que pasan dentro del aula.

Existen una serie de elementos que deben tener los juegos de rol dentro del aula.

- Establecer objetivos claros, como pueden ser: desarrollar una mayor cohesión como grupo, Incrementar la auto confianza o aprender más sobre un tópico en particular, por supuesto es necesario que los participantes (los actores, los observadores y el docente) actúen de la manera más realista y sería posible evitando burlas y distracciones
- Establecer un contexto, es decir: un lugar, una época y por supuesto una situación en la que se desarrollara la acción del juego de rol, es importante recordar que en estas actividades el uso excesivo de accesorios y materiales puede llevar fácilmente a la teatralización, lo cual no es nuestro objetivo, en este punto el docente deberá explicar los roles a llevar a cabo, además de explicar que es lo que se espera de cada uno de los participantes, así como de los observadores
- Por último, al concluir el juego es importante que el docente realice una actividad de centraje que permita a todos los involucrados reflexionar sobre lo aprendido, además de realizar una evaluación del desempeño de los participantes, recordemos que al ser una actividad de aprendizaje esta está sujeta a evaluación y hasta a obtención de créditos de acuerdo con lo realizado y lo aprendido.

Obteniendo Resultados

Por supuesto es importante para el docente el basarse en un programa solido antes de lanzarse a incorporar o siquiera proponer a sus superiores la implementación de un sistema de enseñanza basado en un juego de rol, para ello este puede fundamentar su propuesta

en el método educativo de Matthew Lipman, llamado Filosofía para niños el cual al igual que los juegos de rol en el aula, aspira a enseñar a estos destrezas de razonamiento.

Por supuesto este método exige mucho pues asume que el docente deberá además crear un programa muy bien desarrollado, sólido, bien estructurado y adecuado a sus alumnos, que le permita obtener los resultados deseados.

Conclusiones

De lo visto hasta ahora podemos concluir que:

- Los juegos de rol son una actividad lúdica en la que los participantes interpretan un papel que les permite formar parte en una historia ideada por un árbitro o director de juego.
- Estos pueden resultar muy útiles en la educación al permitir que los alumnos aprendan de manera proactiva, haciendo que estos adquieran conocimientos de manera significativa y amena, al verle una utilidad práctica a lo aprendido.
- Pueden convertirse en mecanismos de cambio de actitud en los alumnos, al desarrollarles la empatía, ya que estos aprenden a ponerse en el lugar de alguien más para entender su forma de ver el mundo, la socialización y el apoyo mutuo en términos de diversidad, no de competencia y por último la tolerancia al analizar e intentar aquello que puede resultar extraño de principio.

Con este brevísimo texto no pretendo establecer que los juegos de rol son la mejor herramienta educativa, ni mucho menos, sin embargo creo que sí que pueden convertirse en un elemento recurrente de cualquier salón de clases, al ofrecer una opción interesante e innovadora para potenciar el aprendizaje de los alumnos, siempre y cuando el maestro se comprometa con el método.

Como una última recomendación, es necesario que se le presente los alcances de esta actividad de manera atractiva y dinámica a los alumnos y hasta a los padres de familia, de manera que puedan aceptarla e ignorar los mitos negativos que rodean a los juegos de rol, además cabe mencionar en este punto que uno de los lados negativos de los juegos de rol, es que ofrecen mejores resultados en grupos pequeños de alumnos (quizá 20 como máximo) debido a su naturaleza, además de que pueden resultar un tanto

caóticos para el moderador con poca experiencia.

Por lo anterior, lo ideal sería crear al principio un taller piloto en el que el docente, quizá con un grupo selecto de alumnos vaya construyendo una estrategia que pueda más tarde aplicar a toda la clase y que ayude sacar el mejor partido de ellos, ganando con ello experiencia y mejorando su nivel de control sobre esta actividad.

Bibliografía:

AMNISTÍA CATALUÑA (2009). *El juego de rol en el aula*. Extraído de <http://www.amnistiacatalunya.org/>

BAÑERES D. (2008). *Adolescentes y juegos de rol*. En Estrategias didácticas (pp. 125-130). Barcelona: Grao.

GIMÉNEZ, P. (2003). *Hacia una propuesta pedagógica de los juegos de rol (Versión electrónica)*. Primeras noticias. Revista de literatura, nº 195,81-84

GIMÉNEZ PABLO, *Los Juegos de Rol: Hacia una propuesta pedagógica en* <https://docs.google.com/document/d/1StgRbqsOZlE3j6qMmysyMfVJaB7tyxpMsZhSPqd1ZAo/edit?hl=es>

GRANDE DE PRADO, Mario; ABELLA GARCÍA, Víctor *los juegos de rol en el aula. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 56-84 Universidad de Salamanca, España.

Homo Ludens *Definición de juegos de rol* (2001) www.homo-ludens.com <http://homoludens.iespana.es/>

JODAR ESTEBAN, A. Y VECINA JIMÉNEZ, M. l. *Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid en:* www.guadapero.com

PLACES TO GO PEOPLE TO BE. (1999) *The Online Magazine for Role players Issue 6 February*

Juegos de Rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación

Rubén Dario Hernández Mendo

SAE Institute México

rdhmendo@gmail.com o rdhmendo@yahoo.com

Resumen

Los juegos ya forman parte de los medios didácticos en la educación en todos sus niveles. Se reconoce su potencial y hoy se vuelve importante cuestionarnos si todo son beneficios o hay efectos no deseables por atender en su utilización. Los juegos de rol poseen características importantes para su aplicación en diversos procesos de enseñanza. Uno de los elementos distintivos de los juegos de rol son sus sistemas de experiencia, los cuales plantean un problema cuando dicho sistema premia únicamente las acciones exitosas, o estimula la repetición constante de actividades triviales de menor dificultad, conocida como “grindeo”, con el propósito de incrementar los niveles del personaje solo para superar por meras matemáticas un desafío dentro del juego. Cuando el juego se emplea con un propósito educativo es esencial mantener un balance entre juego y aprendizaje; permanecer dentro del canal de flujo, propuesto por Csikszentmihalyi, y los escenarios de actividades triviales exitosas, como el ya mencionado grindeo, pueden reducir la eficacia didáctica del juego. Un modelo de experiencia para un juego de rol aplicado en procesos educativos, requiere consideraciones especiales de diseño para estimular la construcción de aprendizajes, mas que limitarse a permitir el progreso dentro del juego.

Este fenómeno en particular se asocia de manera importante con los conceptos de Aprendizaje Tácito de Michael Polanyi, así como de Aprendizaje Implícito de John Kihlstrom, los cuales se relacionan con formas de aprendizajes “incompletos”. Una de las posibles causas de este tipo de aprendizajes se relaciona con la presencia de huecos cognitivos, en el concepto de Hernández y Sánchez (2015): defectos de diseño provocados por desconocimiento de las relaciones entre un concepto y la forma en que es implementado en el juego, es decir la aparición potencial de aprendizajes implícitos, y por confundir la habilidad en el juego con los aprendizajes intencionados.

El objetivo del presente ensayo es aportar elementos a considerar en el diseño de juegos de rol, que reduzcan el potencial de aparición de aprendizajes tácitos e implícitos debidos a huecos cognitivos.

Se analiza un caso real de generación de hueco cognitivo en un desarrollo de un juego educativo y se propondrán estrategias para asociar los tipos de aprendizaje desde los conceptos de aprendizajes significativos de David Ausubel con el modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas) para diseño de juegos de Robin Hunicke et al.

Palabras clave: modelos de experiencia, huecos cognitivos, aprendizaje tácito e implícito, canal de flujo, modelo MDA y aprendizaje.

Línea de investigación: Pedagogía y Didáctica.

Introducción

Finalmente, los juegos y el aprendizaje por medio de ellos ha llegado a las aulas y cada vez más especialistas están de acuerdo en que esto es una buena idea. Desde el trabajo de investigación de Begoña Gros (2008), en calidad de coordinadora, así como de Pilar Lacasa (2011) referidos ambos como ejemplos, se cuenta con un acervo cada vez mayor en lengua española sobre las diversas formas de utilizarlos para la enseñanza. Por otro lado, aun se tiene un camino largo en el refinamiento de estas formas de aproximación de los contenidos de enseñanza para la construcción de aprendizajes.

Después del entusiasmo inicial, el proceso se encuentra en una etapa de reflexión sobre los problemas que están apareciendo: no a todos los estudiantes les resultan atractivos los juegos, no todas las actividades de juego están diseñadas adecuadamente y provocan aprendizajes implícitos y tácitos, a lo cual se puede decir que “la principal crítica al saber tácito es que se está convirtiendo en el objetivo de aprendizaje cumplido” (Hernández, 2010, 19), esto es aprendizajes funcionales, prácticos, pero que no profundizan, no reflexionan en relación con las limitaciones o los efectos adversos de un aprendizaje que aún no puede considerarse como significativo (Ausubel, Novak, Hanesian, 2005). Dentro de los diferentes tipos de juegos utilizados con este propósito, se destacan los juegos de Rol, algunos creados de maneras informales y otros con sistemas de personajes, acciones, historias elaboradas y modelos matemáticos de experiencia y desarrollo de personajes para la obtención de habilidades específicas; este es el tipo de juegos hacia los que se orienta el presente texto, cuidando aportar elementos hacia las siguientes preguntas ¿Cuáles son los efectos del uso de juegos de Rol en procesos educativos? ¿Cómo pueden atenderse los efectos no deseables del uso de juegos de Rol en educación?

Aproximación teórica.

El juego y la educación.

Aun cuando parece algo novedoso, los juegos y la educación han estado relacionados desde mucho tiempo atrás, “Sobre la música y la gimnasia se basó, también en la época histórica, la educación de los ciudadanos en Creta y Esparta” (Alighiero, 2004, 72). Un antecedente relevante fue el invento del Baron von Reisswitz

en 1811, refinado una década después por su hijo y publicado en 1824 “en un librito titulado Instrucciones para la Representación de Maniobras Tácticas bajo la Apariencia de un Juego de Guerra; su sistema se refiere por lo general simplemente como el juego de Guerra o kriegspiel” (Halter, 2006, 42). Los posteriores refinamientos a este juego han contribuido a la forma actual de los juegos de rol.

Los juegos de rol y la educación

Los juegos de rol se han incorporado a las aulas desde hace buen tiempo, si bien de maneras informales, esto es que las actividades donde los alumnos juegan a ser médicos, oficiales de policía, comerciantes, etcétera, forman juegos donde se asumen roles, si bien no hay otros elementos visibles de estas formas lúdicas como los sistemas de acciones, experiencia o incluso una narrativa alrededor de las actividades. “Mientras que en los juegos de tablero e incluso en los wargames existe interacción e incluso el jugador asume roles diferentes al propio, sólo en el juego de rol se interpreta” (Sánchez, 2014, 67). Siendo este un elemento esencial en el uso educativo del juego de rol, promover cambios en la perspectiva del alumno-jugador para aplicar otros enfoques, otras ideas hacia un problema o situación particular.

Los juegos de rol incorporan mecánicas, en términos de ser “las reglas y código base del juego” (Egenfeldt-Nielsen, Heide, Pajares, 2016, 51), que permiten un proceso de desarrollo de avatar del jugador, su personaje, su proyección al interior del juego. Este enfoque proyectivo surge de la relación jugador-avatar propuesta por Boulter, quien indica que “[d]ebido a que el avatar, el cual he descrito hasta este punto como misterioso, es, con mayor precisión, una proyección narcisista de los deseos del jugador” (Boulter, 2015, 60). El desarrollo del avatar se permite en los juegos de rol desde la definición de atributos. Si bien éstos también existen en juegos de pelea o deportes, el factor que distingue un juego de rol es la posibilidad de incrementar el valor numérico de dichos atributos, un modelo de experiencia.

Los modelos de experiencia.

Como se ha argumentado, los modelos de experiencia en juegos de rol son la forma de abstraer los aprendizajes del jugador, no solo como valoración de lo que el

jugador “sabe”, sino también como referente del potencial de éxito en su experiencia de juego, es decir que se utilizan para construir las dinámicas del juego, ya que “son el modo en que el juego es jugado basado en las mecánicas” (Egenfeldt-Nielsen, Heide, Pajares, 2016, 51). Esta es otra característica distintiva del juego de rol, el uso directo de la valoración del nivel de aprendizaje del jugador en, literalmente, la ecuación que describe el reto a superar.

La mayoría de los modelos de experiencia también se asocian con la activación o disponibilidad de nuevas técnicas o versiones mejoradas de las ya disponibles. Las variaciones en este tipo de modelos se enfocan en la tabla y el número de puntos de incremento de nivel y si dichos puntos de incremento se aplican a uno o más atributos en cada incremento de nivel.

Premiando el éxito como problema

El aprendizaje nace como una necesidad cuando el estado actual de su conocimiento se ve superado por las condiciones actuales de un problema y cuando ese cambio de condiciones se presenta como una amenaza/causa de fracaso. De ahí que los juegos en general son formas interesantes de representar problemas para el aprendizaje puesto que

“[l]a amenaza del fracaso es lo que nos da algo por hacer en primer lugar. Es doloroso para los humanos sentirse incompetentes o rezagados, los juegos nos lastiman y entonces inducen una urgencia por reparar nuestra propia imagen. La mayor parte del efecto positivo del fracaso viene del hecho que aprendemos a escapar de él, sintiéndonos más competentes que antes” (Juul 2013: 45).

El juego de rol tiende a potenciar este efecto debido a que los cambios, los incrementos de nivel son elegidos por el propio jugador, desde la posibilidad proyectiva del jugador; la intimación del peso de nuestras decisiones al seleccionar inadecuadamente el atributo a mejorar, la técnica a aplicar, la atención a nuestro entorno o al no prestar debida atención a factores que no controlamos (el azar), están presentes en el proceder del jugador de rol. El reto aceptable por el jugador se manifiesta dentro del canal de flujo de Csikszentmihalyi, el cual parafrasea Swink: “cuando tu habilidad se empata muy bien con un reto específico entras en el estado de flujo. Si tu habilidad es mucho mayor que el

reto que ofrece una actividad, te aburrirás. Si tu habilidad es inferior al reto que te demanda la actividad, te frustrarás.” (Swink, 2009, 23).

Sin embargo, el reconocer solo los escenarios de éxito como los únicos que merecen ser premiados con la ansiada experiencia derivan en una serie de situaciones que no se desean en juegos educativos, como los siguientes:

- Pérdida de la relevancia del error en el proceso de aprendizaje. Cometer errores es fundamental en los procesos de aprendizaje. Así como los mejores juegos se caracterizan por manifestar la paradoja del fracaso de Juul (2013), los mejores aprendizajes se desarrollan en el diálogo entre los fallos y los aciertos de los alumnos. Dicho diálogo demanda una reflexión desde la acción (Schön, 1998, 55).
- Fomento de prácticas descontextualizadas en busca del éxito. Se requiere la interpretación del término “prácticas descontextualizadas” como aquellas que resultan lícitas dentro de un juego, puesto que el propio juego las incluye entre sus mecánicas, pero que no son aplicables en condiciones reales. Es decir que las mecánicas y dinámicas del juego, y del escenario que representa, no se corresponden. El ejemplo idóneo de ellas es el “grindeo” (grinding), donde el jugador dedica una cantidad importante de tiempo para incrementar el nivel de su personaje y ser capaz de superar, con una ven-

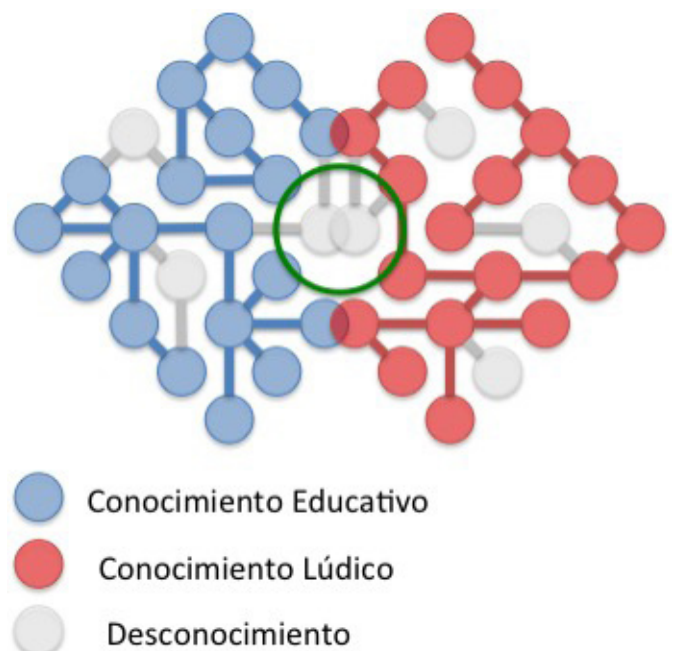


Figura 1. Hueco Cognitivo. Fuente: elaboración propia.

taja matemática, el reto a vencer.

- Fomento de prácticas no éticas en busca del éxito. Hacer trampa, violar leyes, son las formas en que privilegiar solo los resultados exitosos pueden derivar, como “lograr algo por medio de algo más que tú mismo” (Consalvo, 2007, 88), o dejar de reconocer que “[e]l código es Ley: Romper las reglas de juego” (Consalvo, 2007, 90).

Adicionalmente se manifiesta otro problema en el proceso de construir juegos orientados al aprendizaje, específicamente los llamados huecos cognitivos.

El concepto de hueco cognitivo se deriva de la noción de comprensión inocente (Zagal, 2010, 57) y utilizado por primera ocasión por Hernández y Sánchez (2015, 32). En una profundización del concepto, el hueco cognitivo es el espacio de desconocimiento mutuo entre dos o más personas sobre un tema, concepto o problema. La figura 1 ilustra este concepto. Es a su vez uno de los principales retos a superar en el trabajo interdisciplinario, necesario en la relación juego-educación, el cual se puede ver como

“cuando se analiza un complejo empírico, no es posible considerar ‘todos’ sus elementos (¿qué significaría ‘todos’?). El estudio consiste en establecer relaciones entre un número limitado de elementos abstraídos de la realidad, y toda abstracción implica tomar en cuenta algunos aspectos de la experiencia y otros no” (García, 2008, 185).

Los huecos cognitivos se generan cuando se detecta una parte de esa totalidad no prevista inicialmente por un estudio, cuando se manifiesta una relación entre los dos, o más, campos de conocimiento, particularmente Björn Berg señala que

“El desarrollo de software usualmente está muy enfocado en alcanzar objetivos utilitarios, en tanto que el desarrollo de juegos se enfoca más en la naturaleza experiencial de los juegos y las narrativas. Ninguno de ellos suma la totalidad de los logros que los juegos educativos requieren, ni cubren las complejidades adicionales que emergen cuando se busca armonizar entre aspectos utilitarios y experienciales en un sistema que transmitan significados.” (Berg, 2015, 255).

He aquí un hueco cognitivo específico en el trabajo interdisciplinario que nos atañe. Este hueco en particular



Figura 2: Proceso EAO.jpg. Fuente: Elaboración propia.

se produce por la necesidad no de dos, sino de cuatro participantes: el especialista en implementación del juego (desarrollador), el especialista en diseño de juego (ludólogo), el especialista en educación (profesor) y el propio estudiante (alumno-jugador). En la sección resultados se especificará la experiencia vivida al evaluar un proyecto de software educativo y cómo un hueco cognitivo presente dio pie a concebirle como tal.

De los aprendizajes tácito e implícitos.

La figura 2 ilustra una representación del modelo de aprendizaje propuesto para el diseño de juegos educativos. En él es relevante indicar las nubes que simbolizan los efectos que pueden perjudicar los aprendizajes que se desean construir. Los escenarios de fracaso no superados potencian los efectos ya comentados, mientras que los escenarios de éxito, que no se profundizan más allá del mero éxito, pueden provocar aprendizajes “incompletos”. El aprendizaje funcional, el llamado saber hacer, es el conocido como aprendizaje tácito: hacemos cosas, pero no comprendemos efectos o consecuencias derivados de las formas específicas de las respuestas o soluciones. Por otro lado, los aprendizajes implícitos (Kihlstrom, Dorfman, Park, 2007), son aquellos donde las personas aprenden sin notar que lo han hecho o no son conscientes de que han aprendido. En el caso de juegos se tiene el potencial de aprender de forma implícita dos de los tipos de elementos básicos del mismo: secuencias y sistemas dinámicos. Por ello el desarrollo de juegos educativos requiere prestar atención particular al diseño de sus mecánicas, dinámicas y estéticas, puesto que “[c]uando trabajamos con juegos, es útil considerar las perspectivas tanto del diseñador como del jugador. Nos ayuda a observar

cómo incluso cambios pequeños en una capa inducen un efecto de cascada hacia otras” (Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004). No es posible diseñar un juego educativo, por medio del modelo MDA, sin considerar el aprendizaje como una estética.

Hacia nuevos modelos de experiencia en RPGs.

