



CREER LO INCREÍBLE

VERDADES Y MENTIRAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

 **Ayudar
Jugando**

NSR
EDICIONES



Ayudar Jugando

La asociación para la celebración de eventos lúdicos benéficos **Ayudar Jugando** es la unión de los esfuerzos de un grupo de gente ilusionada con un proyecto común: ayudar a las personas más desfavorecidas a través de nuestras aficiones.

Consideramos que la colaboración y el apoyo a los desfavorecidos es posible desde cualquier situación, cualquier ámbito o cualquier posición. Así que, ¿por qué no conseguir a través de aquello que nos proporciona entretenimiento y diversión que los demás también puedan sentirse un poco mejor?

www.ayudarijugando.org

NOSOLOROL Ediciones

NOSOLOROL es la editorial de *Mutants & Masterminds*, el juego de rol de *Usagi Yojimbo*, *Roleage* y *sLang*. Creer lo increíble es su segunda colaboración con Ayudar Jugando, tras la edición, con fines igualmente benéficos del libro *Tras la Pantalla*.

www.nosolorol.com



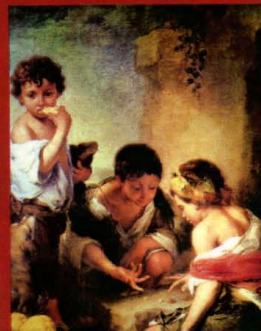
Rocío Tizón

Rocío Tizón nació en Madrid en el año 1979. Desde joven se interesó por la escritura, lo que le llevaría a estudiar Periodismo años más tarde en la Universidad Complutense de Madrid.

Siempre ha estado interesada en los juegos de rol, y decidió escribir este ensayo al constatar la desinformación y leyendas negras que había en torno a ellos.

Tiene gran interés en el campo del cine, por lo que ha escrito en varias revistas de este género, tales como *Versión Original* y *Dirigido* y a colaborar en varias páginas web. Asimismo, es coautora del libro colectivo *Las Miradas de la Noche*, publicado en la Editorial Ocho y Medio. En el año 2004 obtiene el Premio San Pancrancio a la mejor Colaboradora de la revista *Versión Original*.

Ilustración de cubierta:
Niños jugando a los dados de Murillo



PROLOGO.....

PREFACIO.....

LOS JUEGOS Y LOS HOMINEX.....

La Naturaleza del Juego.....

Características del Juego.....

El placer de la imitación.....

Juegos de rol en línea.....

Juegos de rol en ordenador.....

Juegos de rol en vivo.....

Tipología de Juegos de rol.....

Línea Fantasía Medieval.....

Línea Gótica y de Terror.....

Línea Ciencia Ficción.....

Línea de Parodia.....

Otros.....

Evolución de los juegos de rol.....

Primera generación (1974-1978).....

Segunda generación (1978-1984).....

Tercera generación (1984-1992).....

Cuarta generación (1992-.....)

Los malos mitos del Rol.....

La Sociedad, los Medios de Comunicación.....

Sucesos imputados al Rol.....

El Cámen del Rol.....

El Caso de la Mutilación de San Sebastián.....

Disturbios en la Semana Santa de Valencia.....

Los menores asesinados por un Rol.....

El Asesino de la Katana.....

El Asesino de la Escalera.....

Suicidios atribuidos al Rol.....

El Cine y el Rol.....

Movies and Mortars (Steven Spielberg).....

Jocs de Rol (Roberto Enríquez).....

CREER LO INCREÍBLE

VERDADES Y MENTIRAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

Rocío Tizón

NSR
EDICIONES

Crear lo increíble: Verdades y Mentiras sobre los Juegos de Rol

Escrito por:
Rocío Tizón

Editado por:
Pedro J. Ramos y Manuel J. Sueiro

Primera edición: diciembre de 2007

© Rocío Tizón, 2007
© NOSOLOROL Ediciones, 2007

ISBN: 978-84-936027-3-4
Depósito Legal: M-54544-2007

Printed in Spain by Publicep

Publicado por Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones
C/Arquitecto Gaudí 5, 3º 3, 28016 Madrid
www.nosolorol.com ediciones@nosolorol.com

CONTENIDOS

PRÓLOGO	7
PREFACIO	9
LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES. LA NECESIDAD ANTROPOLÓGICA DEL JUEGO	11
La Naturaleza del Juego.....	11
Características del Juego.....	13
El placer de la imitación.....	16
¿QUÉ ES REALMENTE UN JUEGO DE ROL?	19
Esencia y significado del Rol.....	19
Antecedentes del Rol.....	20
Modalidades de Juegos de rol.....	22
Juegos de rol en mesa.....	22
Juegos de rol en ordenador.....	22
Juegos de rol en vivo.....	23
Tipología de Juegos de rol.....	23
Línea Fantasía Medieval.....	24
Línea Gótica y de Terror.....	25
Línea Ciencia Ficción.....	26
Línea de Parodia.....	26
Otros.....	27
Evolución de los juegos de rol.....	27
Primera generación (1974-1978).....	28
Segunda generación (1979- 1983).....	28
Tercera generación (1984- 1987).....	28
Cuarta generación (1988- ¿).....	29
Los malos mitos del Rol.....	29
La Sociedad, los Medios de Comunicación y el Rol.....	33
Sucesos imputados al Rol.....	34
El Crimen del Rol.....	34
El Caso de la Mutilación de Perros.....	36
Disturbios en la Semana Santa Sevillana.....	37
Dos menores asesinan a una adolescente en San Fernando de Cádiz.....	37
El Asesino de la Katana.....	38
El Asesino de la Baraja.....	41
Suicidios atribuidos al Rol.....	41
El Cine y el Rol.....	43
Mazes and Monsters (Steven Hilliard Stern, 1982).....	44
Jocs de Rol (Roberto Bodegas, 1995).....	44

Nadie Conoce a Nadie (Mateo Gil, 1999)	45
El Corazón del Guerrero (Daniel Monzón, 2000)	46
La Caverna (Eduard Cortés, 2000)	46
Sangre Eterna (Jorge Olguín, 2002)	46
Jugar a Matar (Isidro Ortiz, 2003)	47
Los expertos y el Rol	47
DESARROLLO DE LOS PERSONAJES	51
Algunas nociones sobre jugadores y personajes	51
Elementos necesarios en todo juego de rol	54
La ficha u hoja de personaje	54
Los dados	57
Historial	60
Tipos de personajes	61
Los Buenos	62
Los Malos	62
¿Qué tipos de juegos prefieren los jugadores?	64
Funciones de los juegos de rol	67
Función Compensatoria	68
Función catártica	69
Otros tipos de juegos	71
Los juegos de estrategia	71
Los juegos de cartas	72
Los juegos de tablero	73
LA HISTORIA Y EL DIRECTOR DE JUEGO	75
Breve aproximación semántica	75
Concepto, definición y funciones del director de juego	75
La creación de una historia	79
El Ambiente	79
El Tema	81
El Argumento	82
El Conflicto	83
Elementos necesarios en el desarrollo de la partida	84
Dificultades a la hora de enfrentarse a la partida	86
La creencia de que los juegos de rol son difíciles	87
La creencia de que los juegos de rol son caros	87
Miedo a ser excesivamente dirigista	87
Miedo a enfrentarse a los jugadores	88
Los directores de juego vistos por sí mismos	88
El futuro de la dirección de Rol	97
EL JUEGO DE ROL EN VIVO	103
Concepto de Rol en Vivo	103
Diferencias entre el rol en vivo y el rol en mesa	105
Elementos del Rol en vivo	110
Tipos de rol en vivo	115

Legalidad y Rol en Vivo	116
El Psicodrama y su aplicación a los Juegos de Rol en Vivo	120
Definición y concepto de Psicodrama	120
Objetivos del Psicodrama	122
Elementos del Psicodrama.....	122
Fases del Psicodrama	124
La Teoría del Cambio de Roles	125
El Intercambio de Roles y el juego	126
Problemas de la Teoría de los Roles.....	127
Conclusiones.....	128
FREAKS	131
Concepto y definición de Tribu Urbana	131
Origen de las Tribus Urbanas.....	132
Características comunes y estructuras de las tribus urbanas.....	134
Tipología de tribus urbanas.....	136
Los Freaks: concepto y definición	136
Los freaks como tribu urbana	137
Los freaks vistos por sí mismos	143
Los frikis	145
CONCLUSIONES	147
El Miedo al Rol en España	147
El Gran Circo Mediático	152
La Reacción ante el Miedo.....	155
Objetivos del Estudio del Colegio de Psicólogos de Madrid.....	155
Metodología	157
Conclusiones.....	158
Las Reacciones en Estados Unidos	160
Las Reacciones en Sudamérica	169
Beneficios de los juegos de rol.....	171
1. Beneficios en la Educación	172
2. Beneficios en determinadas actitudes.....	174
3. Beneficios para una buena salud mental.....	175
El verdadero peligro del juego	177
a) El exceso de Internet o Ciberadicción	178
b) El Juego Patológico	180
c) La dificultad para distinguir entre fantasía y realidad	181
Otras ventajas de los juegos de rol.....	183
BIBLIOGRAFÍA.....	185
Libros.....	185
Artículos.....	186
Webs.....	188
Otras fuentes	190
Listado de juegos de rol utilizados para este trabajo	190
CRONOLOGÍA.....	197
GLOSARIO	199

PRÓLOGO

Bienvenidos a "Creer lo Increíble: Verdades y Mentiras sobre los Juegos de Rol". Tener la oportunidad de prologar este libro es un honor para mí, pues en verdad es un libro extraordinario, y lo es por dos razones.

En primer lugar, como seguramente ya sepáis, es un libro solidario. Todos los beneficios del mismo van, íntegramente, dedicados a la asociación **Ayudar Jugando**, la cual se dedica a ayudar a los niños desfavorecidos obteniendo beneficios con actividades relacionadas con los juegos de rol y ocio relacionado. Es la segunda vez que **Nosolorol Ediciones** y **Ayudar Jugando** colaboran de esta forma (la primera vez fue el libro "Tras la Pantalla", actualmente agotado), y la verdad es que esperamos contar con vuestra ayuda para seguir haciéndolo en el futuro.

En segundo lugar, el libro que tenéis entre manos es extraordinario porque es raro ver, al menos en el mercado hispanoparlante, un libro que dedique más de doscientas páginas a explicar qué son los juegos de rol. Porque, no nos engañemos, en definitiva el trabajo de Rocío Tizón no es otro que el de intentar transmitir de la forma más didáctica posible lo que muchos aficionados a los juegos de rol hemos aprendido jugando: que el rol es divertido, que ofrece interesantes aportaciones al desarrollo personal y social y que gran parte de su mala fama se debe a equívocos. Este es, por tanto, un libro ideal para los que no han jugado nunca a rol, y esperamos que la lectura de estas páginas les anime a probarlo o, al menos, a verlo con otros ojos.

Ya he mencionado a la autora del libro, Rocío Tizón, pero permitidme que me extienda un poco más sobre ella. Rocío, además de ser una persona cordial y amable, es una periodista y jugadora de rol que en cada una de las páginas que escribe denota amor por esa afición. En su esmero por crear este libro sin duda ha pasado interminables días de lectura, revisión de artículos y noticias, entrevistas tanto personales como a través de la red, y revisiones, revisiones y más revisiones de texto. Este libro es por tanto, también, una muestra de lo interesante que resultan los juegos de rol, como

para llevar a una persona a tantas horas de trabajo no remunerado, sólo por el afán divulgativo de esta forma de ocio.

No quiero concluir este prólogo sin mencionar los contenidos del libro. Organizado en una introducción, seis capítulos y unos apéndices, el texto comienza con la justificación del por qué del libro, de la mano de la propia Rocío, y continúa con la explicación de qué es un juego de rol (capítulo 1), quiénes son los jugadores de rol (capítulo 2), cuáles son las historias que se cuentan en los juegos de rol y quién las idea (capítulo 3), qué es el rol en vivo (capítulo 4), quiénes son los llamados "freaks" o "frikis" en el mundo de los juegos de rol (capítulo 5) y las conclusiones de la autora (capítulo 6). Después, además de la bibliografía empleada encontramos una cronología de diversos hechos que la autora ha resaltado en el libro, un glosario de los términos específicos de los juegos de rol y, por último, un listado no exhaustivo de juegos de rol, en el que se habla someramente de cada uno para mostrar la enorme diversidad y riqueza existente en el mercado.

Ha llegado el momento de despedirme y dejaros con lo que de verdad nos ha traído aquí, la búsqueda de cuáles son las verdades y mentiras de los juegos de rol. Gracias a Rocío por buscar esas respuestas a preguntas que tantas veces nos hemos hecho y a vosotros por escucharlas. Y si nunca os habíais acercado a los juegos de rol, bienvenidos a una afición fascinante. No os arrepentiréis de dar este paso.

Pedro José Ramos

PREFACIO

Lo primero que las personas más próximas a mí me preguntaron cuando les indiqué que iba a abordar una investigación sobre juegos de rol fue precisamente ¿Por qué sobre juegos de rol? ¿Qué hay que decir sobre los juegos de rol que todavía no se haya dicho ya? De entre este grupo de personas, muchas de ellas pensaban que los juegos de rol eran algo fundamentalmente negativo, capaces de convertir a un adolescente tranquilo en una especie de licántropo sediento de sangre. Cuando les preguntaba qué era lo que les llevaba a pensar así, se encogían de hombros y decían que había habido un crimen basado en un juego de rol. Y si volvía a insistir en la cuestión de por qué pensaban ellos que el rol era malo, la respuesta siempre era la misma: porque lo han dicho en la televisión.