Es necesario revisar, e incluso replantear, cómo los juegos conciben e implementan sus modelos de experiencia. Para ello valgan las siguientes recomendaciones:

Diseñar contenidos éticos más allá de un mero manejo numérico. Si el juego está diseñado como juez y parte del proceso de determinación ética del jugador, “su interpretación y efecto en el juego ya no son cuestión de la moralidad del agente [jugador], lo cual trivializa la experiencia del juego” (Sicart, 2009, 212).

Traducir, desde el diseño, los aprendizajes como estéticas, las actividades de aprendizaje como mecánicas y las dinámicas con una comprensión de los potenciales aprendizajes tanto tácitos como implícitos que pudieran generarse. Es cierto que, por su naturaleza, ambos emergerán de un modo u otro, pero si se consideran de inicio hay mayores posibilidades para aprovecharlos u orientarlos. “[L]a relación diádica jugador-avatar comprende una experiencia corporal, que me involucra, aquí, en lo real, y a mi, allá, en lo virtual” (Boulter, 2015, 58) Desde una perspectiva educativa, aquí se tiene un terreno fértil para estimular procesos de autodidáctica: el diálogo entre el jugador y el avatar, utilizado por el jugador, construyen un circuito similar al presente en la relación profesor-alumno y es una consideración esencial en el diseño de juegos educativos.

Analizar posibles huecos cognitivos desde los cuatro actores implicados en el proceso de diseño de un juego educativo. De igual forma, la posibilidad de los huecos no desaparecerá, mas será relevante la reducción de los mismos.

Diseñar los esquemas de incremento de experiencia considerando el valor del fracaso-experiencia-aprendizaje y del éxito-experiencia-optimización.

Resultados

La experiencia que dio origen al concepto de hueco cognitivo ocurrió en el año 2011 cuando, siendo profesor de la asignatura de Ingeniería de Software, tuve a un estudiante quien desarrollaba un juego educativo

de matemáticas para nivel primaria. Durante la fase de pruebas del proyecto el alumno deseaba atender la situación de que se repetían ejercicios en una misma sesión de juego, al observar el histograma de los ejercicios generados noté que el resultado 10 aparecía en casi la mitad de los ejercicios. La causa en parte fue que su asesor en lo educativo solo pidió que se generaran los ejercicios, sin saber cómo generaba los reactivos. El alumno por su parte confiaba en que el asesor le indicara algún problema con la forma. El hueco cognitivo estaba en que no relacionaban la forma de codificar el generador de ejercicios con el potencial aprendizaje de dinámicas.

Conclusiones

El aprendizaje se encuentra potencialmente en toda forma de actividad humana. La mayoría de los aprendizajes en nuestras vidas se gestan de maneras incidentales y/o se limitan a un sentido práctico. Pareciera algo nuevo que aprendemos al jugar, pero esto tiene más tiempo del que imaginábamos y hasta ahora nos comenzamos a plantear con seriedad cómo diseñar juegos con la intención de aprender, aprovechando que también vemos que “hay una diferencia de niveles en el juego: un nivel originario en el que el juego está en sí mismo, en su fin por qué, en su no-finalidad, en su improductividad, y un nivel secundario en el que hay apego al por qué, a la razón suficiente” (Holzapfel, 2003, 88).

Cuando tenemos el propósito de jugar para aprender, hay una razón, y por ello necesitamos hacerlo realmente en serio. Cierro citando a Joaquín Siabra: “la creación de mundos es una tarea estética y lógica, pero también (bio)política. Es producción de subjetividad” (Siabra, 2015, 51).

Referencias

- ALIGHIERO, Mario. 2004. *Historia de la educación 1. De la antigüedad al 1500*. México: Siglo Veintiuno editores.
- AUSUBEL, David, Joseph Novak, Helen Hanesian. 2005. *Psicología educativa*. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.
- BERG, Björn. 2015. Unpacking digital game-based learning. *The complexities of developing and using educational games. Doctoral dissertation*. Skövde, Sweden: University of Skövde.
- BOULTER, Jonathan. 2015. *Parables of the posthuman. Digital realities, gaming, and the player experience. Contemporary approaches to film and media series*. Detroit, MI: Wayne State University Press.
- CONSALVO, Mia. 2007. *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge MA: The MIT Press.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas HEIDE SMITH, Susana PAJARES TOSCa. 2016. *Understanding video games. The essential introduction*. New York, NY: Routledge.
- GARCÍA, Rolando. 2008. *Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria. Serie filosofía de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.
- GROS, Begoña. (coord). 2008. *Videojuegos y aprendizaje. Serie didáctica y desarrollo curricular. Serie tecnologías de la información y de la comunicación*. Barcelona: Graó.
- HALTER, Ed. 2006. *From Sun-Tzu to Xbox. War and videogames*. New York NY: Thunder Mouth Press.
- HERNÁNDEZ, Rubén. 2010. *Dialéctica de aprendizaje de programación para el ingeniero en sistemas computacionales, Tesis de grado de Maestría en Educación Superior*. Toluca: Escuela Normal Superior del Estado de México.
- HERNÁNDEZ, Rubén, Víctor SÁNCHEZ. 2015. “Entre burócratas, fontaneros y pandilleros. De la comprensión inocente a la educación crítica en videojuegos” en Bit y Aparte No. 3. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos. Madrid: Sello Arsgames. pp 24-35.
- HOLZAPFEL, Cristóbal. 2003. *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.
- HUNICKE, Robin., LeBlanc, Mark., Zubek, Robert. 2004 *MDA: A formal approach to game design and game research*. recuperado de <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf> el 18 de enero de 2017
- JUUL, Jesper. 2013. *The art of failure. An essay on the pain of playing video games. Playful Thinking Series*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- KIHLSTROM, John, Jennifer DORFMAN, Lillian PARK. 2007. *Implicit and explicit memory and learning*. recuperado de <http://socrates.berkeley.edu/~kihlstrm/IandMLandM.htm> el 19 de enero de 2017.

LACASA, Pilar. 2011. *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.

SÁNCHEZ, Daniel. 2014. “Evolución histórica de los CRPG (Computer role playing games)” en *Bit y Aparte No 1. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*. Madrid: Sello Arsgames. pp 64-82.

SCHÖN, Donald. 1998. *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Temas de educación*. España: Paidós.

SIABRA, Joaquín. 2015. “Gesto, alienación y videojuego” en *Bit y aparte No. 4. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*. Madrid: Sello Arsgames. pp 40-52.

SICART, Miguel. 2009 *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

SWINK, Steve. 2009. *Game feel. A game designer's guide to virtual sensation*. Boca Raton, FL: CRC Press.

ZAGAL, José 2010. *Ludoliteracy. Defining, understanding and supporting games education*. The Carnegie-Mellon University: ETC Press.



ANTROPOLOGÍA

9. **México es la capital del Sabbat: Un análisis poscolonial de Vampiro: La Mascarada.**
Christian Miguel Rudich de la Rosa
10. **La importancia del consenso (y el consentimiento) en el LARP y el manejo de escenas delicadas**
Liliana Sáinz Marquez
11. **Los Juegos de Rol en el Entorno de las Organizaciones y el Desarrollo de Potencial Creativo**
Pedro Damian Nuñez Lopez
12. **Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del LARP desde la antropología del juego y del performance**
Laura Ivonne Quiroz Castillo
13. **Catarsis en los juegos de rol; una defensa de los game masters sádicos**
Irene Adela Flores Vazquez

México es la capital del Sabbat: Un análisis poscolonial de Vampiro: La Mascarada.

Christian Miguel Rudich de la Rosa
Maestría en Letras (Letras Inglesas), FFyL, UNAM.
hocuspocusfocus@hotmail.com

Resumen

Los estudios poscoloniales son una rama teórica que se avoca a estudiar la manera en la cual se conforman y se representan los diferentes miembros de las naciones e individuos que no forman parte de la hegemonía blanca europea, poniendo énfasis en las naciones que fueron o son colonias de los países dominantes. Bajo esta línea de estudios se estudia tanto la manera en la cual estos individuos se representan a sí mismos como las representaciones hegemónicas que se hacen de ellos, que suelen ser o exóticas o denigrantes, ambas basadas en estereotipos que no representan la identidad de dichos individuos.

La presente ponencia lo que propone es realizar un estudio de la manera en la cual se representa a las facciones no hegemónicas de Vampiro la Mascarada, esto es, la manera en la cual son representados el Sabbat y los clanes independientes y las diferentes naciones a las que se les asocia para así demostrar que los juegos de rol también pueden representar y reproducir estereotipos cuestionables dados por el colonialismo.

Para conseguir esto se plantea primero dar un panorama de la teoría poscolonial haciendo uso de textos de Edward Said y Bill Ashcroft entre otros, para de ahí pasar a hacer un análisis integral de los clanes del Sabbat y los independientes en VTM bajo estos postulados, y de ahí problematizar la discusión al hacer una revisión de la historia y cultura del Sabbat y en particular un análisis de la Ciudad de México, escenario y capital de ésta organización antagonista a la Camarilla, la cual representa a la hegemonía europea. Se planea usar como bibliografía aparte de los textos teóricos de Saíd y Ashcroft los libros Vampiro: la Mascarada, la Guía del Sabbat y México D.F. Nocturno: Una guía de ciudad para Vampiro: la Mascarada.

Palabras Clave: Estudios Poscoloniales, Vampiro La Mascarada, Otredad.

Línea de investigación: Estudios Poscoloniales

México es la capital del Sabbat: Un análisis poscolonial de Vampiro: La Mascarada.

El colonialismo, entendido como el proceso de articulación y dominación política y cultural por parte de un estado, nación o imperio sobre otro es uno de los fenómenos de mayor influencia en el plano social pues, como menciona Bill Ashcroft en *The Empire Writes Back*, “La vida de más de tres cuartas partes de la gente que vive en el mundo hoy en día ha sido determinada por el colonialismo” (1), y como tal se ve reproducido constantemente en las representaciones creadas por los diversos grupos sociales. Entre estas representaciones se encuentran los juegos de rol, que a través de tanto sus manuales como también de la oralidad en el acto lúdico-narrativo hacen uso de los lugares comunes a través de los cuales se ven perpetuados los paradigmas colonialistas, y un caso ejemplar aparece en Vampiro La Mascarada¹. En la presente ponencia me propongo realizar un estudio de la manera en la cual se representa a las facciones no hegemónicas de VtM, esto es, la manera en la cual son representados el Sabbat y los clanes independientes y las diferentes naciones a las que se les asocia para así demostrar que los juegos de rol también pueden representar y reproducir estereotipos cuestionables dados por el colonialismo. Para conseguir esto comenzaré por hablar del marco teórico que precede a la presente ponencia y en particular de los estudios poscoloniales, para de ahí hablar de las construcciones colonialistas del manual de juego base de VtM y subsecuentemente problematizar dicha discusión a través de un breve análisis del suplemento *Mexico City by Night*.

Así pues, los estudios poscoloniales son una herramienta de análisis que se avoca a discutir la influencia del colonialismo en las diversas sociedades y culturas, tanto durante el proceso colonial como después de las independencias de las naciones dominadas, representadas mayoritariamente a través de la literatura. Como tal los estudios poscoloniales forman parte de lo que se puede denominar como los estudios de la otredad, junto con los estudios feministas, los estudios queer, los estudios afroamericanos y de la negritud, etc. Entre los principales estudiosos del poscolonialismo se encuentran Edward Said, quien escribe el primer libro de teoría poscolonial titulado *Orientalismo*, Raymond Wi-

lliams y el antes citado Bill Ashcroft. El objeto principal de estudio de los estudios poscoloniales es el sujeto colonizado (ya sea un individuo, un grupo social, una nación entera etc.) y la serie de procesos identitarios que atraviesa su construcción y representación, aunque también se estudia la figura del sujeto colonizador, pues como explica la Dra. Naír Anaya en el libro *La otredad del mestizaje: America Latina en la literatura inglesa*:

Las imágenes que los pueblos europeos han divulgado acerca de los pueblos no-europeos desempeñan una función primordial en la valoración de la propia cultura del viejo continente, la cual precisamente ha forjado su identidad hegemónica por medio de la creación de representaciones culturales en las que sus propias expectativas y prejuicios distorsionan, en forma inevitable, la realidad histórica de las sociedades descritas (21).

Cabe mencionar que muchas veces las representaciones como tal no hacen referencia a un pueblo o grupo social específico, y sin embargo son fácilmente identificables como representaciones poscoloniales al hacer referencia a una serie de características, estereotipos y prejuicios asociados a sociedades y grupos sociales que existen en el mundo real. Si bien no existe una representación verdadera y única de una cultura o lugar, como dice Edward Said en *Orientalismo* “toda representación, puesto que es una representación, está incrustada primero en la lengua y después en la cultura, las instituciones y el ambiente político que representa” (citado en Anaya Ferreira, 2001, pág. 21). Cabe mencionar también que los estudios poscoloniales también estudian construcciones que sí son representativas del sujeto colonial, tanto propias como ajenas, para así establecer un punto de comparación entre las representaciones estereotípicas del colonialismo y las poscoloniales que buscan romper con dichos paradigmas.

Habiendo expuesto lo anterior, hablemos ahora sí de VtM. VtM es un juego de rol que comprende una serie de manuales y suplementos que construyen una metatrama en torno a los vampiros y su sociedad como base para que los jugadores desarrollen narrativas propias. En esta metatrama predomina un conflicto entre diversas facciones vampíricas, o mejor dicho, los diver-

¹A partir de este punto usaré las siglas VtM para referirme a la serie de manuales que conforman Vampiro la Mascarada, esto debido a sus siglas en inglés.

²El suplemento se encuentra traducido por la editorial La Factoría con el título México D.F. Nocturno: *Una guía de ciudad para Vampiro: la Mascarada* en 2004.

Los clanes organizados principalmente en tres grupos: la Camarilla, el Sabbat y los clanes independientes³. Esta organización en el marco de la sociedad vampírica expone ya de entrada una jerarquización de los grupos sociales, los cuales pueden ser asociados con una contraparte real. Antes de hablar en específico de la representación de los clanes creo pertinente hablar de cómo se construyen estas tres facciones, empezando por la Camarilla. La Camarilla, de acuerdo al manual base de VtM es descrita de la siguiente manera: “La Camarilla surgió como un intento de mantener unida a la sociedad vampírica frente al poder de la inquisición en el siglo XV. Bajo su férrea guía, la Mascarada pasó de ser una cautelosa sugerencia al principio rector de la no-vida de la Estirpe. [...] La secta se ve como la sociedad de los Vástagos, y en parte está en lo cierto. Es la mayor agrupación de no-muertos del planeta” (Rein-Hagen 2000, 65). La Camarilla entonces es una dominante hegemónica que rige gran parte de la sociedad vampírica, una dominante que se caracteriza por mantener el orden y la armonía de dicha sociedad, son los actores principales de la historia, los “buenos”. La Camarilla representa una alegoría del mundo occidental europeo colonial, pues como se menciona en varios manuales, ellos son los herederos del “Viejo Mundo”, y sus principales reinados se encuentran en las antiguas ciudades europeas que coinciden con la localización de las grandes potencias colonialistas del mundo real.

Por otro lado, del Sabbat se menciona lo siguiente en el mismo manual:

La monstruosa secta conocida como el Sabbat es la archienemiga de la Camarilla. Mientras los vampiros de la Camarilla abogan por ocultarse entre los mortales y mantener los ruinosos vestigios de su Humanidad, el Sabbat favorece una filosofía distinta. No satisfechos con ocultarse como perros apaleados de los humanos, ni con actuar como peones en los planes de sus mayores, los vampiros del Sabbat prefieren recrearse en su naturaleza no-muerta. Tal y como lo razona el Sabbat, los vampiros están por encima de los mortales, que son simple comida o diversión. [...] Los vampiros del Sabbat son ante todo ajenos a la humanidad, y su comportamiento lo refleja (Rein-Hagen 2000, 80).

El Sabbat entonces es representado como el principal antagonista de la Camarilla, y como tal es vilificado y demonizado, son los “malos” de la historia. Si a esto le sumamos el hecho de que la gran mayoría de las ciudades Sabbat se encuentran en lo que otrora fueron colonias podemos pensar en el Sabbat como la representación del Otro mestizo y monstruoso que debe ser conquistado y civilizado en su totalidad para poder mantener el orden y la estabilidad social.

Para cerrar esta sección hablemos de los clanes independientes. Los clanes independientes o no alineados son el compendio de clanes vampíricos que no pertenecen a alguna de las dos organizaciones antes mencionadas. De acuerdo al manual base, “Los cuatro clanes independientes tienen poco en común, salvo su desdén por las sectas. Cada uno tiene sus propios objetivos, y cada uno define de forma distinta su papel en la Yihad. Desconfiando incluso unos de otros, tienen sus propias leyes entre las Tradiciones de la Camarilla y el caos del Sabbat” (Rein-Hagen 2000, 88). Los clanes independientes entonces son categorizados como el Otro invisibilizado y ajeno, aquel que si bien incide en el orden social por el hecho de estar ahí, no figura necesariamente como una figura determinante en el orden social. Es ese Otro que se asocia a civilizaciones alejadas de una u otra manera de los problemas del mundo occidental, y representa a las civilizaciones ancestrales que causan el proceso de exotización del que hablaba Edward Saïd, lo cual resulta evidente cuando se piensa en los estereotipos que tienen como base las representaciones particulares de los clanes, de las cuales hablo a continuación.

Empecemos por hablar entonces de los clanes que conforman la Camarilla y la manera en la cual son representados en el manual base. Si bien, algunos de ellos llegan a tener rasgos particulares que podrían apuntar a una representación hasta cierto punto exótica (pensando en los clanes Gangrel y Nosferatu, por ejemplo) la mayoría de estas representaciones corresponden a una conceptualización eurocentrista hegemónica y no a una de carácter colonial, lo cual resulta bastante claro si tomamos como ejemplo al clan Ventrue. Los Ventrue son la representación de la aristocracia dominante que controla al resto de la secta, el colonizador con sangre azul que busca acercar la civilización al resto del mun-

³Debido a la extensión de esta ponencia en particular centraré mi análisis exclusivamente en los grupos y clanes que aparecen en el manual base de VtM.

do, o en otras palabras la gran figura imperialista. Algo similar pasa con el Sabbat, donde si bien los Lasombra resultan ser similares en apariencia y en estatus social a los Ventru (aunque completamente antagónicos en cuanto a sus atributos morales y mentales) y podrían ser vistos como una figura imperialista más, los Tzimisce son representados como un Otro exótico, pero cuyo exotismo radica más en las políticas corporales del clan que en una identidad colonial, lo cual entraría más en el campo de la teoría queer que en el de la teoría poscolonial. Sin embargo, como ya fue mencionado y se verá más adelante, la representación geográfica de la secta la sitúa en un contexto colonialista.

Habiendo dicho esto, pensemos en los clanes independientes. Aquí es donde las representaciones tanto visuales como literarias apuntan más claramente a una construcción de los clanes que responde a un estereotipo colonialista: dejando un poco de lado al clan Giovanni, que es representado como un grupo veneciano recluso y de clase alta, las representaciones de los clanes Assamita, Ravnos y Setita no pueden sino ser interpretadas como estereotípicamente coloniales. Los Assamitas son descritos como un clan de asesinos de medio oriente que venden sus servicios al mejor postor, cuyas prácticas sanguinarias y su gusto por la sangre vampírica los ha condenado, y cuya piel de una u otra manera se torna negra con el tiempo. Los Ravnos son un clan de vampiros nómadas cuya especialidad es el robo y el engaño, y que transgreden la norma al no poder ser controlados por la hegemonía impuesta, y se les asocia explícitamente con la nación gitana. Los setitas son un clan antiguo y oscuro que tiene sus principales asentamientos en África, la India y el Caribe, que tiene lazos con un culto anticuado e incivilizado en torno a las serpientes, que rechaza la historia vampírica tal y como es concebida por el resto de los clanes, y que resulta sumamente conflictivo cuando entra en contacto con el resto de los vampiros debido a su maldad intrínseca. Todas estas representaciones resultan en gran parte negativas, y tienen como consecuencia que se perpetúe el discurso colonialista tanto para el mundo ficcional de VtM como su contraparte en el mundo real, lo cual no representa a las culturas y naciones con las cuales se establecen paralelismos, y contribuye a la discriminación incipiente que sufren

sus miembros por parte de la hegemonía occidental.

Finalmente, hablemos del contexto particular al que refiere el título de la presente ponencia y cuya contraparte en el mundo real nos afecta directamente: México es la capital del Sabbat. Tenemos que considerar y concientizarnos antes que nada de que como mexicanos somos una nación que ha sufrido y sufre por su contexto colonial, y que la manera en la cual somos representados suele no ser favorable. Que de entrada la Ciudad de México de acuerdo a VtM sea no sólo un asentamiento Sabbat sino su capital y su centro social más importante resulta problemático por decir lo menos debido a que, como vimos anteriormente, somos representados al menos en el manual base como una nación y una cultura incivilizadas, cuya contraparte en el mundo vampírico es salvaje, brutal y sanguinaria y transgrede toda noción de orden social debido a su carácter mestizo. Sin embargo, y por fortuna para nosotros, en 2002 se publicó el suplemento *Mexico City by Night*⁴ en el que se realiza una rearticulación y reescenificación de la Ciudad de México como escenario vampírico, y con ello hasta cierto punto se problematiza y complejiza la representación del Sabbat, empezada en otros suplementos como La Guía del Sabbat.