De este modo comenzó a picarme el gusanillo de ir más allá de las meras apariencias y comprobar qué tienen de verdad y qué de mentira las afirmaciones que la opinión pública se había formado sobre los juegos de rol. Dicha idea estuvo varias semanas dando vueltas en mi cabeza hasta que finalmente esboqué un esquema, un primitivo embrión de categorías bajo las cuales (optimista de mí) pretendía aislar y analizar minuciosamente cada uno de los conceptos que forman un juego de rol. Tuve entonces una entrevista con José Luis Dader, profesor del Departamento de Sociología IV de la Facultad de Ciencias de la Información, del que tuve la suerte de ser alumna. Creo que fue la primera persona del ámbito académico en avalar sin reparos mi proyecto, a la vez que me informaba de las diferentes modalidades que podía adoptar el mismo. Fue en ese momento cuando tuve que desempolvar los apuntes de Periodismo de Investigación y Periodismo de Precisión de la carrera y volver a rescribir aquel esquema primario, dándole forma de investigación, seleccionando las fuentes de información, buscando bibliografía que tuviera remotamente que ver con el tema, comprobando qué artículos se habían publicado sobre el tema (afortunadamente eran abundantes), y en qué fechas. De este modo, en la segunda entrevista Dader me entregó un esquema totalmente corregido y subrayado, indicándome además las pautas sobre las que podría discurrir mi investigación. Aquello ya me pa-

reció más serio y tras una fase de varios meses de reunir documentación, pude ponerme a escribir.

La ventaja de la que partía es que la metodología de la investigación era relativamente fácil. A diferencia de otros colegas de profesión, no tenía que infiltrarme ni rodar con cámara oculta, ni nada peligroso. De hecho, lo único que he recibido por parte de los aficionados al rol fueron facilidades a la hora de dejarse entrevistar, de facilitarme información relativa a este tipo de juegos, de contestar a mis e-mails sobre cualquier duda, y de poner al alcance de mi investigación todo el material con el que cualquier persona que intenta realizar un estudio puede soñar. La segunda dificultad del trabajo aparecería ahora, al darme cuenta de que no todas las categorías de los juegos de rol son tan fácilmente disgregables como yo me las prometía en un principio, sino que forman parte de un todo, de tal manera que a veces tenía que controlarme para no contar en el capítulo que estaba escribiendo cosas que vendrían en los siguientes. Por si fuera poco, algunas personas cercanas a mí me acusaban de querer ser demasiado dogmática, demasiado científica, de querer abarcar un fenómeno que está en constante evolución. Pero he peleado con este libro a lo largo de varios años, sometiéndolo a correcciones, y a ponderaciones varias, defendiendo los puntos de vista en los que quería afirmarme a veces sin darme cuenta de que estaba metiendo la pata. Fueron necesarias grandes dosis de humildad y una ingente cantidad de saber escuchar para entender lo que se quería decir. Y entonces el trabajo de escribir se volvió notablemente más fácil, sino que además se me abrieron nuevas vías de investigación que contribuyeron a enriquecer el libro.

Muchas personas me han apoyado desde el principio, otras me ayudaron con sus conocimientos y su calidad humana a lo largo de los diferentes capítulos del mismo. Darles las gracias de manera individual sería una tarea larga y costosa y seguramente se me olvidase alguien en el camino. De modo que a los que estuvisteis ahí en las horas más oscuras, cuando las dudas me impedían seguir avanzando, simplemente daros las gracias no solo por haberme ayudado, sino también por haberme permitido conocer a las personas que hay debajo de los psicólogos, los sociólogos o los investigadores sociales.

Mi más especial agradecimiento para Stuart, que no sólo colaboró leyendo, corrigiendo y aportando ideas sobre este estudio, sino que además me dio ánimos y valor en los momentos difíciles y me ayudó a ver la luz y a ser un poco más humilde. Gracias de corazón.

INTRODUCCIÓN

LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES. LA NECESIDAD ANTROPOLÓGICA DEL JUEGO

LA NATURALEZA DEL JUEGO

Desde su aparición sobre la faz de la Tierra, el Hombre ha desarrollado una serie de actividades inherentes a su condición de animal racional. El Hombre siente los mismos impulsos e instintos que el resto de animales, pero a diferencia de ellos, incorpora un cierto grado tecnológico a la hora de satisfacerlos. El Hombre siente hambre y por ello caza. Pero es capaz de poner en funcionamiento ciertos sistemas para hacer este trabajo más fácil, desarrollando de esta manera instrumentos contruidos con piedra o madera para este fin. Del mismo modo, el Hombre siente en sus carnes el frío, pero, a diferencia de los animales, aprovecha ciertos instrumentos para crear y conservar el calor. Es decir, poco a poco introduce tanto una primitiva tecnología, como ciertas características que le distinguen cada vez más de sus parientes animales.

El Hombre tiene también el instinto de comunicarse, por lo que desarrolla el Lenguaje, que le permite cumplir esta función mientras establece la distancia con el resto de especies. El Hombre tiene el instinto de conservar y preservar la especie, lo que es común al resto de seres vivos, pero introduce el matiz de los sentimientos en sus relaciones sexuales, con lo cual, sube un nuevo escalón en la evolución y consigue que el acto de la reproducción no sea un mero intercambio dirigido a la creación de un nuevo ser vivo, sino que se convierte en una forma de expresar afecto a la compañera. Todo ello nos lleva a que el Hombre, al igual que los animales, siente el deseo de descansar y de distraerse. En definitiva, siente en ocasiones el deseo de jugar. El juego, al igual que el resto de instintos, no es algo privativo de la raza humana, ya

que los animales también juegan. Baste con observar a los cachorros de cualquier especie empujándose, luchando y mordiéndose entre ellos. Naturalmente, estos juegos tienen un carácter preparatorio para la vida futura del animal, porque reproducen situaciones a las que se tendrán que ver enfrentados con toda seguridad a lo largo de su existencia.

Sin embargo, a diferencia de los animales, el Hombre desarrolló el juego por el mero placer de distraerse de su existencia cotidiana, no como simulacro de ninguna función futura. Por supuesto, esto es discutible y se puede puntualizar. Muchas niñas juegan a las mamás cuando son pequeñas y llevan a cabo actos que repetirán a lo largo de su vida y no como un juego precisamente. Pero los niños no juegan con mismo fin que los animales. Para las crías humanas, los juegos se realizan en gran cantidad de ocasiones por imitación de lo que ven a sus padres y familiares, no porque sean conscientes de que la mediante la realización de ciertas tareas futuras, como cocinar, planchar, cuidar de los muñecos, etc., sea a algo que vayan a realizar cuando sean adultos.

Este postulado nos lleva a afirmar que el Hombre es el único animal racional que juega por mero placer, por sentir el vértigo de la suerte o del azar, por distraerse de sus tareas cotidianas, por obtener prestigio dentro del grupo de jugadores, por imitar comportamientos que se alejan de lo que hace en el día a día, por sentirse unido al resto de personas que juegan al mismo juego, por ganar, en resumen, por lo que vulgarmente se conoce como *desconectar* de los problemas cotidianos.

Dada su importancia dentro de nuestra civilización, sociólogos como Johan Huizinga, no han dudado en afirmar que el juego es una base de la cultura humana, ya que se utiliza en cualquiera de sus formas en actividades o fenómenos sociales de toda índole, incluso religiosas o políticas. Esta idea puede parecernos descabellada a priori, sobre todo si nos paramos a pensar qué tiene la religión de juego, o la enseñanza, o la cultura. Para Huizinga, la idea primordial, la esencia misma del juego reside en el propio lenguaje, y dado que este es el vehículo con el que se transmiten ideas, pensamientos, reflexiones y deseos, parece lógico pensar que a la vez que palabras, estamos transmitiendo también ciertos factores de juego. Es más, no tenemos más que fijarnos en la cantidad de expresiones relacionadas con el juego que utilizamos diariamente en nuestras conversaciones. Si un conocido nos relata que ha sufrido una traición, nos dirá que *se la han jugado*. Cuando algo no merece la pena, decimos que *no nos la jugamos*. Si encontramos a alguien distraído, diremos que *estaba fuera de juego*. Cuando estamos seguros de algo, *nos jugamos el cuello* a que es verdad. En caso de querer decir que algo va en serio, advertiremos que *con nosotros no se juega*. Si conseguimos triunfar por nuestra inteligencia, nos mostraremos orgullosos de nuestra *jugada*. Y así podemos citar un sinfín de ejemplos.

Evidentemente, la idea de juego como mero divertimento no encajaría en el postulado del lenguaje. Por ello, hay que desmembrarla para ver cómo cada una de sus partes se engarza en el todo que representa el concepto de juego.

Huizinga llega aún más lejos al titular a su obra *Homo Ludens*. Si el Hombre es un animal racional y pensante, y dentro de estas actividades se engloba el juego, la idea que nos quiere transmitir el sociólogo holandés es que da lo mismo decir *Hombre Pensante* que *Hombre que Juega*, ya que ambas expresiones traducen una misma idea.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Roger Callois es otro sociólogo que recupera las ideas de Huizinga y las amplía hasta dar una visión antropológica del juego, creando una definición básica y estableciendo sus características. Para Callois, el juego es *una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentaria y ficticia*.

Evidentemente, en el juego tiene que darse la premisa de la **libertad**. De no existir esta, el juego perdería su carácter lúdico y lo sustituiría por el de obligación. En un juego, los competidores se asocian libremente y, teniendo presentes una serie de reglas, comienzan a jugar con el único objetivo de divertirse.

La **separación** hace referencia a que los jugadores son (o deberían ser) en todo momento conscientes de que están llevando a cabo una actividad destinada al esparcimiento. Una actividad que se encuadra dentro de la realidad, que evade al competidor de la misma si se quiere, pero que nunca sustituye a dicha realidad.

Para ello, los juegos suelen desarrollarse en recintos creados *ad hoc*. Desde una competición deportiva que tiene lugar en un campo donde se encuentran los elementos para llevarla a cabo, a un concurso de lotería, en el que el sorteo se realiza en una habitación habilitada especialmente para ello, con bombos y jueces que se alzan en testigos del acto que se está llevando a cabo, pasando por cualquier juego de cartas (Donde se usan ciertos elementos como tapete y sistemas para contabilizar los tantos de los jugadores), juegos de inteligencia (En los que se usa un tablero y sus piezas), juegos de estrategia (Tablero, figuras, y cartas) y en el caso que nos ocupa, juegos de rol (Tablero, fichas, dados y mapas), todos los juegos tienen unos elementos diferenciadores que ayudan al correcto desarrollo de los mismos.

Asimismo, los jugadores son conscientes de que una vez terminada la competición (Sea de la índole que sea), la realidad vuelve a reclamar su terreno, imponiendo de nuevo sus normas. Por muy enfrascados que dos rivales estén en un torneo de ajedrez, saben que llegará un momento en que tengan que abandonar la partida porque al día siguiente hay que trabajar, o porque se ha quedado con cierta persona, o porque hay que acostarse, o porque se tiene hambre o por cualquier otro motivo que provoca que ambos aparten el juego.

El siguiente rasgo hace referencia a la **incertidumbre**. En todo juego intervienen dos tipos de factores. El primer grupo está compuesto por las habilidades o pericias de los contrincantes, y el segundo está formado por el azar. Por muy buenos jugadores de

mus que seamos, si la suerte no nos ha sonreído en el reparto de cartas, nuestras posibilidades de victoria se ven mermadas.

Hay juegos, como la lotería que se basan enteramente en la suerte, prescindiendo de la pericia de los concursantes. De hecho, estos suelen adoptar costumbres y ritos que a veces rayan lo pintoresco, como llevar determinada prenda en el sorteo porque se piensa que atrae a la suerte; elevar plegarias a nuestro santo preferido; elegir terminaciones de los boletos porque nuestro hijo o nuestra pareja ha nacido en ese día, o suscribirse a un número sencillamente porque nos gusta.

En los juegos que combinan inteligencia y azar, también se llevan a cabo rituales como soplar los dados antes de lanzarlos, o apartarlos sistemáticamente cuando no se ha obtenido con ellos el resultado pretendido aduciendo que dan mala suerte.

La siguiente característica del juego se basa en su **improductividad**. El juego es un medio, bien para divertirnos, para pasarlo bien, para desconectar, pero no es un fin en sí mismo. En este caso ya estaríamos rozando ciertas patologías como la ludopatía. Como hemos señalado al hacer referencia a la cualidad de separación del juego, los competidores saben que al finalizar, no queda más remedio que recoger las piezas e irse. Sin embargo, una afición desmedida por el juego, no hace más que aislar al propio jugador, que se encuentra perdido en un mundo regido por reglas propias y que nada tiene que ver con la realidad. Como señala acertadamente Callois, el juego *no es más que una fantasía agradable y una distracción vana*. Por lo tanto, no saber salir del juego o negarse voluntariamente a salir de él, no es más que una perversión de la naturaleza lúdica que provoca que una afición sana degenera en obsesión.