Si bien en la parte de la introducción al suplemento *Mexico City by Night* que corresponde a la ambientación de crónicas con base en la Ciudad de México se dice que

Los Sabbat de la Ciudad de México no tienen qué los detenga, así que no lo hacen. Son tan desinhibidos y desquiciados como quieren ser. En los arrabales de la ciudad, una manada Sabbat puede tirar una choza, masacrar a la familia y jugar fútbol con sus cabezas cercenadas y las autoridades se harán de la vista gorda. En condiciones como esta los vampiros realmente pueden ser vampiros (Bouille, Shomshak y Soulban 2002, 7).

y se exhorta a los narradores a dar rienda suelta a su brutalidad la hora de crear crónicas emplazadas en la Ciudad de México, el resto del suplemento y en particular el primer capítulo va a conciliar esta representación colonial desde lo hegemónico con una que al menos a mi parecer sí resulta representativa de la riqueza cultural de la ciudad, y por consiguiente de nuestro

⁴En todas las citas textuales traduzco directamente del suplemento original debido a que considero que la traducción oficial realizada por Julio Bermejo de la editorial La Factoría es deficiente y no logra expresar toda la emotividad del texto base.

país. En el texto se hace uso de mexicanismos particulares, como “Chilango”, “tragafuegos” “vecindades” etc., lo cual revela que el autor particular del suplemento se encuentra familiarizado con detalles que rara vez pueden ser encontrados en otras representaciones de nuestra nación.

El primer capítulo del suplemento hace una recontextualización de la historia de México en el mundo vampírico para poder explicar las razones por las cuales el Sabbat tiene su sede en este país, y lo hace de una manera magistral. Destaca en particular el hecho de que los vampiros del Sabbat llegan con los conquistadores españoles y se mezclan con los pueblos conquistados, para después impulsar el movimiento de independencia y la conformación de México como nación, lo cual tiene como consecuencia que México sea territorio Sabbat, pero también que el Sabbat sea parte de la identidad Mexicana y justifique las idiosincrasias de la cultura mexicana a lo largo de la historia que en la realidad forman parte fundamental de nuestra cultura. El ejemplo más evidente de esto aparece en el epílogo del capítulo 1, donde la narración da voz a Juancho, Ductus de la Rosa Anudada, quien dice:

¿Por qué ama el Sabbat a esta ciudad como a ninguna otra? No porque celebramos el mal por el mal en sí, sino porque El D.F. es electrizante, lo más cercano a vivir que experimentaremos jamás. Es como dormir encima de un cable de alta tensión. La sangre de los mortales arde aquí más que en ningún otro lado porque los chilangos son los hijos de puta más cabrones que hay. El Salvaje Oeste Americano era un onanismo burdo comparado al sexo crudo y duro de las revoluciones. Los mexicanos saben esto, y agarran fuerzas porque son chilangos. Han sobrevivido cosas peores, igual que el Sabbat. Por eso la Camarilla le teme a la Ciudad de México, y por eso nunca han intentado reconquistarla. Saben que la Ciudad de México es sólo un gran encuentro de miembros del Sabbat en espera de ser Abrazados. La Camarilla sabe que Abrazaremos a la ciudad entera si tenemos que, y eso los aterra. Mientras la Ciudad de México siga existiendo, jamás caeremos (Boullé, Shomshak y Soulban 2002, 27).

La representación de la Ciudad de México y de los chilangos de esta manera le da la vuelta a los estereotipos

colonialistas. La brutalidad que caracteriza al Sabbat y por consecuencia a la cultura Mexicana resulta ser una brutalidad intencional que forma parte de la identidad y el espíritu de lucha nacional, una brutalidad con capacidad de agencia que empodera a sus miembros y los libera del yugo colonialista y les permite contar su propia historia.

A manera de conclusión quisiera retomar todo lo dicho anteriormente y hablar de las consecuencias que tiene el hecho de que en VtM existan representaciones colonialistas. Si bien podría justificarse que el manual base de VtM se haga uso de estereotipos y lugares comunes como la representación de los clanes y las facciones por una razón meramente práctica, esto es, que los jugadores no tengan que leer demasiado para poder interpretar a un personaje de un determinado clan de acuerdo al contexto vampírico, el hecho de que el manual no matice dichas representaciones en la medida de lo posible, lo que ocasiona es que los estereotipos se vean perpetuados desde un nivel discursivo, y si se piensa en el contexto actual la reproducción de dichos estereotipos y paradigmas contribuye a la violencia y la discriminación que predomina en el mundo actual y es por eso que suplementos narrativos como Mexico City by Night son tan importantes para el rol en general. Mexico City by Night, a diferencia del manual base de VtM, es un texto políticamente correcto que basa sus representaciones en un estudio detallado del contexto real de la Ciudad de México, y no en estereotipos y lugares comunes que lo único que hacen es contribuir a que se discrimine al sujeto colonizado. Es justo este tipo de representaciones las que reivindican al Otro, y es lo que permite que a la hora de jugar rol seamos inclusivos y podamos ser capaces de interpretar de una manera mucho más realista y detallada contextos de enunciación ajenos al propio. Debemos intentar ser jugadores y masters responsables, debemos de hacer un esfuerzo por ir más allá de las representaciones base y crear universos complejos que no recaigan tanto en los lugares comunes. Esto tendrá por consecuencia no sólo que dejemos de perpetuar estereotipos y discriminemos un poco menos, sino también que nuestras crónicas sean más entretenidas, más detalladas y más complejas, enriquecidas por la pluriculturalidad que nos rodea.

Referencias

ANAYA FERREIRA, Nair María. *La otredad del mestizaje: America Latina en la literatura inglesa*. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2001.

ASHCROFT, Bill, GARETH Griffiths, y HELEN Tiffin. *The Empire Writes Back: Theory and practice in post-colonial studies*. Londres: Routledge, 2002.

BOULLE, Philippe R, DEAN Shomshak, y LUCIEN Soulban. *Mexico City By Night*. Clarkston: White Wolf Publishing, 2002.

REIN-HAGEN, Mark. *Vampiro La Mascarada*. Editado por Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez. Traducido por Carlos Lacasa y David Alabort. Madrid: La Factoría, 2000.

SAID, Edward W. *Orientalism*. Harmondsworth: Penguin, 1985.

THOMAS, Richard. *The Art of Vampire the Masquerade*. Clarkston: White Wolf Publishing, 1998.

La importancia del consenso (y el consentimiento) en el LARP. y el manejo de escenas delicadas.

Liliana Sáinz Marquez
Facultad de Filosofía y Letras. UNAM
lilianarappeler@gmail.com

Resumen

El LARP es una actividad lúdica de inmersión, donde los participantes representan personajes, que la mayor del tiempo actúan en tiempo real y realizan acciones que presentarán situaciones potencialmente agresivas o complejas, esto puede generar escenarios donde los jugadores pueden no sentirse del todo agusto o seguros, trascendiendo así el espacio de juego. Para evitar esas situaciones organizaciones y grupos han generado textos explicando la importancia del diálogo entre los participantes y organizadores para el tratamiento de estas escenas.

Existen grupos que llevan años profesionalizado el LARP, generando teoría y largos textos sobre la complejidad de esta actividad, haciendo hincapié en lo que cada grupo considera debe tener mayor relevancia al momento de llevar a cabo dicha actividad, como el buscar enfatizar sea un acto artístico o la libre expresión o el seguimiento de reglas muy precisas, pero en lo que todos coinciden es que lo primordial es la generación de espacios donde los asistentes se sienten seguros y que ese ambiente sea creado no sólo por el staff sino por los mismos jugadores.

En cada evento realizado se espera que los participantes conozcan la temática de cada evento, el trasfondo del mismo y las ramificaciones que la historia puede alcanzar, se espera que los jugadores sean partícipes de espacios de respeto y se refuerzan los mecanismos de diálogo, consenso y confianza.

El fin de la ponencia es el hablar sobre las diversas escuelas de LARP que hay, como cada una ha ido generando dinámicas y textos para fomentar y explicar la importancia del consenso y de que los jugadores se pongan de acuerdo sobre las formas de llevar a cabo escenas o acciones complejas o delicadas y las consecuencias que puede haber en caso de no seguir los lineamientos de espacios seguros, sea para jugadores, staff o las mismas organizaciones

Palabras clave: LARP, experiencia, inmersión, performance, juego, consenso, seguridad
Línea de investigación: Sociología y Antropología

En los Juegos de Acción en Vivo (o LARP por sus siglas en inglés y como me referiré a ellos en adelante) las acciones trascienden al tablero y pasan a la interpretación, esta puede ser en un escenario ya generado o con un ambiente nuevo en cada evento. Existen diferentes tipos de LARP, siendo de interpretación y de recreaciones de combate los más conocidos y realizados. En ambos casos hay diferentes niveles de inmersión de los personajes. Cada evento traza pautas generales del ambiente, que le indican a los participantes que esperar del evento y que se espera de los jugadores. En esta ponencia me enfocaré más en los eventos de carácter interpretativo, con diferentes niveles de inmersión. No haré diferencias entre los eventos nórdicos o anglosajones ya que en ambos casos los lineamientos de ambos coinciden en la importancia en lo relacionado con el consentimiento y los espacios seguros.

Como en cualquier actividad donde más de dos personas estén involucradas la voluntad de realizar cualquier acto es imprescindible. Si una o varias de las partes no está dispuesta a realizar algo se entra en el campo de forzar y eso puede terminar muy mal: desde una consecuencia mínima, hasta alguna sanción y/o castigo legal para aquel que transgrede los lineamientos. En el caso del LARP el consenso y el consentimiento son básicos e indispensables, no es algo que se ponga en duda en ningún momento. Es de suma importancia no se pierda de vista que las actividades realizadas durante esos eventos es posible sucedan situaciones de intensidad emocional que generen reacciones fuertes por parte de los participantes. Eso en sí mismo es una de las metas del juego, pero no el único. El fin último es que todos los que intervienen pasen un buen rato, se diviertan, pero jamás a costa de la seguridad o la comodidad de los demás

Cada uno de los eventos de LARP existentes posee reglamentos, más o menos similares, acerca de los límites en lo que está o no permitido; siendo un factor común que lo sucede en el lugar de juego debe ser resultado de acuerdos entre jugadores y organizadores. Cada una de las partes involucradas debe buscar, antes que nada, el respeto y la seguridad de los participantes.

Ciertamente no todos los participantes conocen las historias de los demás, tampoco saben la resistencia emocional del otro, pero en cada momento se debe tener en mente que lo dicho o hecho por el personaje puede afectar de forma negativa al otro (más allá del

juego y en el ámbito de lo personal). Los organizadores hacen énfasis en esto, los jugadores deben de tenerlo presente y actuar en consecuencia, sin que haya un organizador presente en cada escena, en cada momento. En Europa, sobretodo, la consciencia del otro ha llevado a que grupos diversos, como NordicLarp.org genere, no sólo una gran cantidad de textos que hablan al respecto, profundizando en las posibles causas de incomodidad de los participantes, sino recurra a profesionales que ayuden a los jugadores a entrar en personaje, entender las situaciones emocionales que están sucediendo y, de ser necesario, presten apoyo a aquellos que lo requieran. Esto quiere decir, al desconocer el bagaje emocional de los demás, y por más que la cortesía y respeto imperen, es posible que una escena dispare algún tipo de reacción adversa en alguien y no todos los participantes están preparados para manejar una situación de estrés o ansiedad en los otros, tener a alguien encargado de brindar ese tipo apoyo busca que la experiencia sea cada vez más segura para todos.

En cada evento organizado se debe tener en cuenta que lo principal es que la generación y creación de espacios donde la seguridad y la confianza son la prioridad. Todos los participantes están presentes sabiendo que ellos y los demás interpretarán personajes que es muy posible desarrollen actitudes violentas, intensas o dramáticas como parte de una historia que los organizadores plantean. Antes de cada evento es dejado claro que la actividad a realizarse es sólo un juego, una actividad lúdica, que en ningún momento pretende generar conflictos o violencia en el plano de lo real, es decir en lo que refiere a los participantes fuera de juego, y se espera de ellos tengan la sensibilidad para entender que todos poseen diferentes niveles de resistencia emocional (y en caso de que haya dudas se va volviendo cada vez más común que se entreguen documentos o se realicen pláticas para concientizar sobre la sensibilización de los participantes).

Recordando que para los organizadores es imposible saber el trasfondo de cada uno de los participantes, se es muy enfático en la temática que cada evento tendrá. Es importante que cada participante tenga claro a lo que personaje es posible se exponga y las situaciones emocionales que pueden generarse. Durante el proceso de inscripción a cada evento y momento antes antes de iniciarse, las reglas de cada juego son dadas a conocer a los jugadores, se presentan a los organizadores y

las zonas fuera de juego son delimitadas. Dependiendo de cada organización y del número de participantes es posible que haya áreas destinadas a ser sólo fuera de juego o simplemente se aclare que al alejarse unos metros de la zona principal es suficiente para entender se estará fuera de personaje, se señalan los límites de las acciones (se puede o no tocar a otros participantes, se pueden tratar o no que temas, etc...) y las formas y señas que indican se está fuera de personaje¹.

Dependiendo del evento al que se asista las normas a seguir varían, pero coinciden en que el respeto por el otro y la sensación de comodidad deben ser la constante. La generación de espacios seguros y el consentimiento son básicos y deben ser seguidos en cada momento del evento, se esté dentro o fuera de personaje. Para lograrlo diferentes grupos han creado textos, actividades y señas para facilitar la comunicación entre los jugadores ya sea saliendo o no de personaje.

Todos los involucrados en cada LARP deben de tener claro que la seguridad individual es primordial para el correcto desarrollo del juego, que sí bien es posible se toquen temáticas delicadas o fuertes esto no implica ni permite que una conducta ilegal, grosera o peligrosa sea permitida fuera de juego. Hay eventos que son más permisivos que otros, pero estos han dejado claro en sus lineamientos cuáles son los límites de los actos que se puede llevar a cabo (y para los cuáles cada participante debe dar su consentimiento) o desarrollan formas de aviso de posibles situaciones que en esa área o escena podrían suceder (esto para que jugadores sobrevivientes a algún tipo de violencia sepan lo que podría suceder y de esa forma evitarles revivir sus malas experiencias).

Es una práctica cada vez más común que los organizadores de los eventos brinden a los jugadores una serie de guías para que el diálogo entre participantes se realice de forma clara al momento de pedir consentimiento en la “representación de contenido físico o verbal acerca de la intimidad, violencia, romance, *bullying* y otros temas delicados”² de esta manera se busca que en todo momento los participantes no lleguen a situaciones donde se sientan incómodos (es decir que la comunicación sea lo suficientemente efectiva para

que al preguntar por el estado del otro se pueda decir a tiempo “esto me incomoda” y no tener que llegar al “esto me lastima o me lastimó”).

Las razones por las que un jugador pueda no sentirse cómodo en un LARP no necesariamente tienen que ver con algo que esté sucediendo en el juego directamente. Es posible que haya un malestar físico o emocional que se haya disparado a lo largo de todo el evento y que por diversas razones no se detuvo a tiempo (escaló poco a poco, no hubo una oportunidad para detener la escena, el jugador no encontró la oportunidad para expresarse) o el mismo jugador no se percató de que el malestar que sentía era personal y no del personaje. Aquí entra la responsabilidad del resto de los participantes, si se ve que un personaje tiene una expresión que refleja poco agrado buscar la forma de preguntar si la incomodidad es dentro o fuera de personaje, de ser fuera de personaje mostrarse cercano al jugador y brindarle ayuda de la manera que sea requerida (que puede ser desde acompañarlo un momento a un área fuera de juego para que se relaje hasta a hacer algún tipo de llamado o pedir apoyo de la organización) buscando siempre que la seguridad y comodidad de los participantes sea la prioridad.

No se debe olvidar nunca que cada participante tiene diferentes niveles de resistencia, que cada uno decidirá hasta donde desea involucrarse en lo que sucede en cada evento y que durante el desarrollo del juego esas características se marcaran los límites individuales, eso no implica que si un jugador decide involucrarse más esté validando que los límites se hagan menos visibles, significa que se siente con la seguridad de hacerlo.

Conclusión:

Hago mucho énfasis en que los organizadores dejan claros lineamientos de cada evento y que es “sólo un juego” no para desvirtuar lo que pueda suceder dentro de personaje sino para apoyar a la persona que juega, como se dice “lo más importante son los jugadores, no el LARP” y por ello cada día se genera más contenido relacionado a la seguridad en el mismo, formas claras de seguir con el flujo del momento sin hacer constan-

¹Un método que se implementó recientemente en el evento “End of the Line at the Grand Masquerade” en New Orleans es el llamado The OK cheek In, en el cuál, sin salir de personaje y con la idea de continuar con el flujo del escena, los jugadores se comunican con señas simples sobre su estado de ánimo respecto a la escena que está corriendo.

²A Matter of Trust – Larp and Consent Culture <https://nordiclarp.org/2017/02/03/matter-trust-larp-consent-culture/>

tes rompimientos del personaje e incluso llegar al uso de palabras de seguridad para detener escenas completas, de ser necesario. Todo eso buscando siempre que la experiencia de inmersión en la historia y personaje garantice que los participantes se sientan seguros al tomar riesgos en una interpretación, con un disfraz o con las acciones que pueda hacer dentro de personaje, entre más seguro se sienta el jugador más fácil fluirán las escenas más intensas y habrá mayor comunicación con otros participantes.

Los participantes en cada evento (sea como jugador o como organizador) no deben perder jamás la idea de que asistir a un LARP es ponerse en un escape social y emocional, aunque se sea una comunidad pequeña, en el transcurso del evento las emociones estarán presentes y eso no significa que la vulnerabilidad que se presente sea pretexto para causar incomodidad real en los jugadores. Si bien hay grupos más representativos que presentan herramientas que han usado y les han servido, no implica que sean las únicas, cada comunidad es libre de utilizarlas o buscar sus propias formas de comunicación, buscando siempre la misma meta: la seguridad y respeto de todos; de lo contrario pueden crearse comunidades que en vez de alentar la convivencia segura se vuelvan centros de incomodidad, violencia y a los cuáles la gente no desee regresar

Bibliografía:

Sarah Lynne BOWMAN, <https://nordiclarp.org/2017/02/03/matter-trust-larp-consent-culture/>

Johanna KOLJONEN <https://participation-safety.wordpress.com/2016/09/09/toolkit-the-ok-check-in/>

MORENO, PEIRO, MARÍA. *Tesis Juego transformado en Subcultura: Un análisis del Live-Action Role-Playing (LARP) como medio de ocio y arte*. Valencia, España, 2

Los Juegos de Rol en el Entorno de las Organizaciones y el Desarrollo de Potencial Creativo

Pedro Damian Nuñez Lopez

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Contaduría y Administración

pedrodamiannl@gmail.com

Resumen

En este texto mostraré que el uso de juegos de rol tiene un impacto positivo, tanto en el crecimiento personal como organizacional para lo cual me he servido de una serie de estructuras de diferentes ámbitos; dando un total de dos empresas y tres organizaciones. Dónde se observó que el beneficio del uso de los juegos de rol va más allá de las comunicaciones formales, pues impacta también a las relaciones interpersonales dentro de las organizaciones con estructura orgánica.

Lo anterior se demuestra a través del uso de métodos de observación y algunas pruebas aplicadas a dos grupos: uno que incorporaba al rol dentro de sus actividades cotidianas y otro que no lo hacía de tal suerte que, se observó un mayor rendimiento en el primer grupo ya que si bien los juegos de rol partieron de temáticas predispuestas es en la toma de decisiones y ejecución de actividades complejas que se vio reflejado no sólo un mayor rendimiento sino también el uso de una racionalidad que contempla al otro.

Por lo tanto, el beneficio que trae consigo el uso de juegos de rol se ve reflejado en los tres niveles jerárquicos de las empresas y organizaciones; pues mientras en el nivel operacional surten efecto las tácticas, lógica y seguimiento de instrucciones en los niveles táctico y estratégico se ve beneficiada la toma de decisiones y la resolución de conflictos siendo aquí, donde se desarrolla el potencial creativo.

Finalmente, el juego de rol es un mecanismo y una herramienta dialéctica que por una parte permite el flujo de la comunicación en el entorno de las comunicaciones y por otra parte el desarrollo del potencial creativo que trae consigo mayor agilidad mental, rendimiento en el desempeño y concentración durante las operaciones de trabajo, aspectos que a su vez traen consigo beneficios sociales, económicos y personales. Esto exhorta a su utilización no sólo como mecanismo dialéctico como ya lo hemos mencionado sino también como un modo de vida que permite que en todo momento se actúe en razón del otro.