Este carácter aparentemente improductivo del juego provoca además en el jugador la seguridad de que sea cual sea el resultado de la competición, no va a afectar a su esfera vital. Obviamente, todos conocemos personas que tienen mal perder, pero en general, la sensación de derrota no dura (O al menos no debería durar) más que un corto espacio de tiempo. Perder a las damas o al parchís no va a hacernos peores padres o peores personas. Además, la derrota dentro de un juego ofrece mayores posibilidades de continuación del propio fenómeno lúdico. Es normal que los perdedores reclamen la revancha, lo que abre nuevos horizontes de divertimento.

Decimos también que el juego es una actividad **reglamentaria** porque se encuentra sujeta a unas normas pactadas a priori que todos los contrincantes se avienen a cumplir por el bien del propio juego. Claro está que hay juegos que permiten un mayor margen y otorgan a las personas que se enfrentan una mayor libertad. En el mus, sin ir más lejos, el hecho de tener cartas altas no constituye una obligación de envidar a la grande o de lanzar un órdago. El jugador es consciente de que puede tomar este camino, corriendo el riesgo de descubrir sus cartas demasiado pronto, o puede jugar al despiste, confundiendo entonces a sus compañeros y dando una mayor belleza al juego.

Hay otras reglas que bien por su carácter estricto, bien por decisión propia de los jugadores, son inapelables, como la famosa situación de volver a tirar los dados si se cae en la casilla de la Oca o la de contarse veinte al comerse otra ficha en el Parchís.

En otras ocasiones, el árbitro del juego puede variar las normas a voluntad o decidir no aplicar unas en detrimento de otras. Es la conocida ley de la ventaja del fútbol, por ejemplo. La riqueza del juego también radica en la discreción del árbitro o moderador a la hora de aplicar estas reglas, provocando nuevas situaciones que obligan a los rivales a emplearse más a fondo.

Por supuesto, al jugador siempre le queda la opción, en última instancia, de saltarse las reglas y hacer trampas, pero entonces nos volveríamos a encontrar ante otra perversión del sistema lúdico, ya que una determinada persona está manipulando uno o varios factores de la partida en su propio provecho, con lo que el juego no se considera legal. Los propios jugadores son los primeros en reprobar este tipo de conductas a fin de que la competición sea lo más arbitraria posible. Esto sucede porque el juego reproduce una serie de condiciones en las que los oponentes son iguales. Da igual que un jugador esté especialmente versado en jugar al billar por ejemplo, porque hay gran cantidad de factores (rugosidad del tapete, desconcentración en el momento clave, impresión a la bola de más o de menos fuerza de la que necesitaba para meter la otra en la tronera) que pueden dar al traste con su pretendida superioridad.

Y además, esta técnica que incorpora el juego de medir a todos los contrincantes por el mismo rasero, lejos de enojarlos, los motiva a enfrentarse a una situación ideal que no se da en la vida real.

Por último, podemos afirmar que el juego es **ficticio**. Ya hemos comentado que tras recoger las fichas y desmontar el tablero, la actividad desaparece. Cuando un partido ha tocado a su fin, el hecho de permanecer en la cancha no implica que el juego continúe. Cuando los padres llaman a los niños a cenar, el juego desaparece, y aunque el niño siga creyendo que es un vaquero, fuera del ambiente y del lugar acotado para tal actividad, esta conducta pierde todo carácter lúdico.

Nuevamente podemos encontrarnos con personas que no quieren dejar de jugar o que creen que se encuentran dentro de un juego. Muchos eslóganes deportivos insisten en la idea de que la vida es un juego, pero esto no quiere decir que creamos estarlo realmente. Una patología basada en la incapacidad para dejar de jugar o la negación a abandonar el juego, está implícita en la figura del jugador, no en el juego en sí. Tomemos como ejemplo la película *Jaque al Asesino*, en la que un psicópata mata a sus víctimas siguiendo los parámetros de una partida de ajedrez. Esto no quiere decir que Bobby Fisher fuera un asesino en potencia, ni que Kasparov acabara con su familia creyendo que eran las fichas de su oponente.

Hay juegos que se prestan a no poder o no querer salir de ellos, sobre todo los que se basan en la interpretación personal o en la imitación. Un niño que haya estado jugando a policías y ladrones, tenderá a creerse el papel una vez terminado el juego, pero perderá el interés al darse cuenta de que han desaparecido las demás características que hacían atractivo el juego, y que seguir comportándose como un policía, no le va a librar de lavarse los dientes e irse a la cama a la hora que dicten sus padres.

El verdadero peligro no se encuentra en el juego, sino en la persona. Este es un punto interesante en el que ahondaremos a lo largo del estudio.

Aparte de la libertad, Huizinga recoge otras dos características esenciales en los juegos. Estas serían el *límite espacio- temporal* y el *como si*. El límite espacio- temporal de los juegos encuentra su correspondencia en lo que Callois denominó la separación, y que no es más que la necesidad de lugares creados a propósito para el desarrollo de los juegos, como hemos visto antes.

El *como si* de los juegos se basa sobre todo en el placer que los contrincantes sienten por determinado tipo de juegos. Estos serían los juegos que se basan en la interpretación y en la encarnación de un personaje. Este concepto merece un apartado para él solo, dado el interés que reviste.

EL PLACER DE LA IMITACIÓN

Callois ofrece la siguiente clasificación para los juegos:

- **Agon:** El término griego *αγών* hace referencia a cualquier juego en cuya naturaleza esté implícito el concepto de lucha entre contrincantes. Dentro de esta categoría se engloban juegos y competiciones tales como los deportes, la petanca, los dardos, el billar, el escondite, las tres en raya, las carreras, la gallina ciega, la comba, las canicas, el tú la llevas, etc.
- **Alea:** Término latino que significa suerte. Esta división comprende principalmente los juegos de azar, los dados, todas las variantes de juegos de cartas, las tabas, etc.
- **Mimicry:** aquí están comprendidos todos los juegos que se basan en la imitación. El principal atractivo de los mismos radica en ponerse en la piel de otro personaje y actuar como él lo haría. Se basa en el placer de encarnar a alguien distinto, cuyas características pueden coincidir o no con las del jugador. El rasgo básico de estos juegos es el del *como si*, ya que el jugador se comporta como si fuera el personaje. La pericia personal queda aparcada y se potencian las cualidades del personaje. Huelga decir que este tipo de juegos potencia la imaginación de los jugadores y que se basan enteramente en la ficción. A esta categoría corresponden los juegos infantiles en los que los niños se comportan de la manera en que lo haría un policía, un ladrón, los personajes de una película, sus padres, los adultos, etc. Aquí se incluyen también (Con algunas salvedades) los juegos de

rol, ya que el propio término rol significa *papel*, y en un sentido más amplio, "desempeñar un papel".

- **Ilinx:** hace referencia a todos aquellos juegos en los que se toma parte por sentir el vértigo, la emoción de llevar a cabo algo arriesgado. Ejemplos de esta categoría serían deportes como el parapente, el *puenting*, el *rafting*, el paracaidismo, etc.