Palabras clave: Crecimiento personal, Crecimiento organizacional, Comunicaciones, Organizaciones, Mecanismo dialéctico.

Línea de investigación: FALTA

En esta ocasión deseo resaltar la importancia y el desarrollo del potencial creativo, la toma de decisiones y los efectos que pueden tomar los juegos de rol en una organización y en sus entornos: internos y externos. En primer lugar, definiendo de manera objetiva los juegos de rol como simuladores interpretativos, en plena metodología lúdica flexible ante las condiciones variables de la condición humana, así como dinámicos para la inducción al sistema ludo-parlante. A continuación, hablaré sobre el potencial creativo, y el desarrollo de este, asimismo introduciré los conceptos de organización, los entornos y la toma de decisión para el área gerencial. A partir de lo anterior, se desarrolla la hipótesis del desarrollo de potencial creativo a través de los juegos de rol. Por último, demostraré que el desarrollo no sólo es creativo sino de todo un potencial.

Durante mis estudios de administración he visto el desarrollo y el funcionamiento de organizaciones en varios ámbitos; Y que tanto para los líderes, los jefes y los colaboradores la comunicación personal, inter e intra personal es importante para el desarrollo de las organizaciones, así como de grupos: formales e informales. Muchas veces también se ha dado a notar, sobre todo en los altos niveles, la importancia del potencial creativo y la capacidad de tomar decisiones de manera rápida, objetiva y precisa con los datos en la mesa y una perspectiva sistemática.

A partir de esta visión, de mi conocimiento y experiencia en los juegos de rol, me llevó a plantear una hipótesis. Dónde originalmente que las relaciones humanas, la comunicación y la capacidad de toma de decisiones sería exponenciada al jugar juegos de rol. Con el tiempo expandí este modelo, el cual expongo en tres grandes puntos:

1. Conceptos: juegos de rol, organizaciones, desarrollo, comunicaciones, potencial, creatividad y mecanismo dialéctico.
2. Desarrollo del Potencial Creativo, toma de decisiones y percepción sistémica.
3. Entorno interno externo y comunicaciones: personal y organizacional.

Los juegos de rol de sistema narrativo son primordialmente juegos de mesa donde se ocupa comúnmente una ficha de personaje, la cual se tendrá que interpretar durante la narración. Ésta comúnmente es llevada

por un jugador ajeno que conoce las reglas, plantea escenarios, describe a través de palabras las perspectivas acciones y el conjunto de dos o más individuos, agrupados que trabajan en paralelo para cumplir un fin, sea sé una meta un proyecto una misión o una visión.

El desarrollo sin importar la temática del mismo es el crecimiento a través de desenvolver lo previamente visto o estipulado en la circunstancia establecida.

La comunicación es más un medio de trasladar información de un sujeto a otro por algún medio, desde sonidos hasta símbolos o algoritmos, siendo éste el objeto de interacción. Una comunicación efectiva está basada en:

1. Una idea o mensaje
2. Un lenguaje, donde se encriptará este mensaje
3. Un medio, donde el mensaje se desplazará hasta llegar a un receptor
4. Un receptor, que sepa el lenguaje de encriptación para al recibir el mensaje y poder desencriptar
5. Una retroalimentación

El potencial es la capacidad latente de un alguien o un algo, que puede ser usado de maneras consciente o inconsciente, así al ser usado de manera consciente el potencial se vuelve en parte de esa capacidad consciente y abstracta.

La creatividad es el centro de este proyecto, pues a partir del desarrollo de esta virtud es donde radica la consciencia y la percepción ya que la creatividad es la única virtud capaz de romper paradigmas y a través de esto mejorar. Por lo tanto, el juego de rol como un Método Dialéctico puesto que a partir de éste se puede aprender o enseñar a través del afrontamiento de problemáticas que se presentan de manera argumentativa. Trayendo consigo un conocimiento nuevo, una herramienta Dialéctica.

En este sentido, el método dialéctico de los juegos de rol que se desarrolla desde el potencial creativo, posibilita en el uso de éstos la racionalidad del otro, es decir, *actuar en razón del otro*¹, dado que en todo momento se tiene en cuenta que si bien hay una relación jerarquizada dentro de las organizaciones las relaciones sociales se encuentran reguladas en términos de igualdad.

De esta manera, al posibilitar los juegos de rol pensar desde de diferentes formas a la realidad hay

¹Agregado propio

entonces, un trasegar que se vuelve un *modo de vida*² consciente y racional, que impacta en el entorno y no se acota a esta esfera, ni al de las organizaciones o personas, pues todo está unido. Así en su carácter de herramienta dialéctica los juegos de rol permiten crear una visión con perspectiva sistémica. (Ver fig. 1).



Figura 1.

Próximamente en la metodología veremos cómo los juegos de rol, son capaces por medio de la Dialéctica dan un aprendizaje y por medio de pruebas interpretativas desarrollar tanto potenciales como la creación, el desarrollo, la creatividad, la capacidad de toma de decisiones, así como la conciencia, la comunicación y la percepción sistémica.

Desarrollando el potencial creativo, es como en una organización un líder o un jefe puede ser capaz de diseñar nuevos modelos y desarrollar nuevas capacidades como la percepción sistémica, pero ¿Qué es el potencial creativo?, es la capacidad inerte pero existente de crear, pero más que de crear de imaginar. De esta manera es la única capaz de romper paradigmas, percepciones, incluso sistemas si se usa de manera adecuada.

Por otra parte, la toma de decisiones es afectada también de manera positiva por el juego, al ser el usuario capaz de reaccionar rápido puesto que entrena su mente, al tener desarrollada una percepción sistémica, tomar decisiones de manera más rápida, objetiva y acertada. También al tener desarrollada esta capacidad, inteligencia y conciencia colectiva, es capaz de

tomar estas decisiones teniendo en mente la mejora no sólo personal u organizacional sino colectiva.

Por último, la visión y percepción sistémica, es la capacidad de enfocarse en un problema al percibir el medio ambiente de éste, haciendo una virtud que nos hace conscientes del todo desde el yo, hasta el entorno externo que rodea el conflicto o la organización, pasando por la misma y cada uno de los subsistemas que la integran. De ésta manera también nos vuelve conscientes de otros, siendo terceros, colaboradores o superiores, incluyéndolos en la actividad que realizamos.

Primero hablaré de los entornos, éstos son en esencia el medio ambiente donde nos localizamos, dentro de las organizaciones y existen dos entornos: Un ambiente interno, el cual es regido y afectado por políticas de la compañía, normas de seguridad, el ambiente laboral, las comunicaciones personales, interpersonales, formales, etc. Que es el ambiente donde laboramos. Y un ambiente externo, que es constantemente bombardeado y regido por política, economía, sociedad, cultura, leyes, entre otros. Es el ambiente no controlable de una organización pues es éste el que de cierta forma controla la expansión de la misma. Asimismo, cualquier organismo está dividido por estos dos entornos o ambientes los cuales pueden ser tocados deliberadamente en una partida de juegos de rol.

Por otra parte, las comunicaciones con complejos mecanismos donde siempre intervendrán un emisor, una idea y uno o más receptores, un medio y una forma de encriptación del mensaje. La comunicación es un proceso sistemático pues es un proceso que podría llamarse simple, como lo mostré anteriormente, pero la comunicación no solo se da entre personas sino a nivel orgánico el ser humano es la primera organización, viéndolo de adentro hacia afuera donde los organismos se comunican entre ellos incluso las células se dan señales para comunicarse. Es decir, que para que nuestros cuerpos funcionen de manera adecuada cada uno de nuestros órganos se comunican entre sí para producir un buen funcionamiento.

Al mismo tiempo que nosotros somos un complejo sistema intercomunicado, tanto biológicamente como psicológicamente temas que no tocaré, bien a partir de aquí sistemáticamente vemos que tú, al relacionarte con otra persona forman un grupo y tu grupo relacio-

²Agregado propio

nándose con otros forman una sociedad plenamente organizada y así sucesivamente. Entonces vemos que un sistema de comunicación está basado en complejos modelos de subsistemas. Viendo un valor externo.

A partir de la observación, pruebas de tiempo y rendimiento a algunas series de organizaciones, tomando un grupo muestral por organización donde se hacía mención y uso de los juegos de rol tanto de manera recreativa como simulacros de situaciones que podrían ser factibles en dichas organizaciones. Los grupos de observación empresarial seguían sus actividades de manera cotidiana mientras que el grupo muestra durante una hora a la semana se planteaba jugar.

Mientras que el grupo de observación tenía un desempeño regular, el grupo muestral presentaba mayor rendimiento en operaciones y mejor comunicación interpersonal entre otras cosas. Logrando un crecimiento y desarrollo tanto en las organizaciones como en la persona.

Por otra parte, la observación y el análisis físico de información captada, fue necesaria la recopilación de datos durante la estadía en las organizaciones formales como fueron eventos con la Liga Universitaria de Juegos de Rol asimismo ver cómo trabajan el equipo de conjure y monasterio del rol.

Durante los eventos, erase de notar el trabajo en equipo, la conciencia del otro, el apoyo y el respeto ante el orden jerárquico, pero esto no imposibilitaba una comunicación informal, a pesar que algunos miembros eran nuevos la inteligencia cooperativa daba como resultado una gran logística.

Cada uno de los miembros de estas organizaciones cuyo conocimiento y experiencia en el juego de rol, aunado en que más de una vez participaron de manera cooperativa durante el juego, daba como resultado una comunicación asertiva, y una ayuda desinteresada demostrando una racionalidad que permite ver por el otro como por uno mismo, con una inteligencia grupal, y no la fuerza bruta de la masa sino una conciencia colectiva.

Por otra parte, durante el juego se lleva a cabo una dinámica ludo-parlante a manera de narrativa, pudiendo plasmar de esta manera escenarios ficticios, futuros, actuales, irreales o de fantasía si así es el gusto del narrador y el motivo del planteamiento.

Finalmente, entré las organizaciones informales o grupos, durante mi estadía en éstos grupos informales

de juegos de rol me pude percatar que la comunidad interna era vivida a pesar de los conflictos que pudieran llegar a tener la resolución de los mismos era pronta, la creatividad y la imaginación de cada uno de los miembros es sorprendente, a pesar de ser un grupo informal siempre aparece un líder al cual empiezan a jerarquizar mostrando igualmente esta capacidad de toma de decisiones, y resolución.

En cuanto a las empresas impacta en los tres niveles jerárquicos: estratégico, táctico y operacional, en este último como en los dos primeros desempeña un valor importante al crear y fortalecer los canales de comunicación, así como nuevas relaciones interpersonales. Por otra parte, los juegos de rol repercuten positivamente en las actividades psicomotrices, con una mejor ejecución de actividades complejas.

Posteriormente, en los niveles superiores se ve enmarcada una mayor diferencia pues se desarrolla por estímulos un potencial latente a la percepción, la discriminación de información, la creatividad, el desarrollo, la interlocución, la comunicación, la inteligencia colectiva y la racionalidad, así como el pensamiento hacia el otro. Así mismo, las organizaciones formales e informales se ven beneficiadas primordialmente por la comunicación y estos desarrollos.

Por otra parte, los juegos de rol no sólo afectan a las organizaciones, sino que afectan primordialmente a las personas pues además del desarrollo potencial y de capacidades se puede lidiar con la timidez ya que crean una capacidad de dicción. Enseñando algo importante, que cuando crecemos se nos olvida por alguna extraña razón, a imaginar.

El texto fue enfocado el desarrollo a un tema poco surcado, las organizaciones, las empresas, las comunicaciones, el desarrollo. En un alarde de mi discurso y conocimiento, hago notar que este tema puede englobar no solo la vida organizacional sino generalizar entrando a un modelo global, y a su vez personal pues podría expandirse a tocar cualquier tema al mirarlo de manera sistémica.

Durante mi investigación me he percatado del potencial y el alcance que podrían tomar no sólo para las organizaciones, sino también para las personas que son el fundamento de éstas para un desarrollo personal, donde el método dialéctico en los juegos de rol es un mecanismo que permiten el flujo de la comunicación y el aprendizaje en el entorno de las organizacio-

nes y el desarrollo del potencial creativo. Esto resulta *un modo de vida*³ que posibilita en todo momento actuar en razón del otro y *pensar sistémicamente*⁴.

Finalmente, habida cuenta de lo expuesto en líneas anteriores, he de enmarcar el esclarecimiento de la utilidad en las dinámicas empresariales, así como en los aspectos individuales de los sujetos participantes en cualquier tipo de organización, inclusive en la vida cotidiana.

Referencias

EDITH CANDELAS, *Entorno de las organizaciones*, (México: Facultad de Contaduría y Administración, Sistema de Universidad Abierta, 2017), Edición en PDF, http://fcasua.contad.unam.mx/apuntes/interiores/docs/20172/administracion/1/apunte/LA_1141_14116_A_Entorno_organizaciones.pdf

EDITH CANDELAS, *Organización y procedimientos*, (México: Facultad de Contaduría y Administración, Sistema de Universidad Abierta, 2017). Edición e PDF:http://fcasua.contad.unam.mx/apuntes/interiores/docs/20172/administracion/2/apunte/LA_1244_28046_A_Organizacion_y_procedimientos_op.pdf

PHIL BRUCATO, STEPHEN WIECK, STEWART WIECK MARK REIN, CRISHTOPHER EARLY, MAGO: *La ascensión. 3era edición*. (Madrid: La factoría de Ideas, 2000).

³Agregado propio

⁴Agregado propio

Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del *larp* desde la antropología del juego y del performance.

Laura Ivonne Quiroz Castillo

Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México.

lauraivo@hotmail.com

Resumen

Si bien el mayor atractivo de los juegos de rol es la construcción de diferentes universos fantásticos y alternos a las realidades cotidianas; el *larp* o rol en vivo, posibilita no sólo dar vuelo a la imaginación, sino vivirla en carne propia a través de una puesta en escena donde el único público son los demás jugadores. Donde en cada interacción se van entretejiendo los destinos de sus personajes y sus realidades.

El objetivo de la ponencia es explorar la experiencia de inmersión que ofrece el *larp*, así como los alcances que éste tiene como experiencia lúdica y proceso de creación cultural. A manera de esbozo etnográfico, se hará un análisis de la actividad lúdica que caracteriza el *larp* a partir los elementos que lo componen y dan particularidad en tanto acto lúdico y performativo. Para ello se retomarán los conceptos y categorías de juego de Johan Huizinga y Roger Caillois y se vincularán a los procesos de significación desde antropología de la experiencia y del performance de Victor Turner, así como con las reflexiones de Richard Schechner en torno a los usos del espacio performativo y la relación entre actores y espectadores.

Palabras clave: LARP, experiencia inmersiva, antropología del juego, antropología del performance.

Línea de investigación: Sociología-Antropología

Introducción

El *larp* (acrónimo de live-action-role-play), o juego de rol en vivo, es una práctica de ilusión y de simulación, que comprende un conjunto de actos y elementos narrativos, teatrales y lúdicos que dan cuenta de mundos alternativos que son el escenario donde se desenvuelven sus jugadores. Dicho espacio es envolvente y no delimita una frontera entre actores y público, sino solamente la frontera entre el espacio de juego y el espacio cotidiano.

A manera de una simulación de la metáfora de Goffman (2004) sobre la interacción social como puesta en escena, el público está conformado por los mismos jugadores; quienes inmersos en sus respectivos papeles, interactúan los unos con los otros estableciendo una serie de manejo de impresiones basadas en las características y motivaciones de los personajes. De esta manera, el placer no se encuentra en la construcción de historias lineales centradas en un solo personaje, sino en que cada jugador pueda hacer de su personaje el protagonista de una narración colectiva, mientras experimenta distintas situaciones imaginadas siendo partícipe de ellas desde su propia mirada. Así, a través de sus acciones y la toma de decisiones, historias complejas se van entrelazando y dan realismo y tangibilidad a fantásticos universos ficcionales.

Retomando la concepción de Kamm y Becker (2016), el *larp* fluctúa entre las fronteras de la narración, el juego de azar, el performance y la vida cotidiana. Salvo este último, que es el terreno que irrumpe y del que se separa; los demás ámbitos, ya sea por ser resultado, motivo o manifestación, están estrechamente relacionados con el juego entendido como fenómeno de lo extraordinario, lo posible y la experiencia creativa.

El objetivo de esta ponencia, es explorar la experiencia de inmersión que ofrece esta práctica, así como sus alcances como experiencia lúdica-reflexiva y proceso de creación cultural. Para ello, se hará un análisis del juego de rol en vivo a partir de la antropología del juego y del performance, tomando en cuenta los elementos que lo componen y le dan particularidad.

El *larp*. Entre juego y performance

El juego de rol en vivo es una práctica lúdica que implica la ejecución de roles en combinación con

técnicas teatrales tales como la adecuación y uso de un escenario, la actuación, la modulación de voz, entre otras. Como parte de la familia de juegos de rol, comparte con éstos algunas características como la creación colectiva de narrativas a través de la interacción de personajes creados e interpretados por los jugadores; cuyas personalidades, motivaciones y habilidades específicas, junto con las situaciones esquematizadas por el narrador, son los elementos que perfilan las acciones que llevan a cabo dentro de los mundos ficcionales evocados.

La característica que distingue al *larp* de los demás juegos de rol, es el uso del disfraz y la ambientación escénica; los cuales permiten transportar a los participantes a los universos ficcionales simulados, creando una experiencia inmersiva. Siguiendo los principios de los juegos de rol, en el *larp* el narrador cumple la función de guía situacional, al planear y describir las circunstancias que darán inicio a cada escena, así como la inclusión de personajes no jugadores (NPCs), quienes suelen ser elementos clave en situaciones de conflicto, ayuda, contratiempo o disyuntiva. Por lo tanto, como puesta en escena no se trata de la representación de una historia, sino la creación de la misma a través de la actuación improvisada.

Ahora bien, el uso de la teatralidad como recurso lúdico, tiene repercusiones tanto en la estructura organizacional como en la estructura lúdica de este juego. En primera instancia, los participantes se diversifican más allá del narrador y los jugadores, teniendo también encargados de la logística de la puesta en escena (coordinadores) y asistentes de narración, quienes junto con el narrador, son árbitros de las interacciones que se desenvuelven en escenarios de juego de gran magnitud o complejidad. En segunda, implica la ampliación o diversificación de motivaciones e intereses lúdicos que van desde la resolución de misterios o el logro de objetivos, hasta la experimentación en carne propia del drama desarrollado, o bien de la psicología del personaje. Por lo tanto estas implicaciones llevan a explorar las posibilidades reflexivas que ofrece esta actividad lúdica.

El *larp*, como juego es una acción libre y voluntaria, motivada únicamente por el placer que causa su realización y no por el cumplimiento de un fin práctico o beneficio material (Huizinga 1972); una segunda realidad o una libre no-realidad incierta e

improductiva (Caillois 1986) donde la vida real y las fantasías convergen y se entremezclan para liberar las tensiones del individuo (Winnicott 1971). Complementando estas ideas con las de Turner (1986; 1987), es una realidad alterna donde cada jugador se defragmenta a sí mismo y las estructuras simbólicas que lo permean (incluyendo las narrativas del universo de juego), permitiendo reasociar sus vivencias, deseos, y demás elementos de sentido en un metalenguaje a través del cual se ve y habla de sí mismo, de los universos alternos y de los contextos en los que ambos se insertan; posibilitando así no sólo múltiples resignificaciones tanto del universo simulado como de las realidades vividas, sino de “manipulación” o “transformación” de ambos.

Ahora bien, esta experiencia lúdica se asocia con el performance, ya que en su sentido amplio y antropológico, éste es concebido como la “cristalización” y comunicación del sentido generado a partir de una experiencia. En otras palabras, concibiendo la experiencia como un evento extraordinario a partir del cual se genera conocimiento, ésta sólo se concluye cuando se expresa a través de diferentes códigos verbales y no verbales como un evento fue vivido o significado, lo que se hizo o lo que se está haciendo¹ ante él (Turner 1987). En este sentido, expresiones como el ritual, el teatro, el juego, el cine, la televisión, el carnaval, las artes, los espectáculos deportivos, entre otros, son concebidas como géneros performativos o performances culturales; ya que no sólo muestran cómo ciertos eventos fueron vividos, significados o reelaborados, sino que a su vez son el medio de reproducción de los procesos de significación ya descritos, permitiendo a sus espectadores y participantes re-experimentar, re-vivir, re-crear, re-significar y re-hacer su cultura (Turner 1987, 21).

En este orden de ideas, el *larp* tiene cabida dentro de la gama de performances culturales, ya que por una parte, es el medio a través del cual no sólo se evoca un universo ficticio, sino que se comunica y comparte una visión de mundo. Por otra, a través de él sus participantes no sólo logran experimentar este mundo imaginado, sino también introyectan el vocabulario con el cual re-experimentan, re-crean y re-significan experiencias que han formado parte de

sus historias de vida y que ahora integran al juego en la creación de un personaje o en el desarrollo de una narrativa. Para Kamm y Becker (2016, 44), este proceso de evocación cuasi-mimética de experiencias de la vida real, es llamado experiencialidad y no sólo contribuye a la experiencia de inmersión, sino también hace más verosímiles los mundos ficticios.

Este mimetismo de la vida cotidiana también se da en la dinámica de juego dentro del *larp*; ya que es una simulación estrechamente asociada a la metáfora teatral de la vida social de Goffman. Para este sociólogo todo el mundo es un escenario dentro del cual toda interacción social supone un ensayo que busca que el actor (individuo) no caiga en contradicciones durante su actuación; y una escenificación del manejo de impresiones, cuyo objetivo es producir las reacciones que se esperan de los espectadores (interlocutores) (Goffman, 2004). No obstante, para Turner (1987, 76), el hecho de reproducir estos performances cotidianos en contextos extracotidianos, producen actos reflexivos en un doble sentido: por una parte son reflejo de lo vivido, y por otra, constituyen un metalenguaje para hablar sobre la interacción cotidiana, representando el marco por medio del cual cada sociedad se ve a sí misma de manera analítica y crítica.

Particularidades lúdicas y performativas

Los juegos de rol en vivo, se pueden clasificar, de acuerdo con la taxonomía de Caillois (2006), como juegos regulados (*ludus*), de tipo *mimicry*. Es decir, juegos estructurados, no improvisados, que se encuentran dentro del terreno del mimetismo o la simulación, donde el participante juega a creer y hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo, un personaje ilusorio; actividad para la cual, se suele servir de la máscara y el disfraz. Hay que aclarar que si bien en el *larp* se busca la improvisación teatral, se puede ubicar dentro del juego regulado por dos razones: la primera, los lineamientos para la creación de personajes sirven como límites para las acciones de los mismos, lo cual, puede considerarse como obstáculos para cumplir los fines y objetivos de sus participantes; y la segunda, la generación de esta actividad lúdica no es espontánea, ya que implica un tiempo considerable de preparación de cada sesión por parte de sus participantes.

¹En términos escenológicos, el performance se concibe como un acto de *showing doing* ante un público que bien puede participar o no en este acto (Biet 2007).

No obstante, así como otros juegos, el larp no se puede circunscribir dentro de un solo polo o categoría, sino en algún punto dentro del continuum entre el *ludus* y el *paidia*². De igual manera, si bien la principal experiencia lúdica del juego de rol en vivo se encuentra en la categoría *mimicry*, también intervienen algunos elementos de todas las demás categorías: *alea* (azar), *agon* (competencia) e *illinx* (vértigo).

En tanto juego de rol, se espera una buena dosis de azar, ya sea en el uso de dispositivos como dados o cartas para conocer el resultado de determinada acción, o en las acciones e interacciones que pueden ser inesperadas para los demás personajes. No obstante, para Kamm y Becker (2016, 37), el desarrollo de las habilidades de los personajes en la mayoría de los larps, y el éxito o fracaso en el cumplimiento de ciertos objetivos, no dependerán tanto del uso de dispositivos de azar como los dados o las cartas, sino en la puesta en práctica de dichas habilidades por parte de los jugadores. En opinión de algunos jugadores de larp, se prefiere usar lo menos posible los dados o las cartas, ya que éstos pueden ya sea llegar a entorpecer el ritmo de juego, o bien interrumpir la experiencia de inmersión.

Ahora bien, todo desarrollo de personaje supone una competencia; ya que para ello los jugadores suelen enfrentarse a retos o misterios, ya sea para vencer a enemigos, o bien para lograr que su personaje sobreviva a las adversidades y pueda continuar tanto con el desarrollo de su historia, como en el de la narración colectiva. Por otra parte, como muchas actividades lúdicas potenciadas por la experiencia corporal, en el larp también suelen encontrarse buenas dosis de vértigo en el momento en que los jugadores son absorbidos por sus personajes y por la emoción que desata la dinámica de juego. Es por esta razón que, considerando el dramatismo y pasión que imprimen los jugadores a su interpretación, con frecuencia se reiteren y actualicen reglas de interacción; ello con el fin de evitar situaciones de conflicto entre los participantes o con el entorno de juego.

El disfraz y el espacio performativo del larp.

En términos escenológicos, el disfraz es un atuendo que permite la ruptura con lo cotidiano y la apertura a lo posible; asegurando así “la transición entre la intimidad del ejecutante (su cuerpo real) y aquel que eje-

cuta (su personaje o su performance), entre el mundo referencial (exterior, histórico [o ficticio]) y el universo (lugar y espacio) del espectáculo [acto dramático]” (Biet 2007, 15). Más aún, en tanto objeto de ilusión y de apariencia, el disfraz es un símbolo con muchos signos que no sólo transforman el cuerpo del actor, sino el contexto de su acción dan cuenta del papel que está jugando el ejecutante sobre el escenario; sea representando una realidad referencial imaginaria, jugando el rol de otro dentro de una fábula, como en el teatro, o sea para exaltar una acción propia, a nombre de sí mismo con respecto a una realidad. En este sentido, el disfraz también es parte del escenario que envuelve una acción dramática, que enmascara la realidad, pero que simultáneamente apuntala el metamensaje que la expone “expresando profundamente valores y conflictos, sueños y deseos de las sociedades” (Roche 2007, 7). De esta manera, el disfraz en tanto vehículo de desplazamiento simbólico, es testimonio de la ambigüedad del actor, que si bien es una entidad diferente al personaje representado, en el larp comparte con él no sólo el cuerpo, sino también experiencias dentro de una narrativa. En palabras de Kamm y Becker (2016, 45), el jugador en tanto personaje, es el protagonista de su propia historia; mientras que su separación como actor, le permite combinar experiencias pasadas y presentes y de diferentes realidades, emergiendo así permite el comentario y por lo tanto, el surgimiento de posibilidades creativas.

Ahora bien, mientras el disfraz es el medio de transformación y transportación del actor, la ambientación escénica lo es del lugar, lo cual obliga a un análisis del espacio performativo del *larp*. Para Richard Schechner, “el espacio performativo se entiende como una prolongación de los cuerpos mediada por la acción y el intercambio de actores y espectadores” (Geist 2007, 166), así como el involucramiento y reacción esperada de estos últimos con respecto a una puesta en escena que se extiende más allá de los escenarios tradicionales del teatro, hacia las calles u otros espacios circundantes y envolventes. En tanto simulación en 360°, el espacio performativo del larp está estrechamente asociado con el teatro participativo de Schechner; el cual es definido como un espacio donde se rompe la frontera entre actores y espectadores, ya que estos últimos se ven inmersos en la puesta

²Al contrario del *ludus*, el polo *paidia* hace referencia al juego libre y espontáneo (Caillois 2006).

en escena. Se trata de un escenario multifocal donde las acciones ocurren alrededor del público, siendo éste, en el caso del larp, los mismos participantes; quienes experimentan el evento de una manera particular, obligándose a seleccionar sus focos de atención e inatención, participación y pasividad, dentro de una escena envolvente. De esta manera, el larp en tanto teatro del entorno, induce a sus participantes a experimentar momentos de absorción y momentos de distanciamiento dentro de una experiencia compartida; que si bien implica reglas, planeación y delineamientos de acción, se introducen y son esperados, momentos azarosos donde no se sabe qué va a pasar.

Conclusiones

El disfraz y la ambientación no sólo son recursos de transportación o inmersión, sino que al cumplir este objetivo, apuntala el hecho de que lo que se está haciendo es una ilusión, un performance que habla sobre las realidades, sociales e imaginarias, que se defragmentan y se recrean en él. Como se ha mencionado, la relación entre acercamiento y separación entre jugadores y personajes, jugadores/personajes y narrativas, jugadores/personajes y sus interlocutores (es decir, espectadores que también son actores), jugadores/personajes y el espacio escénico-performativo, permiten hacer comentarios sobre todas estas relaciones y elementos que intervienen en el ejercicio narrativo, así como de la realidad social en la que se insertan cotidianamente sus jugadores.

Partiendo del supuesto de que, por la emergencia de metacomentarios, el juego y el performance son catalizadores de cultura y elementos de cambio, cabría analizar la trascendencia social del larp como práctica lúdica. Por una parte, es conocido el empleo de ejercicios de simulación y teatralidad como recursos didácticos, sobre todo, cuando se busca que los participantes internalicen determinada información, o llevarlos a un ejercicio de reflexión con la intención de propiciar un cambio. Por otra, partiendo de la asociación hecha por Kamm y Becker del larp con la etnografía performativa, en la que tras recrear o simular determinada situación dentro de un grupo se busca recolectar las impresiones, puntos de vista y reflexiones de cada participante; podría ser de interés socioantropológico la exploración de las tensiones y fricciones surgidas del entrecruce de miradas y su po-

tencialidad como factores de cambio. En este sentido, es de gran interés un estudio del larp como fenómeno sociocultural, y sobre todo, en tanto práctica generadora de una compleja red de relaciones sociales que se gestan en la organización del juego y se extienden hasta conformar comunidades de sentido.

Bibliografía

- BIET, CHRISTIAN. 2007. *Introducción a Art et usages du costume de scène, de Anne Verdier, Olivier Goetz y Didier Doumergue*, 11-21. París: Lampasque.
- CAILLOIS, ROGER. 1986. *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México, D. F. : FCE.
- . 2006. “The Definition of Play and the Classification of Games”. En *The game design reader. A rules of play anthology*, de K. Salen y E. Zimmerman, 122-155. Cambridge: MIT Press.
- GEIST, INGRID. 2002. “Encuentros oblicuos entre el ritual y el teatro”. En *Victor Turner. Antropología del ritual*, de Ingrid Geist. México, D. F.: ENAH.
- GOFFMAN, ERVING. 2004. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorroutu Editores.
- HUIZINGA, JOHAN. 1972. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- KAMM, BJÖRN-OLE, Y JULIA BECKER. 2016. “Live-action role-play or the performance of realities”. *Transtational systems*. Sciences, Vol. 9: 35-52.
- ROCHE, DANIEL. 2007. *Prefacio a Art et usages du costume de scène, de Anne Verdier, Olivier Goetz y Didier Doumergue*, 3-10. Paris: Lampasque.
- TURNER, VICTOR. 1986. “Dewey, Dilthey and drama: An essay in the anthropology of experience”. En *The anthropology of experience*, de Victor Turner y Edward Bruner, 33-44. Illinois: University of Illinois Press.
- . 1987. *The anthropology of performance*. Nueva York: PAJ Publications.
- WINNICOTT, DONALD W. 1971. *Playing and reality*. Nueva York: Routledge.

Catarsis en los juegos de rol; una defensa de los game masters sádicos

Irene Adela Flores Vazquez

Resumen

Cosa curiosa es que las campañas de rol más memorables son muchas veces también los juegos donde más sufren nuestros personajes. Sin embargo, nos quejamos de los Game Masters sádicos, recordamos injusticias y reprochamos amargamente las tragedias de nuestros personajes. No obstante, me parece que no es que recordemos y disfrutemos estas sesiones a pesar del dolor que nos infringen los Game Masters sino precisamente gracias a ello. Esto se debe, me parece, a que, como en la tragedia clásica, en el rol, los eventos que causan conmoción, que elevan las emociones son también eventos que nos ayudan a alcanzar una catarsis de los mismos.

El modo en que conducimos un juego de rol se adapta a muchas de las características que Aristóteles le adscribe a la tragedia: los personajes tienden a ser moralmente “medios” ni exaltados, ni repelentes, son personajes con los que el jugador puede identificarse (los personajes exaltados y repelentes tienden a ser NPCs) y la acción de un juego de rol es como la describe Aristóteles para la tragedia, pasa de la felicidad a la infelicidad, más claramente, de la inacción a la acción. No es raro entonces que un juego de rol requiera las herramientas que provocan la catarsis, es decir, sucesos que provoquen “la piedad y el terror”. Daniel Mackay reconoce esta capacidad para la catarsis en los juegos de rol y los describe como “un momento de abandono utópico”.

Esto podemos observarlo en un ejemplo sólido como el de los libros de Dragonlance, específicamente en el caso de la muerte de Sturm Brightblade. No es sólo que los Game Masters hayan considerado esta muerte necesaria sino que en retrospectiva los lectores también. Ben Peek abre su artículo sobre la mortalidad en Dragonlance diciendo: “La mejor obra de Sturm Brightblade fue morirse”. No es sólo que la audiencia obtenga placer y conmoción gracias a esta muerte, es que también lo hacen los autores. En una sesión de preguntas y respuestas en Reddit, Margaret Weiss, autora y Game Master de las novelas de Dragonlance menciona que la muerte de Sturm Brightblade le recuerda a un amigo que perdió en Vietnam. Claramente existe una catarsis de esta experiencia vivencial en las acciones del juego de rol.

Para un ejemplo más abstracto, examinemos el juego de Vampire: The Masquerade, en específico su sistema de Humanidad. El sistema está diseñado para que a lo largo del juego

los personajes vayan perdiendo puntos de Humanidad, lo que los acerca más a una pérdida de consciencia permanente, dentro de un estado bestial. Perder Humanidad en el juego es fácil, ganarla de vuelta no tanto. Es un sistema diseñado claramente para la tragedia, para llevar a un desenlace que despierte en nosotros “la piedad y el terror” como lo dice Aristóteles. ¿Para qué querríamos un sistema tan lúgubre como este si no fuera para alcanzar por su medio la catarsis de estas emociones? Como bien lo dice A. D. Nuttal en su libro *Why Does Tragedy Give Pleasure?*, nos podemos regodear en este dolor porque no es un dolor real, podemos descargar nuestras pasiones y eso nos provoca placer.

Por eso Mackay habla también sobre una necesidad humana por una “experiencia religiosa trascendental” la cual pueden proveernos los juegos de rol, ya que nos proveen del “sistema específico de cultura” para que esta experiencia, esta catarsis, se desarrolle. Nuttal a su vez aboga por la capacidad educativa de la catarsis: que a través de la imitación de estas pasiones que vemos en lo ficticio, podemos alcanzarlas en la vida real. Porque escribe Nuttal que no es suficiente que se nos explique filosóficamente lo que es la “Idea del Bien”, tenemos que verla en acción en la poesía, o en este caso en los juegos de rol. ¿Y qué es la idea del bien sin la idea del mal y la adversidad?

Palabras clave: Catarsis, Aristóteles, Daniel Mackay,

Línea de investigación: Psicología

Durante las sesiones del coloquio pasado, me llamó la atención el hincapié que varios ponentes hicieron, a veces en tono de broma, con respecto a los game masters sádicos. Hubo quienes se quejaron, recordando injusticias y reprochando amargamente las tragedias de sus personajes. No obstante, cosa curiosa resulta que fueron precisamente esas campañas, aquellas donde sus personajes sufrieron, las que resultaron más memorables y dignas de mención. Me parece que no es que recordemos y disfrutemos estos juegos a pesar del dolor que nos infringen los game masters sino precisamente gracias a ello. En mi opinión, esto se debe a que, como en la tragedia clásica, en el rol, los eventos que causan conmoción, que elevan las emociones, son también eventos que nos ayudan a alcanzar una catarsis de los mismos.

Utilizo la tragedia clásica como referencia ya que tiene muchos puntos en común con los juegos de rol. Entre ellos se encuentra la descripción que hace Aristóteles (2003) del protagonista ideal, un protagonista que se encuentre en un estado moralmente medio, “tal es que no descuella en virtud ni en justicia, ni tampoco [caiga] en la desgracia por maldad o perversión, sino por alguna falla”. Existen sus excepciones, pero los jugadores tienden a crear personajes con los que se puedan identificar y por esta razón, incluso sus personajes más virtuosos o malvados (al contrario, por ejemplo, de los NPCs) tendrán que colocarse en medio del espectro moral, para permitir esta identificación. Un ejemplo de esto se puede ver en la descripción que se hace de los medios alternativos de moralidad en *Vampire: The Masquerade* (Summers 2000), los Caminos de Iluminación. Para empezar el libro recomienda que “para jugadores y narradores principiantes, es mejor quedarse con Humanidad” debido a que “nada de lo que cree el jugador se ve reflejado en cualquiera de estos Caminos” y por lo tanto los jugadores que los elijan tendrán una experiencia de juego “extremadamente demandante”.

Otro punto, el cual me parece particularmente relevante, que Aristóteles (2003) enfatiza en esta misma sección de su Poética es que la acción propia de una obra debe ser “simple”, describe que el cambio no debe ser “de desgracia en felicidad, sino, por el contrario, de felicidad en desgracia”. Esto es una forma de decir que una historia, o en este caso un juego, debe pasar de la inacción a la acción. Por ello la escena inicial prototípi-

ca de muchos juegos de rol de fantasía son los encuentros en las tabernas, encuentros en los cuales rara vez los personajes ya se encuentran en “desgracia”, es decir, en acción de algún tipo.

Dadas las similitudes entre la tragedia clásica y las historias que solemos contar durante los juegos de rol, no resulta extraño que las mismas herramientas se empleen en ambas. De esta forma, cuando Aristóteles (2003) sugiere que “el poeta debe procurar el placer que suscitan el temor y la conmiseración por medio de la imitación” lo mismo, me parece, sucede en las escenas del rol. Existe también una expurgación, o catarsis, de nuestras emociones cuando el game master “sádico” impone historias que causan el sufrimiento de los personajes. Daniel Mackay (2001) reconoce esto al describir el juego de rol como “un momento utópico de renuncia durante el cual los jugadores gastan una energía que expurga y purifica su ser”. Pero esta experiencia, sólo puede lograrse por medio de experiencias de juego que, como dice Aristóteles (2003), produzcan “la piedad y el terror”.

Un ejemplo sólido de esto se encuentra en los libros y campañas de *Dragonlance* cuando se examina la muerte de uno de los protagonistas, Sturm Brightblade. Este personaje no es solamente el protagonista de una obra literaria, sino que también era el personaje de uno de los jugadores en las sesiones de prueba que dieron pie a la creación del mundo de Krynn. Aunque no existe un registro de la opinión que tuvo su jugador con respecto a esta muerte si se conocen las reacciones de los game masters, quienes consideraban esta muerte necesaria, junto con la respuesta del público lector. Ben Peek (2014), uno de estos lectores, comenta sobre este incidente en su artículo sobre la mortalidad en *Dragonlance*, dice: “La mejor obra de Sturm Brightblade fue morir”. Su artículo pasa a hablar sobre la importancia que tuvo la mortalidad de este personaje junto con la de los otros miembros de su grupo de rol, durante su lectura de los libros de *Dragonlance*. Además no es sólo que la audiencia obtenga placer y conmoción gracias a esta muerte, es que también lo hacen los autores. En una sesión de preguntas y respuestas, Margaret Weiss, autora y game master de las novelas de *Dragonlance* menciona que “tenía un amigo cercano que murió en Viet Nam [sic] y solía pensar en él” cuando se le hace una pregunta con respecto a sus fuentes de inspiración para el personaje de Sturm

Brightblade. Claramente, y en particular en el caso de Weiss, existe una catarsis, una purga de pasiones existentes durante el juego de rol, las cuales reflejan experiencias vivenciales y gracias a estas, llegan a causar placer.

Un ejemplo de carácter más abstracto puede encontrarse al examinar el sistema de Humanidad del juego Vampire: The Masquerade. El sistema está diseñado para que a lo largo del juego los personajes vayan perdiendo puntos de Humanidad, lo que los acerca más a una pérdida de consciencia permanente, dentro de un estado bestial. Perder Humanidad en el juego es fácil, ganarla de vuelta no tanto. El libro advierte que resulta “extremadamente importante utilizar la moralidad y la Humanidad de forma dramática y consistente” y que si el narrador le permite a sus jugadores salirse con la suya la historia sufrirá, ya que “desaparece una de las tragedias de la existencia vampírica” (Summers 2000). Es un sistema diseñado claramente para la desdicha, para llevar a un desenlace que despierte en nosotros “la piedad y el terror” como lo dice Aristóteles (2003). ¿Para qué queríamos un sistema tan lúgubre como este si no fuera para alcanzar por su medio la catarsis de las emociones que nos provoca? A.D. Nuttal (1996), en su libro *Why Does Tragedy Bring Pleasure?* (¿Por qué nos trae placer la tragedia?) sugiere que “una secuencia de eventos, para ser trágica, requiere ser irreal”. Se describe el ejemplo de una madre que llora al imaginar que su bebe muere; “una mujer normal, no una persona moralmente depravada, puede regocijarse ante dicha tristeza como jamás podría hacerlo al enfrentarse con dolor real, propiamente dicho” (Nuttal 1996). De la misma forma en juegos como Vampire: The Masquerade, podemos purgarnos de emociones fuertes gracias a sistemas trágicos como el de Humanidad, porque nos presentan con dolor que no es real y eso nos provoca placer.