Cuando me he referido a los juegos de rol, he mencionado que éstos entrarían dentro de la categoría del *Mimicry*, porque se basan en la interpretación de un personaje, con algunas salvedades. La más importante de estas salvedades es que un juego de rol puede englobarse dentro de cualquier categoría (Aunque tengamos en cuenta que éstas no son privativas ni se excluyen entre sí).

Hemos mencionado que en los juegos de imitación se potencian las características tanto físicas como psicológicas del personaje, amén de sus defectos y virtudes. Pero es evidente que detrás de cada personaje hay un jugador, que es quien le ha diseñado de determinada manera.

Este personaje puede verse involucrado en conflictos y luchas, en cuyo caso tendrá que vérselas con enemigos o con sus propios compañeros. En este sentido, la inclusión de los juegos de rol dentro de la categoría de Agón no será descabellada, pues la rivalidad de los personajes entre sí, o el enfrentamiento con un enemigo, enfatizarían el concepto de lucha entre dos contrincantes.

De la misma manera, los juegos de rol incorporan un aspecto basado en la suerte. Por muy listo que sea nuestro personaje, llegará un momento en que se tendrá que enfrentar a un desafío y entonces el director de juego, también conocido como *master* nos pedirá que tiremos los dados para ver si conseguimos o no llevar a cabo la acción que nos hemos propuesto que haga. Aunque el fuerte de nuestro personaje sea la inteligencia, una mala tirada puede arruinar nuestro plan y entonces tendremos que buscar una solución alternativa.

La decisión de incluir los juegos de rol dentro del Agón o del Alea presenta el inconveniente de que estas categorías se revelan insuficientes para contener todos sus matices. Hay que tener en cuenta además que estamos hablando de incluir un fenómeno relativamente nuevo dentro de unas categorías que datan de 1938, con lo que la cosa se complica.

Por eso, aunque también tengan cabida dentro del Ilinx por la sensación de vértigo moderada que suscitan, sería más adecuado incluirlos dentro de *Mimicry*, ya que la interpretación primará siempre sobre la suerte y el combate. Ante una situación peliaguda, siempre podremos elegir que nuestro personaje huya, y de esta manera esquivaremos el combate. Y aunque el factor del azar sea importante, siempre queda supeditado a una buena interpretación.

Por fin hemos tocado el término *juegos de rol*. Como he señalado antes, el fenómeno del rol nació hace unos treinta años en Estados Unidos, cuando un nuevo mé-

todo revolucionó el mundo de los juegos. Como su nombre indica, juegos de rol vendría a significar algo así como "juegos en los que se desempeña un papel".

Pronto ocuparían por derecho propio espacios dentro de jugueterías y almacenes, pero a medida que se fue extendiendo, se empezaron a crear tiendas dedicadas exclusivamente a este tipo de juegos. Estas tiendas suelen tener asimismo otro tipo de artículos relacionados con la diversión y el esparcimiento, como libros. Esta asociación se vio favorecida además por el hecho de que algunos juegos de rol se basan en obras de autores como H.P. Lovecraft, Anne Rice, Bram Stoker, George R.R. Martin, Robert E. Howard, etc. También se puede dar el fenómeno contrario: si un juego de rol alcanza un gran éxito, el siguiente paso natural es la publicación de novelas sobre los personajes protagonistas. Del mismo modo, este fenómeno se incrementa si tenemos en cuenta que todo juego de rol se apoya en un libro donde vienen explicadas las reglas, cómo hacer personajes, qué tipo de personajes hay, mapas, ilustraciones, tablas, ejemplos prácticos y gran cantidad de consejos para llevar a cabo una aventura.

EL PLACER DE LA IMITACIÓN

¿QUÉ ES REALMENTE UN JUEGO DE ROL?

ESENCIA Y SIGNIFICADO DEL ROL

La palabra *rol* significa "papel". Un juego de rol es una modalidad lúdica en la que los jugadores desempeñan un determinado "papel". Es decir, se comportan como si fueran el personaje que manejan en el tablero.

Aunque se use con toda libertad en el idioma español incluso para hacer referencia a campos no exclusivamente lúdicos (en sociología hablamos del *rol de la mujer* o en psicología del *rol de los padres*), el término tiene origen inglés. En el lenguaje sajón, a los juegos de rol se los denomina *roleplaying*, *role-play* o *role-playing*. Es decir, se usa la unión de dos palabras: por un lado, la palabra *role* (papel) y por el otro la palabra *play* (jugar). Si hacemos una traducción literal, obtendríamos una traducción equivalente a *jugar con papeles*. Dándole sentido, *jugar desempeñando un papel*, o *jugar interpretando un papel*.

Como señalamos en la introducción, el fenómeno de los juegos de rol es relativamente joven. Nació en los Estados Unidos hará unos treinta años y revolucionó el mundo del entretenimiento por cuanto supuso de novedoso. Hasta entonces, cuando se jugaba, se veía el universo lúdico desde fuera. Es decir, cuando jugamos al ajedrez, no nos comportamos como lo haría un alfil, ni un peón. Es más, si pudiéramos vestirnos como un peón y jugar en un tablero gigante, tampoco estaríamos dentro de un juego de rol.

La razón es muy sencilla: no estaríamos interpretando. Seguiríamos siendo una pieza más en el ajedrez, porque no hay una trama definida. Si pudiéramos dar una vuelta más de tuerca y asociarnos a otros peones para crear una conspiración y matar al rey, nos encontraríamos en lo que podríamos considerar una primaria trama de rol, pero entonces habríamos perdido la esencia del ajedrez.

En resumen, todo esto nos lleva a que los juegos de rol contemplan ambas posibilidades: la de un universo propio basado en normas, que necesita de ciertos elementos que le doten de su carácter reglamentario, y otra parte, no menos importante, que deja al jugador el suficiente margen de libertad como para comportarse como lo haría su personaje en determinadas circunstancias.

Recurriendo al símil de la introducción, un juego de rol es como una obra de teatro, en la que además de existir unas normas y una organización espacio-temporal, también existe un factor interpretativo importante. El mismo papel cambia al ser interpretado por un actor o por otro, porque cada uno introduce en el personaje ciertas variaciones que hacen que esa interpretación sea única e irrepetible. Lo mismo pasa con el Rol.

Ambas formas de expresión, el Teatro y el Rol, superan el libro en que están basados. Un lector que sea aficionado a *Hamlet*, disfrutará en la representación al comprobar cómo el personaje cobra vida y se hace real. Por esto mismo, un lector asiduo a Tolkien, disfrutará también al ver cómo los personajes se hacen reales en un espacio y en un tiempo concreto, pero sin duda, como mejor lo pasaría, sería poniéndose en la piel de esos personajes.