En un recuento más anecdótico puedo hacer notar por lo menos una ocasión en mi experiencia como jugadora en la cual el “sufrimiento” de los personajes aumentó el grado de placer que los jugadores estaban experimentando durante el juego. Al final de una campaña del juego *Legend of the Five Rings* lo que parecía ser la culminación del romance entre un personaje y un NPC tomó un giro trágico al revelarse que el NPC era un doble agente de los villanos de la historia y que su misión era matar al personaje jugador enamorada de

él. Yo era la jugadora que manejaba a la chica enamorada y a pesar de que el game master no me permitió tirar dados para defenderme y que presentó la muerte de mi personaje (eso sí, con resurrección asegurada) como un *fait accompli*, no me consideré ni limitada ni engañada y la escena me pareció sumamente conmovedora y sorpresiva. Además, cabe mencionar que fue una escena que mantuvo cautiva la atención del grupo de rol entero, sin interrupciones de los demás jugadores a pesar de que ellos no estaban involucrados en la acción, cosa difícil con este grupo en particular.

Como ejemplo contrastante me gustaría examinar el sistema de tortura que ofrece el libro *Tyrants of the Nine Hells* (Tiranos de los nueve infiernos) del sistema *Dungeons & Dragons*. El libro insiste que la meta del game master debe ser “hacer que tus jugadores odien a los diablos, de verdad odiarlos” (Laws y Schwalb 2006) y advierte que no se debe tomar en serio cuando los jugadores puedan “lloriquear y quejarse de que los estás atacando” posiblemente porque el libro habla de una temática oscura, de diablos, el infierno y almas condenadas, y cualquier jugador experimentado debe saber qué esperar si su game master sugiere utilizar un libro como este para las sesiones. Sin embargo, el libro hace algo que me parece completamente contra-intuitivo y sobre todo contra-productivo. Después de enfatizar la seriedad de la temática y presentar un sistema para cuantificar el daño por tortura (algo que parece necesario cuando la historia involucra viajes al infierno), el libro sugiere que “un DM sabio quizás quiera mantener esta clase de tratamiento fuera de la escena y dejarle sus efectos a los NPCs” esto debido a que “muchos jugadores pueden disgustarse de forma comprensiva si sus personajes son apresados; más aún si son torturados” (Laws y Schwalb 2006). Más allá de que considero que es práctica ética advertirle a los jugadores respecto a temáticas fuertes de la vida real que puedan surgir en el juego, como lo son la tortura, la violación, genocidio y demás, me parece muy extraño presentar sistemas y luego argumentar que los jugadores no los van a aceptar. ¿Cómo podemos crear historias capaces de despertar en nuestros jugadores conmoción si de antemano el juego limita nuestras herramientas?

Así como la audiencia se compromete a ver cosas que despierten en ellos “la piedad y el terror” al asistir a la representación de una tragedia clásica, me parece que (tomando en cuenta excepciones como lo son los

principiantes) en general los jugadores entran también con la disposición de sufrir “sadismo” por parte de sus game masters, ya que muchas veces, por enfocarse en personajes y eventos “irreales”, ese sadismo nos ayuda a expurgar pasiones, a alcanzar dentro del juego, una catarsis de los momentos trágicos en nuestras vidas.

Esto resulta importante porque como menciona Mackay, el ser humano desea “compleción, crecimiento procesional y orgánico, concreción y una experiencia religiosa trascendental” (2001) la cual no es fácil encontrar en los modelos de consumo actuales. En el mismo capítulo Mackay insiste que los juegos de rol ofrecen una alternativa para esta experiencia humana, que representan un “sistema específico de cultura dentro del cual uno puede sentirse cómodo, efectivo y como si uno estuviese creciendo continuamente a través de un proceso de intercambio social y amistad” (2001). Si le damos la razón a Mackay entonces la necesidad y posibilidad de catarsis dentro de los juegos de rol, impulsada por medio del sufrimiento y las peripecias de los personajes jugadores, se vuelve aún más imperiosa. No se puede sacar provecho de este sistema de crecimiento sin emplear todas sus herramientas, entre ellas el supuesto “sadismo” de algunos game masters.

Además, como se hizo notar con anterioridad existe una cierta capacidad educativa en la catarsis, no sólo de expurgación sino de imitación. Nuttall argumenta que es a través de la imitación de estas pasiones que vemos en lo ficticio, como podemos alcanzarlas en la vida real. Nuttall menciona el caso de la *Defence of Poesy* del poeta isabelino Philip Sydney quien describe que al leer sobre Eneas “quiere ser valiente y diligente, como él” (1996). Pero estas virtudes, valor y determinación no pueden brillar sin la adversidad, sin obstáculos contra los cuales los protagonistas puedan luchar. De la misma forma, la catarsis durante una sesión de rol no es la misma sin que el sufrimiento de los personajes se contraponga con su triunfo o fortitud. Nuttall escribe: “Si la Idea del Bien operase simplemente por su propio poder automático, sería tan fuerte en las páginas de los tratados filosóficos como lo es en la poesía” (1996). Así también podría hablarse de cualquier tema y atmósfera que manejen los juegos de rol, que resultan más conmovedores, más dignos de piedad y terror y todas las sensaciones positivas que se producen con estos, porque tienen su contraste, su contrincante y también su

impulso en las figuras y acciones antagónicas a las que nos enfrentan los game masters cada vez que, según nosotros, se pasan de sádicos.

Referencias

ARISTÓTELES. *Poética*, trad. Eilhard Schlegel. Argentina: Editorial Losada, 2003.

LAWSON, Robin D. y Robert J. SCHWALB diseñadores. *Fiendish Codex II: Tyrants of the Nine Hells*. USA: Wizards of the Coast, Inc., 2006.

MACKAY, Daniel. *The Fantasy Role-playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc., 2001.

NUTTALL, A. D. *Why Does Tragedy Give Pleasure?* Nueva York: Oxford University Press, 1996.

PEEK, Ben. “*Thirty Years On: Margaret Weis and Tracy Hickman and the Legacy of Mortality*”. *Tor.com*, (2014) www.tor.com/2014/08/21/thirty-years-on-margaret-weis-and-tracy-hickman-and-the-legacy-of-mortality/. (Consultado el 18 de abril de 2017)

SUMMERS, Cynthia ed. *Vampire: The Masquerade*. Canadá: White Wolf Publishing, Inc., 2000.

WEIS, Margaret. “*I’m Margaret Weis, author of fantasy, science fiction, and paranormal romance novels*” Reddit, Consultado el 18 de abril de 2017 www.reddit.com/r/Fantasy/comments/132cz3/im_margaret_weis_author_of_fantasy_science/



DESARROLLO DE PÚBLICOS Y DE CONTENIDO

14. **El máster, o la materia, forma y poder de una mesa supuestamente civil**
Jorge Armando Ibarra Ricalde y Guadalupe Pérez Berumen
15. **Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de mitos y leyendas a un juego de rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia**
Germán Alonso Arturo Insuasty
16. **Divulgación de los juegos de rol a comunidades de jóvenes como opción alternativa de sano esparcimiento**
Carlos Francisco De la Mora Mondragón, Miguel Ángel Bastarrachea Magnani y Jaime Hernández Martínez

El Master: su figura en la mesa. El master, o la materia, forma y poder de una mesa supuestamente civil

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Guadalupe Pérez Berumen

Resumen

Se presentan los resultados de aplicar la sistematización hobbsiana (materialista del estudio del hombre-individuo como componente básico de la organización funcional del que es inseparable) contenida en sus obras; el Leviatán, o la materia forma y poder de una república eclesiástica y civil, De Cive, y Behemoth, or The long parliament, a la función y posición del master en una partida de juego de rol respecto de los otros participantes, tanto a su papel abstracto, como al que ejerce in situ durante la operación de una mesa.

Defendiendo esta caracterización no solo por su contexto histórico dentro de la actividad, sino principalmente para diferenciarla del papel de narrador ajeno a los juegos de rol, que se considera una actividad socialmente útil y artística, en contraste con el master rolero cuyas capacidades se consideran habilidades básicas al alcance de todos. El concepto y función de la figura del master experimenta un amplio poliformismo debido no solo a la semántica y al origen histórico de su función, sino principalmente a la idea de que en un juego de narradores, la autoridad narrativa e hipertextual del master sobre los otros, deviene supuestamente de un manual que además de libre a la interpretación, presenta multitud de propuestas respecto de su aplicación, valores conceptuales ajenos al juego, así como posibles usos y costumbres. No obstante que en la práctica, esa autoridad proviene, no del conocimiento de las reglas de los manuales sino de un tácito común acuerdo o contrato social que transmite la capacidad irrestricta de la imaginación de cada participante hacia uno que la administra y ejerce en favor de todos, dando prioridad al juego que mantiene esa autoridad, que a las personas que lo juegan.

El estudio permite presentar evidencias de carácter empírico de que el papel de narrador no es suficiente para llevar a cabo la tarea de hacer funcional un juego de rol, por no considerar la interacción de voluntades como parte del procedimiento, especialmente cuando este adquiere funciones de promotor lúdico al generar procesos participativos con personas sin conocimiento de reglas o identidad lúdica, usando directamente su cultura y fomentando la socialización

Palabras clave: FALTAN

Línea de investigación: FALTA

El Master o la materia forma y poder de una mesa supuestamente civil

Introducción

El juego de rol es una experiencia tan personal, que es más sencillo reproducirla que explicarla, precisamente porque la mayoría de sus elementos, sino es que todos, se derivan de una oferta estética, mecánica y dinámica específica, que puede fluir libremente intercambiando, limitando o incluso eliminando sus elementos sin perder su distinción, pues esta se asigna de forma arbitraria, basada en la participación de la actividad, opuesta al riguroso seguimiento de un procedimiento que la defina, de tal suerte, que tomar la construcción de cualquier juego de rol como comparativo de otro, salvo por aquellas construcciones basadas a manera de emulación; resulta en la incompatibilidad de una propuesta reconocida como juego de rol, respecto de otra reconocida con el mismo carácter.

Entonces, pudiendo asignar cualquier cantidad de importancia a la estética, mecánica o dinámica de un juego de rol, y permitiéndose los “jugadores de rol” subjetividad respecto de los parámetros, siempre que estos persigan un fin lúdico, son condiciones que han permitido caer en la cerrazón de que cualquier cosa que juegue un rolero es rol, y que la calidad de jugador de rol, depende de la capacidad intrínseca y humana de imaginar, sabiendo que existe el juego de rol.

A pesar de los elementos identificables pero variables del juego de rol como son las fichas de personajes, los sistemas matemáticos, las herramientas de azar y todo lo referente al marco narrativo, sobreviven prácticas que continúan replicándose, una y otra vez no tanto por necesarias, sino por cumplir un objetivo específico en la interacción del juego de rol, como es el papel de los jugadores como participantes narrativos a través de un personaje y en términos del primer juego que históricamente lo marcó, el campaign referee como fue llamado por Gaygax y Arneson (1973) y cuyo papel, al paso de los años y con el desarrollo de los juegos de rol cambiaría de nombre pero raramente de funciones.

Es esta relación la que resulta digna de estudio, porque salvo por aquellos juegos contracorriente donde se busca rescatar el sentido de contar historias interactuando entre el grupo a la manera de Fiasco (Morningstar 2012) y que son llamados juegos de rol

por ser modelos lúdicos de participación narrativa, todos los demás retoman el papel del jugador como el participante de una historia a través de un alter ego llamado personaje, salvo por uno de ellos, que tendrá la obligación de diseñar y/o aplicar una cosmogonía, reglas y trama que permita el desarrollo de lo que se conoce como una crónica, campaña o historia para poder jugar rol.

Así, por sus funciones, los participantes en un juego de rol se dividen en dos; los jugadores y el narrador, esto a pesar de que todos los participantes en cualquiera de las dos posiciones; juegan, y que ambos lo hacen narrando. Pero no tiene caso atacar los problemas de semántica nacidos de la historia y desarrollo de los juegos de rol, así como las diversas acepciones que el lenguaje ha adquirido por la traducción de conceptos, pues si tratamos al juego de rol como una actividad, el elemento a notar, es que para jugar rol, un grupo debe “jugar rol”, y ya que estos jugadores, dependen de la división de actividades para el desarrollo del juego, llamamos arbitrariamente “mesa” a la asociación de jugadores con diferentes funciones por un tiempo determinado con la finalidad de jugar rol.

De tal suerte que, la mesa es la unidad mínima en la que se desarrolla un juego de rol, cuando los participantes separan sus funciones en jugadores-narradores que interactúan entre ellos y el universo narrativo a su alrededor, y el jugador-narrador cuyas funciones serán explicar, mediar, aplicar y promover la estética, mecánica y dinámica del juego según le marque el manual que contiene las reglas de operación del juego, y deberá hacerlo a pesar de las múltiples variaciones que se encuentran en manuales como *Vampiro: La Mascarada*, (Achilli, Bates, Brucato, Dasky, 1999) que otorgan la capacidad de modificar o transgredir las reglas por el bien de la diversión subjetiva de los participantes, que solo por número, tienen más en común entre ellos, que con el otro jugador, haciendo que junto con la suma de valores personales ajenos al juego, su papel se vea limitado, trasgresor e incluso a pesar de ser esa su descripción, arbitrario.

Acercamiento metodológico

Antes que nada hay que aceptar que un juego de rol requiere una mesa que quiere jugar rol, y que al menos en principio tiene la disposición para hacerlo. Sin embargo, la capacidad que tiene uno de los presentes,

el llamado master (en cualquiera de los términos que describen su papel) provoca que el resto de los jugadores lo resistan dentro de juego, e incluso apliquen valores personales fuera de juego como equidad, justicia y democracia a lo que esencialmente es una tarea de arbitrio, si bien regulada por el manual, este es primeramente filtrado por las concepciones personales y los objetivos de la experiencia que quiera ofrecer en su carácter de master.

Y es que, aceptando que el juego de rol es un asunto colectivo que requiere de la comunicación a través de reglas claras para resolver los elementos dramáticos que se presenten, debemos descartar a los ejercicios narrativos colectivos, y a las actividades narrativas personales que no tengan una clara ruta para la resolución de conflictos u oposiciones. Pues imaginar es una habilidad intrínseca al hombre y en su carácter de ilimitado, requiere de consenso mutuo y buena voluntad para construir en común entre dos personas que se comunican, lo que se entorpece a medida que aumenta el número de participantes y que sin claras reglas para resolver la oposición puede tener muchos resultados, pero ninguno de ellos un juego de rol.

Este punto base; la igual capacidad de imaginar, es idéntico a la idea filosófica del siglo XVIII de “el estado de naturaleza”, donde diversos autores presupusieron como era la convivencia humana antes del estado civil, pero la aproximación más certera a aquel hipotético provenía de Thomas Hobbes, filósofo inglés quien advertía que la igual capacidad de matarse unos a otros, era la evidencia irrefutable de la existencia de dicho estado y la razón por la que debía existir una fórmula que impidiera que la humanidad cayera víctima de sí, y que llamó el contrato social, mismo que detalló en *DeCive* (Hobbes, 2000) y más tarde en el *Leviatán* o la materia, forma y poder de un estado eclesiástico y civil (Hobbes, 1994). Entonces, la sistematización hobbsiana; partir de un hipotético para desarrollar una justificación de cómo opera un poder real sobre una organización, resulta invaluable para atacar el mayor problema del estudio sobre el juego de rol; la falta de algún otro elemento imprescindible a él, que no sea la mesa, es decir, un grupo de personas con la intención de jugar rol comunicando una narrativa específica por un tiempo determinado.

El estado natural

Todas las personas tienen la igual capacidad ilimitada de imaginar. En el estado natural, es decir, antes de la mesa de rol, cada participante puede imaginar lo que guste sin necesidad de sujetarse a reglas, estéticas y sin tener en cuenta la imaginación ajena, de tal suerte que aunque lo comuniquen para buscar consensos como en el cadáver exquisito o los ejercicios teatrales escénicos, todos están sujetos al capricho de sus propias pasiones. Y aunque pudiendo negociar de buena fe cualquier resultado, la incapacidad para hacer exigible lo negociado impide que puedan realmente crear una crónica en conjunto con elementos genuinos de oposición dramática.

La mesa

Es la unidad básica y mínima para jugar rol. Ya que todos los otros elementos son mutables, la mesa implica personas que tienen la capacidad de imaginar y comunicar, así como la disposición para jugar rol, distinguiéndose de solo querer imaginar y comunicar por cualquier otro fin. Sin embargo pese su mejor disposición, aún no han vencido al estado natural, pues no se han organizado para echar a andar el juego de rol. Cayendo en el supuesto de tener la buena intención de hacerlo.

El contrato social

El momento determinante a la hora de jugar rol. Es el acto volutivo y consciente en el que la mesa, decide sujetarse a reglas para poder organizarse y jugar rol, aún si este sucede como una omisión, permitiendo que otro sea Master, o una decisión por ignorancia, como sucede con quien se prepara para jugar rol sin conocerlo aún. Particularmente importante porque debido a la capacidad irrestricta en el uso de su imaginación, los participantes deben ceder capacidades específicas a otro jugador, que en su papel de Master mantendrá todas las libertades que los demás cedieron, pudiendo así administrar con su arbitrio, la resolución de problemas así como subsanar las deficiencias del lenguaje y la interacción. De esta forma caemos en cuenta que la autoridad de la figura del master no proviene del manual, sino del consenso, informado o no, de los jugadores que queriendo jugar rol, necesitan ceder su igualdad a favor de otro que pueda administrarla para hacer posible el juego de rol.

El master

Las funciones de este participante son varias: a) estudiar e interpretar el manual que contiene el juego de rol que es la razón por la que se le eligió en esa posición, b) promover o crear la estética general sobre la que se desarrolla el juego, c) enseñar, aplicar o modificar la mecánica con la que se resolverán las situaciones de oposición, d) mediar la interacción y vigilar el correcto desarrollo de la dinámica.

Históricamente, el narrador ha sido la autoridad que filtra lo escrito por el manual respecto de las participaciones de los otros jugadores, en ocasiones investido plenipotenciariamente por el manual, en otras limitado, pero siempre como principal responsable de que todo funcione para hacer posible actividad, obteniendo tácitamente el control de todo cuanto sucede en el universo narrativo, excepto las decisiones de los jugadores.

Es importante señalar la distinción obvia; la capacidad omnipotente del Master respecto del juego, no trasgrede ni se importa a las relaciones sociales fuera de él, por lo que conceptos ideológicos de cualquier índole sobran respecto de la relación de juego, y que aunque el Master puede concederlos, los jugadores no pueden exigirlos pues ya cedieron ese derecho al designar la posición.

Nuevamente el trabajo de Hobbes arroja luz sobre este respecto, pues efectivamente, todos los poderes cedidos mediante el contrato social, recaen en la figura del monarca, que tiene el poder absoluto para asegurar que el Estado funcione, y sin embargo, ya que el fin último de la organización es evitar la muerte violenta que todos pueden ejercer en el estado natural, el soberano, aún en toda su capacidad, no puede obligar a uno de sus súbditos a renunciar al derecho de sobrevivir, por lo que un soldado huyendo del campo de batalla pudo haber fallado a su deber como soldado, pero no a su calidad humana, pues su fin último es preservar la vida.

Quizá esa es la más importante distinción del trabajo hobbsiano, los poderes ilimitados del soberano existen para un fin y se mantienen pese cualquier fallo, personal u organizacional, para asegurar el objetivo específico de la supervivencia, de la misma forma que las capacidades de un master pueden no ser suficientes o idóneas, pero mientras mantenga el objetivo de arbitrar la interacción entre jugadores en el juego

narrativo por encima de ellos, usando las libertades que cedieron, estará cumpliendo su razón de ser de evitar la interacción irrestricta del estado natural antes de la mesa, justificando así, la discreción en sus juicios.

La mesa supuestamente civil

Para el soberano hobbsiano, existen dos poderes diferentes que actúan sobre la población y por tanto por el estado; por un lado los poderes temporales bajo de él, y secundariamente los poderes eclesiásticos que obedecen otros intereses. Hobbes (1994) maneja hábilmente dichas distinciones, recordando que así como el soberano tiene el monopolio absoluta del poder temporal, su investidura también representa dicha divinidad (eclesiástica), justificándolo vehementemente con versículos de la biblia con la misma facilidad con la que un master puede justificar sus decisiones con el manual de rol del que parece derivar sus capacidades, pues solo él tiene el derecho de interpretar, ya que por un lado tiene las capacidades conferidas por los jugadores que le cedieron sus derechos, mientras retiene la interpretación del manual que es lenguaje del juego. Así que incluso, la invocación de otras costumbres o juicio respecto de una regla, sea por otros Masters ajenos a esa mesa, o en esa mesa pero sin la calidad, o incluso los diseñadores del juego de rol, son secundarios y meramente material de juicio para el master, que es soberano en su mesa.

Pero entonces salta a la luz una complicación, pese todo lo cedido y el respaldo del manual, el master requiere de sus jugadores, pues sin ellos, no puede cumplir sus funciones y por tanto no tiene sentido su diferenciación. Porque si bien ya se señaló que el Master puede no ser idóneo e incluso arbitrario, si sus jugadores abandonan la mesa, perderá su condición, de la misma forma como una rebelión elimina al estado.

Situación que se agrava cuando entran en conflicto subjetividades ideológicas y personales en la mesa. Puede un participante, abandonar la mesa y el resto seguir funcionando, de la misma forma como sufrir múltiples sustituciones siempre que no sean en un solo momento y continuar operando, se puede incluso cambiar al hombre detrás del título, para preservar la continuidad de la función que supone, y todos los razonamientos se justan o no, según el capricho del nuevo master. Entonces, conviene preguntar ¿Quién

es el Master? ¿el hombre que ejerce las funciones, o el título que legitima los arbitrios?

La flexibilidad del juego de rol, revela como siempre una incapacidad de fijar elementos absolutos, sin embargo, atendiendo el trabajo de Avalos (2001) sobre el Estado y el pensamiento hobbsiano, se puede transportar a nuestro tema para re explicar toda la relación de la mesa al decir; que debemos entender la figura de el Master no como un paralelo del soberano, sino del Leviatán, es decir, del poder que somete lo temporal y eclesiástico para el funcionamiento civil, y entonces es ineludible llegar a la conclusión que el master no es la persona que esgrime esa capacidad, sino la mesa que lo señaló, pues es parte de un todo simbiótico que solo tiene sentido cuando está operando

Con el master como figura de autoridad de la mesa, esta ya no es solo una organización para un fin, sino un motivo que se explica a si mismo; el funcionamiento de sus integrantes para jugar rol, y bajo esa luz es posible observar que su materia, son los participantes; su forma, la unión de voluntades para empoderar una figura capaz de hacerla funcionar; y su poder, las ganas de hacer efectiva la idea de jugar rol.

Conclusión

Los juegos de rol son una actividad que sin su propia categoría no es posible de entender, lo que le permite una envidiable fluidez y sobretodo la consideración de ser una experiencia muy personal que no puede obtenerse de otra forma que a través de la narración colectiva bajo parámetros arbitrados que requiere.

Así mismo, la separación del “narrador” y el “jugador” es ociosa y no representa adecuadamente la función de la célula que opera bajo el nombre de mesa, y que obtiene su autoridad de ningún elemento externo, sino de la necesidad de organizarse para poder jugar rol.

De tal suerte que el Master no es un dios encarnado, sino una persona moral compuesta de las cesiones de derechos hechas por los jugadores-narradores hacia aquel que administrará todos los recursos de la organización para hacer funcionar la mesa, pues así ha sido investido por el consenso, no por un manual de ambiguas y simplistas intenciones. Para terminar es importante dejar claro, que el Master es servidor de su mesa, no en un posición jerarquica hacia arriba (por sus funciones) o hacia abajo (por semántica) sino

específicamente para seguir funcionando, por lo que todos los participantes están en la obligación de mantener dicha posición evitando la oposición personal a las decisiones del master, que no son otra cosa que el resultado de la decisión primaria de querer participar en una mesa para jugar rol, y que su buen desempeño perpetuará dicha intención, completamente al margen de las personalidades, gustos y pensamientos de las personas que forman El Master o la materia, forma y poder de una mesa supuestamente civil.

Referencias

Teoría Hobbsiana.

HOBBS, TOMÁS. 2000. De Cive. Madrid: Alianza Editorial. p 13.

_____ 1994. Leviatán o la materia forma y poder de un estado eclesiástico y civil. México: Fondo de Cultura Económica.

Aplicación de la teoría de Hobbes en la idea del Estado.

ÁVALOS, GERARDO. 2001. Leviatán y Behemoth, Figuras de la idea del Estado. México: Universidad Autónoma Metropolitana. p. 11-15, 217-219, 244

Historia del desarrollo de la posición del Master; del Campaign Referee al Director de juego.

GYGAX, GARY. 1973. Dungeons & Dragons: Men & Magic, volume one of three booklets. Winesconsin: Tactical

Studies Rules.

MOLDAV, TOM .1981. Dungeons & dragons fantasy adventure game basic rulebook. EEUU: TSR. pp. B3

GYGAX, GARY. 1978. Advanced Dungeons & Dragons players handbook. EEUU: TSR.

_____ 1979. Advanced dungeons & dragons dungeon master guide. EEUU: TSR.

_____ 1978. Advanced dungeons & dragons players handbook. EEUU: TSR.

_____ 1979. Advanced dungeons & dragons dungeon master guide. EEUU: TSR.

ALLSTON, AARON. 1991. Rules cyclopedia. EEUU: TSR.

COOK, DAVID. 1995. Advanced dungeons & dragons dungeon master guide 2nd edition. EEUU: TSR.

_____ 1996. Advanced dungeons & dragons players handbook second edition. EEUU: TSR.

_____ 1995. Advanced dungeons & dragons manual del jugador segunda versión. España: Ediciones Zinco.

COOK, MONTE. ET. AL. 2000. Dungeons & dragons players handbook core rulebook I. EEUU: Wizards of the Coast.

_____ 2000. Dungeons & dragons dungeon master guide core rulebook II. EEUU: Wizards of the Coast.

_____ et. al. 2003. Dungeons & Dragons Manual del jugador libro de reglas básico I v. 3.5. España: Devir.

_____ et. al. 2003. Dungeons & Dragons Guía del Dungeon Master libro de reglas básico II v. 3.5. España: Devir.

HEINSOO, ROB. ET. AL. 2008. Dungeons & dragons players handbook roleplaying game core rules. EEUU: Wizards of the coast.

WYATT, JAMES. 2008. Dungeons & dragons dungeon master guide roleplaying game core rules. EEUU: Wizards of the coast.

CRAWFORD, JEREMY. 2010. Dungeons & Dragons essentials. EEUU: Wizards of the coast.

_____ 2014. D&D players handbook. EEUU: Wizards of the coast.

Juegos narrativos

MORNINGSTAR, JASON. 2012. Fiasco. EEUU: Bully pulpit games.

STAFFORD, GREG. 1990. Príncipe Valiente el juego de rol narrativo. España: Joc internacional.

BALSERA, LEONARD. 2013. FATE core system. EEUU: Evil hat productions .

REIN-HAGEN, MARK. 1991. Vampire the masquerade. EEUU: White wolf. pp. 19-22, 201.

ACHILLI, JUSTIN. ET. AL. 1999. Vampiro la mascarada. España: La factoría de ideas. pp. 21-22, 195

Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de mitos y leyendas a un juego de rol.

Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia.

Germán Alonso Arturo Insuasty
Universidad de Nariño - Colombia
laestaciongrafica@gmail.com

Resumen

Espantos, el juego de rol, es un proyecto de diseño desarrollado en la Universidad de Nariño en Colombia, compuesto por la investigación, la aplicación y la adaptación de los mitos y las leyendas del departamento de Nariño - Colombia, a un sistema de reglas estándar (sistema dado veinte) y su sistema de representación gráfica y presentación visual.

De acuerdo con lo anterior, la investigación tuvo como objetivo principal conocer y definir los juegos de rol, los mitos y las leyendas del departamento de Nariño, así como la posible utilización de estos relatos tradicionales en un sistema de juego; la aplicación se realizó buscando que éste sea sencillo y regional, pero que pueda ser jugado en espacios globales. La adaptación tuvo como objetivo contextualizar las reglas y el género, de acuerdo al comportamiento de los seres sobrenaturales nariñenses, generando así al finalizar este primer momento la conceptualización del juego.

El desarrollo gráfico buscó una dinámica visual que genere soluciones lúdico - didácticas que sean de ayuda para los jugadores no solo en la parte comprensiva del juego, sino en la comodidad y facilidad de transporte del mismo.

Espantos es un juego del género de terror e investigación. En el desarrollo del mismo los jugadores crean sus propios personajes, los cuales son humanos que realizan cualquier actividad considerada dentro del juego como profesión y se encaminan en una aventura donde estarán envueltos en una historia de investigación, misterio y mucha diversión.

Palabras clave: Mitos y Leyendas, Juego de Rol, Principiantes.

Línea de investigación: Diseño y desarrollo de contenido.

Introducción

Espantos, es un proyecto de diseño que aborda la creación de un juego de rol, a partir de la investigación y adaptación de mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia.

El departamento de Nariño, está ubicado al suroeste del país, sobre la frontera con Ecuador y con orillas en el océano Pacífico. Nariño presenta una geografía diversa y tres regiones fisiográficas: Región andina atravesada por la cordillera de los Andes; la llanura del Pacífico y la vertiente amazónica al oriente del departamento. En épocas pre coloniales el territorio estaba poblado por una gran cantidad de tribus indígenas, de las cuales algunas se conservan hasta la actualidad. En el departamento en el mes de enero, se desarrolla el Carnaval de Negros y Blancos, declarado Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, el día 6 de enero, el día principal del carnaval se desarrollan carrozas (carros alegóricos) en gran parte fundamentadas conceptualmente en mitos y leyendas regionales.

Esta ponencia pretende compartir la metodología de diseño, investigación y adaptación utilizada para desarrollar el juego de rol, como aporte a la preservación de la tradición oral de los pueblos.

Contenido

El concepto inicial del proyecto fue desarrollar un sistema de piezas gráficas que generen recordación en la población juvenil, acerca de la tradición oral nariñense (Mitos y leyendas), planteando el uso de la didáctica de los juegos de mesa como mecanismo lúdico para generar recordación, se centró la atención en los juegos de rol para mesa, por ser contemporáneos y novedosos en la región.

La investigación propuesta comprendió la realización del análisis hermenéutico - comparativo de la información sobre los mitos y leyendas de Nariño para su aplicación a un juego de rol para principiantes. Para el efecto se tomaron fuentes documentales, entrevistas, matrices de análisis de los mitos y leyendas y juegos de rol.

Siguiendo con el concepto inicial del proyecto, se realizó el proceso de investigación, donde se analizaron los mitos y las leyendas de Nariño en dos de las tres zonas del departamento (zonas Andina y Pacífica) desde sus posibilidades de adaptación a un juego de rol, se buscó reconocer los personajes de las leyendas

más adecuados para estos juegos; identificar las características espaciales de los mitos nariñenses y establecer los aspectos gráficos, semióticos, expresivos y técnicos de la adaptación de un juego de rol a un contexto regional.

A partir de la investigación, se determinaron cuatro tipos de leyendas:

- Históricas, las cuales parten de un hecho real que ha sido modificado resultando la coexistencia de los hechos verdaderos con los ficticios.
- Religiosas, las cuales se refieren a milagros, santos o seres sobrenaturales a favor de los seres humanos.
- Etiológicas, que explican el por qué de las cosas de la naturaleza.
- De Seres Sobrenaturales, las cuales tratan acerca de seres fantásticos y sobrenaturales como el diablo, las brujas, los duendes, entre otros.

Estas últimas tomadas como objeto de estudio por tratarse de seres fantásticos regionales. El mito como relato de orden cultural-histórico fue agrupado en tres bloques temáticos: Fabulosos (proezas de un héroe); históricos (elementos fantásticos sobre un fondo histórico); y religiosos (el ser humano y sus preguntas fundamentales acerca de lo divino), los que se subdividieron en:

- Los Cosmogónicos, Teogónicos y de Origen: que refieren a la creación del mundo y al nacimiento de los dioses o seres y de origen de civilizaciones, pueblos etc. son probablemente los más antiguos dentro de las tradiciones de los pueblos.
- Los Etiológicos o Explicativos: que narran costumbres, fenómenos que llamaron la atención o hazañas de los héroes de una cultura.
- Los Mitos estelares o solares: que narran acontecimientos de carácter natural que ocurrieron en los tiempos antiguos.

Se delimitó el estudio a los mitos históricos de tipo cosmogónico, teogónico y de origen. Simultáneamente se analizaron diversos juegos de rol para identificar tendencias, tipos y características propias.

Con el proceso investigativo se determinó que los seres sobrenaturales de las leyendas eran perfectamente aplicables como personajes (espantos) al juego y los mitos servirían para generar el trasfondo y la narrativa del mismo, además a partir del desarrollo del juego se puede reforzar los conocimientos y generar recorda-

ción de estos personajes, replanteando así el proyecto hacia la búsqueda de mecanismos que permitan a los jugadores entender más fácilmente los juegos de rol. El nombre del juego surgió por la denominación común que en el departamento de Nariño se hace de los seres sobrenaturales de las leyendas.

A su vez, para facilitar el análisis de la investigación, se clasificaron los juegos de rol en tres grandes bloques: Medieval-Fantásticos, como Calabozos y Dragones, El Señor de los Anillos, Aquelarre, Elric, Ars Magica,^{7º} Mar y la Leyenda de los Cinco Anillos; de *ciencia ficción* como Star Wars, Cyberpunk, Traveller, Fading Suns, Shadowrun, Redención y Heavy Gear; de *otros temas* como Kilt, Unknown Armies, Warcraft, Zombie, la llamada de Cthulu, Vampiro, Hombre lobo, entre otros.

Por la gran cantidad de juegos encontrados se analizaron únicamente dos, uno medieval-fantástico como Calabozos y Dragones basado en la literatura de J.R. Tolkien, teniendo en cuenta que fue el primer juego de rol y uno de los más representativos y otro de terror como la llamada de Cthulu, basado en la literatura de Lovecraft donde los personajes pierden la cordura hasta enloquecer al encuentro con monstruos propios del juego.

La similitud en algunas de las normas y bases existentes, permite plantear el aprovechamiento de estos elementos estandarizados, para ayudar a la comprensión de los mecanismos de juego, aportando las bases para que una persona que juegue en uno de ellos, esté en la capacidad de comprender y practicar en un nivel básico otros tipos de juego de rol similares. Es así como en el año 2000 Wizards of the Coast¹ publicó con la tercera edición de Calabozos y Dragones², un sistema de juego sencillo, funcional y con licencia abierta, llamado “sistema dado veinte (d20)”, que puede ser aplicado a cualquier juego de rol no necesariamente de fantasía medieval, el cual plantea un sistema estandarizado para determinar el éxito o el fracaso de cualquier tarea dada, el cual fue utilizado para el desarrollo de Espantos.

En un primer momento del proceso de diseño, se buscó realizar una adaptación de los mitos y leyendas a un juego existente, como C&D, sin embargo los perso-

najes, monstruos, género y contexto histórico no eran acordes con la región, pues C&D es un juego basado en literatura fantástica medieval, sus personajes (Magos, guerreros, bardos, ladrones, etc.) no concuerdan con los personajes a los que se aparecen los seres sobrenaturales y las luchas épicas medievales no se ajustan al entorno nariñense, de esta forma no se realizó una adaptación a un juego existente, sino que se aplicaron los seres de la tradición oral nariñense al sistema de juego estándar, logrando así un nuevo juego, con una temática específica, contextualizado regionalmente, perteneciente al género de terror e investigación y con una mecánica de juego que hace posible sea jugado en otras latitudes.

De acuerdo con uno de los objetivos del proyecto que buscaba la comprensión de los juegos de rol en el contexto local, se simplificaron procesos de acuerdo a la corriente minimalista, unificando las habilidades y los dotes en bloques temáticos que faciliten en juego, así por ejemplo las habilidades de saltar, correr, esconderse, escuchar, buscar, etc. utilizadas en el sistema d20, se aplican en Espantos en una sola habilidad denominada Ubicación/Acción.

Se determinó que el juego tuviera una sola raza, la humana; en cuanto a las clases, los jugadores tendrían la oportunidad de escoger la profesión que quisieran, siempre y cuando se apasionen por la investigación de lo sobrenatural, que en el fondo convierte a la investigación como profesión común. El espacio-tiempo del juego se desarrolla en tres escenarios posibles: Actualmente, que representa el hoy, con la tecnología y todo lo que se conoce, desarrollado en un espacio conocido y cercano; Otros tiempos, que muestra un lugar que se conoce pero que se desarrolla en el pasado o el futuro; finalmente el Inmaterial, que representa un tiempo presente, pasado o futuro de un lugar desconocido que puede ser real o fantástico.

Los personajes que el jugador crea, tienen la posibilidad de realizar magia mediante hechizos inexistentes en la realidad, pero que dentro del juego son válidos. Para los monstruos (espantos) contra los que los personajes luchan, se manejaron seis seres sobrenaturales de las leyendas nariñenses, cuyo proceso de selección se realizó de acuerdo a las posibilidades de adaptación

¹Página Web de Wizards of the Coast, <http://www.wizards.com> (consultada el 15 de noviembre de 2016)

²Jonathan Tweet, Monte Cook y Skip Williams. Dungeons & Dragons, tercera edición: Manual del Jugador, (Barcelona: Devir Iberia, edición en español, 2001)

y formas de actuar de estos, sin embargo se les asignaron poderes o cualidades especiales que en algunos casos el relato original no tiene, esto para darle mayores posibilidades al director del juego para hacer una aventura divertida y contextualizar los personajes a un juego de rol.

Como es un juego de investigación y terror, los personajes no van a “matar” a los espantos, pues estos en realidad no mueren dentro del juego, sino que buscan descifrar los misterios, rescatar víctimas u objetos mágicos o ir al encuentro de un espanto, la investigación no es tomada desde el punto de vista del estereotipo de detective, sino que es más bien una búsqueda de conocimientos acerca de lo sobrenatural.

Al ser Espantos, un juego de la corriente minimalista del rol, donde se busca que la mayor carga y responsabilidad recaiga sobre una persona experimentada como es el director del Juego y se simplifiquen reglas para una mayor diversión, se buscaron elementos gráficos y conceptuales que le faciliten la dirección del juego y la interacción con los jugadores principiantes. Para esto se unificaron las reglas en un solo manual de juego, se planteó la búsqueda de elementos gráficos que ayuden al jugador principiante, no solo a comprender mejor la mecánica de este, sino a realizar una transición de un juego de mesa tradicional a uno de rol, siendo estos, elementos gráficos como tableros y fichas que en algunos casos son utilizados también en los juegos de rol y la recopilación de una serie de preguntas frecuentes que se hacen sobre estos. Al aplicar estos elementos al proyecto no solo el jugador podrá conocer más de los juegos antes de empezar la partida, sino que dentro de ésta el director podrá tener referentes visuales que ayuden a dirigir una partida con jugadores principiantes.

Finalmente, se inició el proceso gráfico definiendo el contenido visual del proyecto, dividido en dos partes, una denominada básica, de la que hacen parte la caja del juego y el manual de reglas, y otra de apoyo, como son unas fichas, un tablero y un set de cartas con preguntas frecuentes. Teniendo en cuenta que los personajes que el jugador puede crear son ilimitados, se decidió que no tendrían una interpretación visual dentro del juego, únicamente se realizarían ilustraciones de los elementos fijos, como son los espantos elegidos y los elementos de ambientación que intervienen en el juego.

Para el desarrollo gráfico del manual, se resolvió iniciar con las ilustraciones de los espantos, que se aplicarían no solo al capítulo destinado para estos, sino que estarían en las piezas de apoyo del juego. Se desarrolló el estudio de los personajes en su estado “natural” o aterrador, de acuerdo con las narraciones encontradas en el proceso investigativo, esto para reconocer los aspectos físicos más relevantes de cada uno y poder realizar una adecuada interpretación de los mismos. Las ilustraciones se resolvieron utilizando herramientas digitales, inicialmente se experimentó con ilustraciones en 3d retocadas en Photoshop, sin embargo se resolvieron con dibujo manual intervenido digitalmente basadas en el estilo utilizado en el comic japonés o manga.

Resultados y conclusiones

Las características de los personajes de los mitos y las leyendas nariñenses, son propicias para ser adaptadas a un juego de rol, puesto que por su carácter fantástico se adecuan a este tipo de juegos. De esta forma, siguiendo las matices de análisis propuestas en esta investigación es posible replicarlo en diferentes ciudades latinoamericanas.

Existen leyendas que aunque se refieren al mismo personaje, cambian de acuerdo a la zona de narración, las cuales conservan quizá algunos de sus rasgos comunes. Las leyendas pretenden lograr unos comportamientos adecuados de las personas, mediante narraciones metafóricas que son asimiladas y aplicadas en los pueblos. Es importante, preservar la narración oral como forma de conservar la historia de los pueblos.

Los juegos de rol analizados, fueron creados a partir de una literatura fantástica y mitológica europea, aprovechan al máximo el papel que desempeña el rol dentro de la lúdica y el aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior, la literatura de los mitos y leyendas latinoamericanas tiene un gran potencial para ser aplicada en estos juegos y al ser diseñados en micro contextos, es posible construir una nueva visión de los personajes desde la perspectiva latinoamericana.

Las similitudes en algunas de las normas y las bases existentes en estos juegos, permite plantear el aprovechamiento de estas reglas básicas comunes, para adaptar los mitos y las leyendas zonas latinoamericanas, a un juego para principiantes. Si se logra la contextualización de un juego de rol a una región específica, con

temas, personajes y conceptos que se conocen, es posible desde el diseño aportar al conocimiento o la recordación de nuestras creencias populares.

La adaptación de los mitos y las leyendas a un Juego de Rol para principiantes, requiere la intervención del Diseñador Gráfico, ya que el diseño hace parte importante del juego, pues los jugadores se deleitan con las narraciones gráficas que los manuales originales poseen, su buen diseño y su contextualización de acuerdo con el tema del juego, además del sentido comunicacional que estos manuales poseen.