De hecho, a todos nos ha ocurrido que, leyendo un libro, hemos pensado "vaya tontería que está haciendo. Si yo estuviera en su lugar, lo que haría sería salir corriendo". Y es en esa esencia, en el ponerse en el lugar de alguien, de donde el Rol extrae su fuerza. Es como si en vez de leer *La Odisea* pudiéramos ser Ulises o alguno de sus compañeros durante un breve periodo de tiempo. Seguramente nuestras acciones afectarían la trama de tal manera que el final del libro cambiaría sustancialmente. Pero si otra persona pudiera ser Ulises, el libro se vería alterado de otra manera. Nadie reacciona igual ante una situación análoga.

Lógicamente, semejante libertad tiene por fuerza que estar reglamentada. Nadie puede salir a la calle vestido de guerrero griego sin que le tomen por loco. Pero si lo hiciera durante un desfile de carnaval por ejemplo, nadie se asustaría.

De la misma manera pasa con el Rol. Salvo en casos muy específicos, que estudiaremos a lo largo de este capítulo, no se puede salir a la calle a comportarse de una manera determinada sin despertar suspicacias. Los juegos de Rol, como el resto de juegos, sean de la índole que sean, se basan en la existencia de unas reglas y de un espíritu de cooperación que hace posible la diversión y por encima de todo potencian el entretenimiento.

ANTECEDENTES DEL ROL

El concepto "juegos de rol" no es privativo del campo lúdico. La idea fue utilizada con similar significado en los primeros albores de la psicología evolutiva, clínica y pedagógica.

Inicialmente, esta terminología podía hacer referencia a dos factores psicológicos importantes. En primer lugar, la expresión "juego de roles" servía para hacer mención a un conjunto de procesos que se producen espontáneamente en el desarrollo ontogenético del ser humano.

En segundo lugar, encontramos que el término se va desarrollando y precisando, y acaba por hacer referencia a una modalidad terapéutica relacionada con la dramatización usada para sacar a la luz patologías y traumas ocultos en el subconsciente.

Los psicólogos pertenecientes a la Escuela Evolutiva de principios del siglo XX se aferraron a la primera acepción del concepto para describir el comportamiento de imitación que se da en los niños a partir de los dos años. Para socializarse y para relacionarse con el entorno que les rodea, los niños toman modelos de comportamiento cercanos, comportándose como lo hace su madre, su padre, su hermano mayor, etc. (Asumiendo el rol de la madre, del padre, etc.). Posteriormente, los niños abandonan estos modelos en pos de otros más complejos, actuando como el policía, el ladrón, el vaquero (El desarrollo de estos roles ha sido analizado en la introducción a este estudio).

A partir de mitad de siglo, se produce un cambio de acepción en el concepto, y se pasa a considerar la expresión "juego de roles" como forma de designar a una terapia desarrollada por Jacob Levy, que usaba este método de representación dramatizando una situación conflictiva o dolorosa para el paciente y estudiando su reacción ante la misma. Levy denominó a este tipo de que utiliza el psicodrama *Teatro de la Improvisación* (Ver Capítulo 4)

Esta técnica fue adaptada con posterioridad a otro tipo de áreas, tales como las pedagógicas, las laborales, o las socioculturales, recibiendo un nuevo impulso con las investigaciones de Kurt Levin. Curiosamente, en el Diccionario Oxford, se sigue considerando la expresión *roleplaying* como *interpretación de personajes o situaciones como instrumento en psicoterapia, enseñanza de idiomas, etc.* Es decir, que todavía no se contempla la expresión fuera del ámbito terapéutico.

Pero también habría que resaltar que hasta el momento estamos hablando de "juego de roles" y no de "juego de rol" como tal.

La acepción singular de la expresión y su aplicación al campo lúdico se daría en la década de los setenta, cuando Gary Gigax, desarrolló una primaria idea de juego de rol denominada *Cota de Malla (Chainmail)*, consiguiendo que le publicaran algunos capítulos en revistas especializadas. Gigax era un gran aficionado a la literatura fantástica, sobre todo a la creación de Tolkien y extrapoló sus criaturas a un mundo inventado, permitiendo que éstas pudieran interactuar con otras.

Su amigo Dave Ameson participó gustoso en el proyecto y aportó la idea de los calabozos. Es decir, el juego se basaría en la exploración de cavernas en busca de recompensas. Naturalmente, los jugadores no sabían lo que contenían las mismas, lo que aportaba un factor lúdico importante al juego.

De esta manera, ambos conceptos se unieron para que el primer juego de rol saliera a la luz. Los dos amigos llamaron a su criatura *Dungeons & Dragons*, y aunque se demostró con posterioridad que un joven estaba desarrollando en Australia un sistema de juego parecido que se basaba en el tablero, son ellos los creadores del primer juego de rol.

MODALIDADES DE JUEGOS DE ROL

Los juegos de rol pueden jugarse de estas tres maneras:

Juegos de rol en mesa

Comprenden la mayor parte de los elementos que estamos explicando. Se puede jugar con o sin tablero, pero es imprescindible la existencia de una ficha por jugador donde apuntar las características del mismo, así como sus habilidades y pericias, sin olvidar las lesiones o los daños que dicho personaje pueda experimentar a lo largo de la sesión.

Otro elemento importante son los dados. Para jugar al rol en mesa no solamente se utilizan los dados convencionales de seis caras, sino que también los hay de cuatro, de ocho, de diez, de doce y de veinte caras.

El director de juego puede utilizar además mapas si cree necesario que los personajes los van a necesitar para ubicarse. Asimismo, si considera adecuado escenificar una lucha, puede hacerlo con figuras o incluso fichas de otros juegos.

Es conveniente además que los jugadores apunten todo aquello que les parezca importante de la sesión en una hoja de papel, para ir haciendo una pequeña memoria de las partidas jugadas y recordar acontecimientos y pistas que les pueden ser útiles de una aventura a otra.

Juegos de rol en ordenador

El auge de las nuevas tecnologías ha propiciado el avance de esta modalidad de juegos de rol. Varios jugadores se reúnen en un servidor y juegan al Rol de la misma manera en que lo harían en mesa.

En estas partidas virtuales también hay un moderador que vigila a los jugadores y se asegura de que entienden sus explicaciones.

No obstante, esta modalidad también ha dado lugar a polémicas. Algunos puristas del Rol consideran que estos juegos no permiten la evolución del personaje. Esto sería exacto si nos refiriéramos a juegos de ordenador o de consola que comparten muchos elementos del Rol, pero que son cerrados. Estos juegos se han dado en llamar aventuras gráficas e incorporan gran cantidad de elementos mitológicos, épicos y fantásticos.

Una última variedad del rol es el llamado MMRPG (*Multi Massive Rol Playing Game*), donde cada el jugador dispone en la memoria del ordenador de gran número de

razas, profesiones, armas, etc. con las que se configura un personaje que interactúa en red con los de otros jugadores.

Juegos de rol en vivo

Dado que el capítulo cinco de este estudio versa sobre la encarnación de personajes en la realidad, baste señalar de momento que los juegos de rol en vivo son una modalidad donde el jugador no solamente interpreta a un personaje, sino que para jugar se disfraza como él y se caracteriza de la misma forma, como si fuera una representación teatral. Estos conceptos se explican en el Capítulo 4.

TIPOLOGÍA DE JUEGOS DE ROL

No todos los juegos de rol son iguales, a pesar de que poseen un denominador común. Hay algunos que sirven para iniciarse en este mundo lúdico, mientras que otros son considerados más adultos y suelen jugar a ellos personas que ya tienen cierto conocimiento sobre el tema.

Naturalmente, los juegos de rol abarcan casi todas las áreas de la fantasía. Los hay que están basados en nuestra realidad, los que se inspiran en mitos medievales o de épocas lejanas, los que recurren a la Ciencia Ficción, los que parodian el propio mundo del Rol, etc. Al igual que encontramos gran número de clasificación de películas, podemos hallar esta misma clasificación dentro del Rol. O si no la misma, al menos muy parecida.

Hacer una clasificación de las líneas que siguen estos juegos es una tarea harto compleja. Las principales dificultades que encontramos al intentar establecer una tipología de los mismos son las siguientes.

En primer lugar, como hemos señalado en el punto anterior, no hay que olvidar que estamos haciendo mención a un fenómeno relativamente joven, difuso, y que se encuentra en continuo movimiento. Por ello, aunque existan unas reglas que son comunes a todos los juegos, a veces se revelan inservibles ante un juego de rol.

El segundo de los problemas se basa principalmente en que el fenómeno del Rol es tan amplio y tan rico en contenidos que un juego puede pertenecer a más de una categoría. Esto implica que la tipología aquí expuesta no es más que una aproximación abstracta a las principales líneas que están presentes en estos juegos. A medida que el fenómeno lúdico se vaya asentando, se irá aportando una mayor claridad y una mejor precisión a sus clasificaciones.

De momento, y a modo de acercamiento a este mundo, propongo la siguiente tipología de juegos de rol, los cuales englobo en las siguientes líneas.

- a) La línea Fantástico- Medieval
- b) La línea Gótica
- c) La línea de Ciencia Ficción

d) La línea de Parodia

e) Otros

Línea Fantasía Medieval

Esta línea de juegos de rol se caracteriza porque la ambientación de los mismos está situada en tiempos y espacios lejanos. Bien puede ser la Edad Media, o bien lugares creados por la imaginación de los autores.

Al no corresponder a lugares concretos de nuestro mundo, las localizaciones tienen un aire onírico y evocador. Los propios libros básicos del juego proporcionan imágenes y mapas de los lugares por los que se mueven los personajes. Las criaturas que discurren por ellas tienen poco o nada que ver con la raza humana, aunque esta también aparezca. Acompañando a los hombres encontramos elfos, enanos, goblins, woses, trolls, orcos, gigantes, enanos, gnolls... y todo tipo de criaturas imaginables, cuyo límite es la imaginación de los autores que crean los juegos. Huelga decir que la épica y las grandes hazañas encuentran su principal caldo de cultivo en este tipo de juegos.

Los personajes de estos juegos actúan movidos por un código de honor heredado directamente de las novelas de caballería.

Estos juegos mantienen una estrecha relación con libros de fantasía. A veces un juego de rol da lugar a una serie de novelas y otras veces se produce el fenómeno contrario: el éxito de un libro produce un juego de rol. Sirva como ejemplo el caso de *El Señor de los Anillos*, de Tolkien, que propició el juego de rol que lleva el mismo nombre.

Dentro de esta tipología podemos encontrar los siguientes juegos de rol (este listado, y el de las restantes categorías, no es exhaustivo. Para más información sobre los juegos que aparecen, véase el anexo al estudio)

- Anno Domini
- Aquelarre
- Ars Magica
- Conan
- Dungeons & Dragons
- El Señor de los Anillos
- Eriloe
- Elric de Melniboné
- Exaltado
- Fábulas
- Hackmaster
- Heroquest
- Juego de Tronos
- La Leyenda de los Cinco Anillos
- Pendragón

- *Rolemaster*
- *RuneQuest*
- *Warhammer*

Línea Gótica y de Terror

La principal característica que comparten estos juegos es la de presentar nuestro mundo tal y como es para luego deformar y exagerar sus defectos creando atmósferas oscuras y claustrofóbicas. Estos juegos beben directamente de las obras de Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft, Anne Rice, Lord Byron, Poppy Z. Britte, Stephen King, Bram Stoker... incluyendo elementos de referencia directa con el tarot, la religión y el ocultismo en general. La arquitectura de grandes catedrales y casas victorianas contrasta con ciudades superpobladas donde cada callejón entraña mil y un peligros.

Estos juegos son considerados juegos para adultos debido a la temática que tratan y se centran más en el placer de interpretar un personaje que en estar tirando dados durante horas. Cabe destacar que éste tipo de juegos son los que más éxito tienen entre los jugadores de rol, sobre todo los correspondientes a la línea *Mundo de Tinieblas*. Mundo de Tinieblas nos presenta un mundo muy parecido al nuestro: más oscuro, más siniestro pero familiar, al fin y al cabo. El término que mejor define la atmósfera del Mundo de Tinieblas es Gótico-Punk. Éste es un mundo de cine negro, donde las ciudades son conglomerados enormes y amenazadores, los burócratas abundan y están corruptos, y las personas realmente importantes tienen oscuros secretos. La sociedad en su conjunto está corrupta y los meros mortales no pueden hacer nada para solucionarlo. Las calles han sido tomadas por las bandas, y la Mafia reina sin que nadie pueda controlarla. La Iglesia es fuerte, y hay suficiente gente que ha sido tocada por lo sobrenatural como para que sea muy distinta en su autoridad e influencia.

A pesar del ambiente gótico, estamos en un mundo postmoderno. Los jóvenes y las culturas callejeras de las ciudades, hartas del panorama opresivo tanto social como físico, se rebelan contra él con palabras, vestidos, música y a menudo con violencia. La sociedad, decadente y cínica, considera en su mayoría que el peligro y el exceso están de moda. El contraste es un elemento que prevalece en la textura global del Mundo de Tinieblas. La yuxtaposición de conceptos como la elegancia y la aspereza de las ciudades, la represión y la pasión, o la sensualidad y la degradación son algunas de las combinaciones más comunes. En éste mundo, oscuro reflejo del nuestro, los jugadores encarnan el papel de Vampiros, Hombres Lobo, Magos, Hadas, Espíritus, Cazadores de Brujas e incluso Inquisidores enviados por la Iglesia.

A esta clasificación pertenecen los siguientes juegos de rol:

- *Cazador: La Venganza*
- *