Referencias

JIMÉNEZ, Carlos Alberto “*Hacia la construcción del concepto de lúdica*”. http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos_ludica.html (consultada el 5 de enero de 2017)

_____, “*Lúdica Caótica*”. http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos_ludica.html (consultada el 5 de enero de 2017)

TWEET, Jonathan, Monte COOK y Skip WILLIAMS. *Dungeons & Dragons, tercera edición: Manual del Jugador*, (Barcelona: Devir Iberia, edición en español, 2001)

GRANDA O, Oswaldo, *Leyendas de Nariño*, (Pasto, SE, SA)

Wizards of the Coast. <http://www.wizards.com> (consultada el 15 de noviembre de 2016)

Divulgación de los juegos de rol a comunidades de jóvenes como opción alternativa de sano esparcimiento.

Carlos Francisco
De la Mora Mondragón
Facultad de Ciencias, UNAM.
carlosdelamoram@ciencias.unam.mx

Miguel Ángel
Bastarrachea Magnani
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.
mamigre4008@gmail.com

Jaime
Hernández Martínez
Facultad de Ciencias, UNAM
hernandezwolfs@gmail.com

Resumen

Desde el 8 de junio de 2012 la Liga Universitaria de Juegos de Rol (LUJR) nació para dar a conocer esta actividad lúdica entre los jóvenes estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el objetivo principal fue proponer una alternativa lúdica y de sano esparcimiento para los alumnos de la Universidad y cualquier otra persona interesada. Los juegos de rol son una actividad que propician distintos valores (Hernández 2010), tales como el desarrollo de la expresión oral, la estimulación del razonamiento matemático, el impulso del trabajo en equipo, la cooperación, la tolerancia, la toma de decisiones, el incremento de la responsabilidad, la socialización, la improvisación y la resolución de problemas; por lo tanto, pueden ser considerados como una valiosa actividad para el entretenimiento y el cultivo de valores entre los jóvenes. Después de 5 años de actividad y divulgación de los juegos de rol en la UNAM, a través de la LUJR se han podido determinar algunas de las motivaciones y razones para participar en los juegos de rol, tales como; socializar, usar la imaginación, aprender cosas nuevas, sentirse en un ambiente agradable, fomentar la empatía y divertirse. En este trabajo se presentan los resultados de varias encuestas que la LUJR realizó durante entre los años de 2012 y 2015 a los jugadores que asistían a los eventos y que se ofrecían voluntariamente a opinar sobre la experiencia. Para determinar las razones y motivaciones se aplicaron encuestas tipo Likert (Dubon, et al. 2010) y preguntas abiertas con las cuáles se construyeron redes sistémicas para su posterior evaluación. (Jorba and Sanmartí 1996) Como resultado, se fomentó el gusto por practicar este pasatiempo entre los jóvenes de la UNAM.

Palabras clave: juegos de rol, comunidades de jóvenes, difusión, divulgación.

Línea de investigación: gestión y creación de públicos

1. Introducción y motivación.

La Liga Universitaria de Juegos de Rol (LUJR) inició como un sueño entre un pequeño grupo de amigos. Al inicio como cualquier grupo de juegos de rol, los fundadores eran un conjunto de personas que empezaban a conocerlo, con experiencias variopintas en alguno que otro juego. Fue por el activo interés de quien en ese momento fuera nuestro narrador que desde el 2006 comenzamos una épica campaña de Dungeons and Dragons ©. El juego nos gustó tanto que nuestro deseo por compartirlo con otros y con el resto de la comunidad universitaria, nos llevó a investigar tanto en revistas populares como especializadas lo que se decía de los juegos de rol en el ámbito cultural. Para esas alturas, varios de los miembros de aquél grupo de amigos ya eran egresados de la carrera y se encontraban realizando trabajos de titulación.

Así, interesados en difundir los juegos de rol y acercarlos a los estudiantes y profesores, los miembros de la LUJR se acercaron a los coordinadores de Actividades Culturales de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México para solicitarles la oportunidad de mostrarles en qué consistía el rol y el por qué pensaban que podrían resultar ventajosos para el desarrollo creativo de los jóvenes estudiantes. Sin embargo, para hacerlo era necesario recabar material fidedigno y un marco teórico que sustentara las ventajas y posibilidades de la actividad además de que la equiparara con juegos de estrategia de gran tradición como el Ajedrez, o emergentes en el mundo occidental como el Go. Por supuesto, la primera aproximación fue difícil porque los juegos de rol no eran competitivos sino colaborativos, siéndole difícil a los miembros de la LUJR delimitar ésta sutil diferencia que implicaba no hacer un torneo y sus complicaciones, sino simplemente juntar mesas, lápices, dados y divertirse.

Después de encontrar varios documentos serios que hablaban sobre los juegos de rol en el ámbito cultural y lúdico, los miembros de la LUJR se percataron de la ausencia de estudios de fácil acceso en habla hispana y en la comunidad mexicana. Si bien, ahora sabemos se han hecho varios estudios con anterioridad en diversos países en hispanoamérica, sigue sin haber un correcto repositorio donde referirlos o acceder a sus resultados.

La Liga Universitaria de Juegos de Rol (LUJR), se creó con el objetivo de difundir los juegos de rol a estudiantes, personal docente y público en general, además

de popularizar los juegos de rol y ofrecer un punto de encuentro entre los participantes. Actualmente la LUJR ha participado en 54 eventos de divulgación, 15 eventos culturales, y sus miembros han impartido 7 talleres docentes e impulsado la publicación de un artículo académico acerca del potencial que tienen los juegos de rol para la cultura y el aprendizaje (Bastarrachea, De la Mora and Ramírez 2016). Gracias a esto, hemos observado que los juegos de rol tienen un gran potencial lúdico, social, educativo y para el desarrollo cultural.

Así, el 8 de junio de 2012 se organizó el primer evento de divulgación de juegos de rol en la Facultad de Ciencias con el apoyo de la Coordinación de Actividades Culturales, siendo muy exitoso debido a la gran cantidad de personas que se mostraron interesadas en aprender y conocer este pasatiempo. Conforme se presentó la oportunidad de hacer eventos mensuales en la misma Facultad de Ciencias y otras Facultades de la UNAM, varios de los miembros de la LUJR, algunos de ellos formando parte de la planta docente de la Facultad de Ciencias, buscaron una forma de evaluar el uso del rol como herramienta didáctica, aprovechando la gran cantidad de asistentes a los eventos mensuales. Para ello diseñaron encuestas que evaluarían la opinión de los participantes que nunca habían jugado rol sobre la misma actividad.

2. Justificación.

Al inicio de su carrera universitaria los jóvenes enfrentan grandes cambios que provocan una gran variedad de emociones. En muchas ocasiones los estudiantes pueden sentirse deprimidos debido a situaciones de estrés, principalmente porque su rendimiento académico puede resultar menor al que tenían en comparación con sus niveles académico anteriores (Mendoza, et al. 2010). Si no es atendida oportunamente, esta depresión busca ser superada inadecuadamente a través del consumo de sustancias adictivas como el tabaco, alcohol y otros estupefacientes (Montoya, et al. 2010). De entre las razones por las que los jóvenes consumen estas sustancias podemos nombrar la necesidad de sentirse bien, de olvidar el estrés, escapar, convivir en sociedad y pertenecer a un grupo (Colmenares 2016). Cuando se realiza una actividad lúdica, es factible combatir el estrés y la depresión (Khan y Peña 2017), así que los juegos de rol no son diferentes, además propician distintos valores como la creatividad (Bergs-

tröm 2012), la empatía (Fernández, López y Márquez 2008) y el trabajo colaborativo (Glinz 2005).

Si los jóvenes buscan una situación para convivir en sociedad, sentirse bien, olvidar el estrés y pertenecer a un grupo, en vez de consumir sustancias que generen adicción, pueden encontrar estas razones conviviendo en una partida de juegos de rol.

3. Metodología

Para este estudio se diseñaron encuestas tipo Likert (Dubon, et al. 2010) con el objetivo de conocer qué tanto había gustado a los asistentes la participación en esta actividad, incluyéndose también algunas preguntas abiertas con las cuáles se construyeron las redes sistémicas (Jorba and Sanmartí 1996).

Los cuestionarios se aplicaron a los participantes que se ofrecían voluntariamente para determinar razones y motivaciones de su asistencia y comentar su opinión con la experiencia. Estas encuestas fueron aplicadas en diversos eventos entre los años 2012 y 2015 a un total de 127 personas con edad entre de 17 a 35 años aproximadamente.

La construcción de las redes sistémicas se muestra a continuación, a partir de las respuestas como fueron apareciendo de manera reiterativa en las preguntas abiertas:

- Pregunta: ¿Qué te motivó a jugar?
- Respuestas:
 - a) Tenía referencias previas.
 - b) Curiosidad.
 - c) Acompañar a otra persona.
 - d) Tenía tiempo libre.
 - e) Podía usar la imaginación.
 - f) Por diversión.
- Pregunta: ¿Por qué volverías a participar en otro juego de rol?
- Respuestas:
 - a) Es divertido.
 - b) Aprendí cosas nuevas.
 - c) Se fomenta el gusto por los juegos de rol.
 - d) Conocí a otras personas.
 - e) Me sentí en un ambiente agradable.
 - f) Me gustó ponerme en el papel de un personaje.
 - g) Me hicieron imaginar.

Motivaciones para jugar los RPG en los eventos de la LUJR

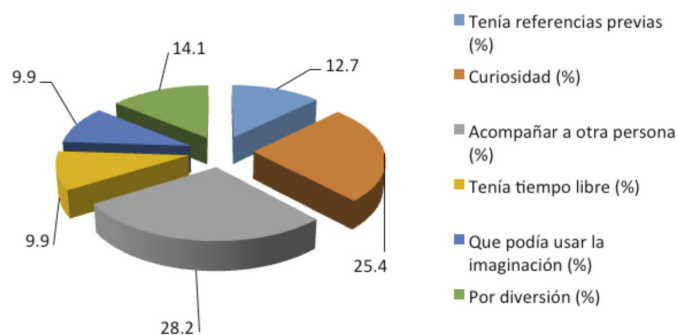


Gráfico 1: Motivaciones de los asistentes para participar con juegos de rol en los eventos de la Liga Universitaria de Juegos de Rol

Razones por las que les gustó participar en RPG

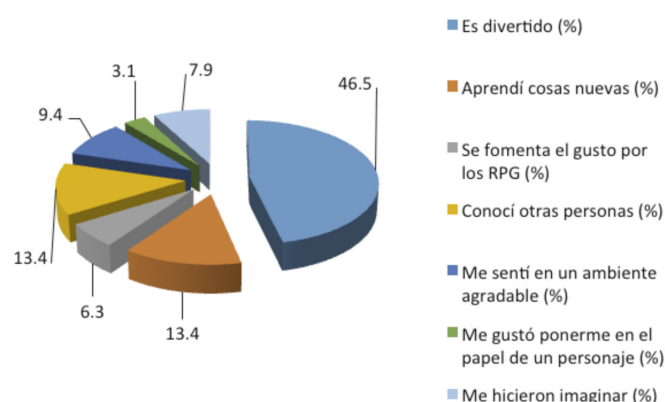


Gráfico 2: Razones de los asistentes para participar en eventos de la LUJR

Formas en que se enteraron los asistentes de los eventos de la LUJR

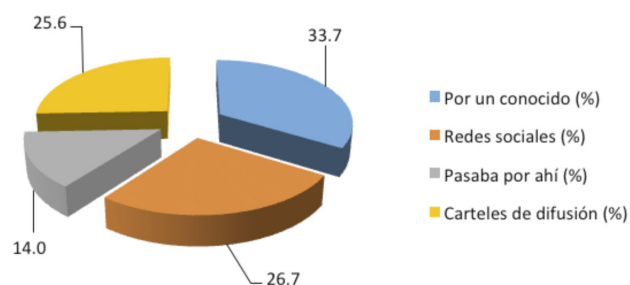


Gráfico 3: Formas en que los asistentes se enteraron de los eventos de la Liga Universitaria de Juegos de Rol

- Pregunta: ¿Cómo te enteraste de los eventos de la Liga Universitaria de Juegos de Rol?
- Respuestas:
 - a) Por un conocido.
 - b) Redes sociales.
 - c) Pasaba por ahí.
 - d) Carteles de difusión.

Por último, también se les cuestionó si antes del evento conocían los juegos de rol. Finalmente se analizaron las respuestas y se crearon gráficas de tarta.

4. Resultados

El 57% de los encuestados aseguró que no conocían los juegos de rol hasta que asistieron a un evento de la LUJR. Al preguntarles qué tanto les gustó el evento, había cuatro respuestas posibles: mucho, me gustó, poco y nada. Sin embargo, todos los encuestados sólo respondieron que les gustó (44.3%) o que les gustó mucho (55.7%). En relación a las motivaciones que tenían los asistentes para participar en los eventos de la LUJR, se pueden observar en el gráfico 1. Las razones se encuentran en el gráfico 2 y los medios por los cuáles se enteraron se describen en el gráfico 3. También la socialización jugó un papel muy importante, pues la mitad de los asistentes se enteraron de los eventos por medio de algún conocido (33.7%) o por las redes sociales (26.7%). A su vez, las motivaciones y razones fueron acompañar a sus amigos (28.2%) y conocer personas nuevas (13.4%).

5. Conclusiones

En virtud de que más de la mitad de los asistentes no conocían los juegos de rol antes de asistir a un evento de la LUJR, llama la atención la gran cantidad de personas que ya habían escuchado del juego y asistieron a los eventos, así como la respuesta positiva. Básicamente, todos los asistentes lo encontraron agradable, siendo que al 46.5% les gustó por parecerles divertido. Una de las razones más altas para participar en los juegos de rol fue su naturaleza lúdica.

Destacó también la mención de factores de protección, como sentirse en un ambiente agradable. Y en relación con valores que se propician, se puede mencionar la empatía al ponerse en un papel diferente al que frecuentan; así como, el fomento a la creatividad usando la imaginación.

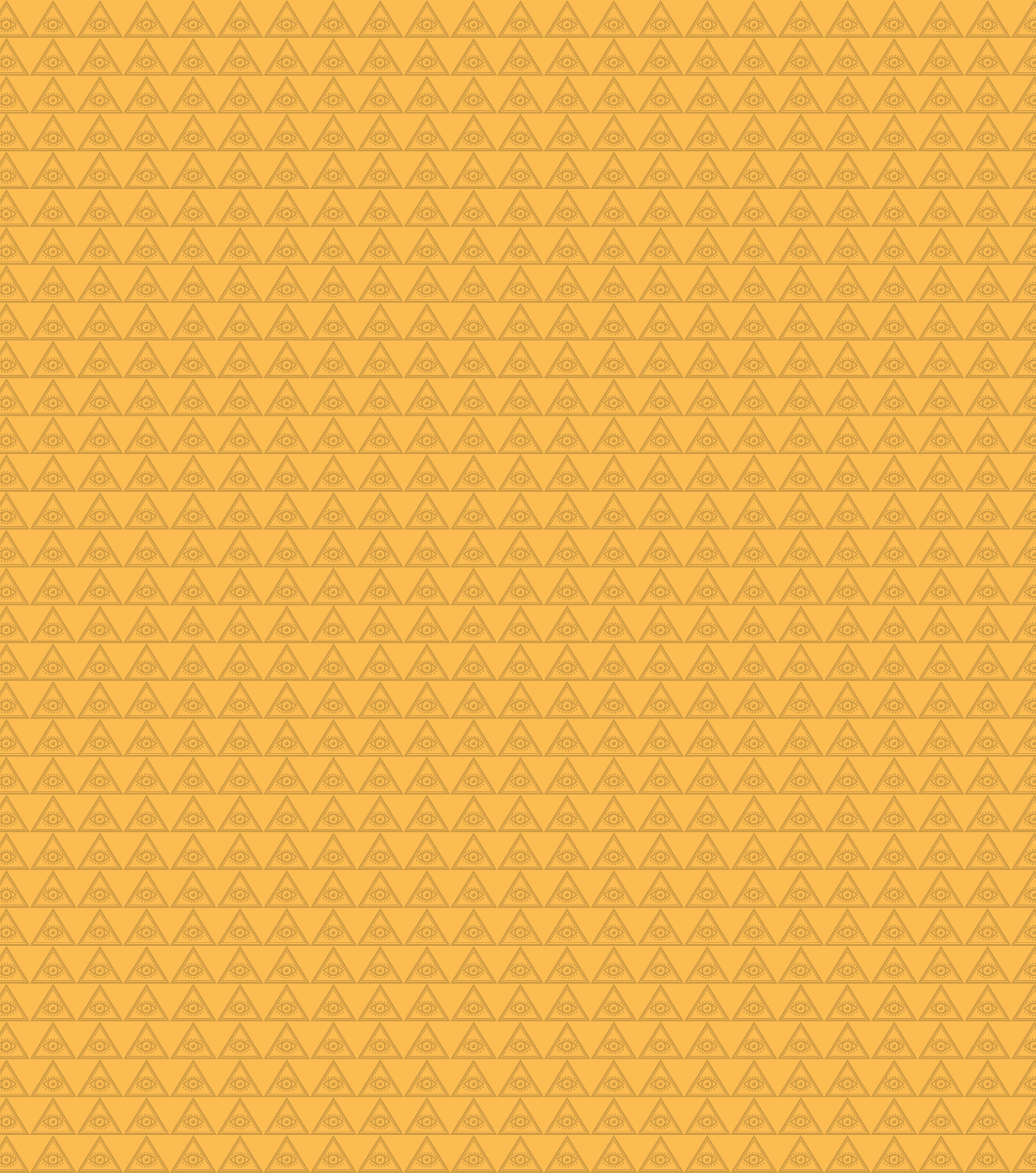
Esto los exhibe como una propuesta robusta para su aplicación en centros universitarios y de nivel bachillerato como escuelas, deportivos y casa de cultura. Sin embargo, uno de los grandes problemas de los juegos de rol para su implementación en aulas, por ejemplo, es la necesidad de un narrador capacitado para dirigir la historia con grupos de jóvenes. Si bien, a nivel universitario, nuestros resultados muestran que los estudiantes

muestran interés y gusto por jugar, este escenario cambiaría en un ambiente más hostil, como por ejemplo, en bachilleratos o secundarias de comunidades alejadas del ambiente urbano.

Como investigación futura nos proponemos evaluar, cuántos de estos jugadores se convierten en jugadores asiduos y qué razones hay detrás de esta decisión.

Referencias

- BASTARRACHEA, M. A., C. F. DE LA MORA, and N. RAMÍREZ. “*Los juegos de rol y su potencial para la cultural y el aprendizaje.*” In *Construcción de buenas prácticas educativas mediadas por la tecnología*, by A. Flores,
- F. DÍAZ-BARRIGA and M. A. RIGO, 182-187. Puebla, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Ciencias de la Electrónica, 2016.
- BERGSTRÖM, K. “*Creativity Rules. How rules impact player creativity in three tabletop role-playing games.*” *International Journal of Role-Playing* 3 (2012): 4-17.
- Colmenares, V. “MONOGRAFÍA: ALCOHOLISMO EN JÓVENES ADOLESCENTES.” UNIVERSIDAD VERACRUZANA, FACULTAD de Trabajo Social, Unidad Docente Multidisciplinaria de Ciencias de la Salud y Trabajo Social. 2016. <http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/37100/1/colmenaresrios.pdf>.
- DUBON, A., G. ERRAZURIZ, A. PECORELLI, and A. RAMIREZ. *Escala de Likert y diferencial semántico*. Honduras: Universidad Católica de Honduras, 2010.
- FERNÁNDEZ, I., B. LÓPEZ, y M. MÁRQUEZ. “*Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión.*” *Anales de Psicología* 24, nº 2 (2008): 284-298.
- GLINZ, P. “*Un acercamiento al trabajo colaborativo.*” *Revista Iberoamericana de Educación* 35, nº 2 (2005): 1-13.
- Hernández, J. “*Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol.*” *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información (TESI)* 11, no. 3 (2010): 135-148.
- JORBA, J., and N. SANMARTÍ. *Enseñar, aprender y evaluar: un proceso de regulación continua*. Madrid: MEC, 1996.
- KHAN, S., y J. PEÑA. “*Playing to beat the blues: Linguistic agency and message causality effects on use of mental health games application.*” *Computers in Human Behavior* 71 (2017): 436-443.
- MENDOZA, L., E. M. CABRERA, D. GONZÁLEZ, R. MARTÍNEZ, E. J. PÉREZ, and R. SAUCEDO. “*Factores que causan estrés en estudiantes universitarios.*” *ENE, Revista de Enfermería* 4, no. 3 (2010): 35-45.
- MONTOYA, L., J. A. GUTIÉRREZ, B. E. TORO, M. A. BRIÑÓN, E. ROSAS, and L. E. SALAZAR. “*Depresión en estudiantes universitarios y su asociación con el estrés académico.*” *Revista CES Medicina* 24, no. 1 (2010): 7-17.



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

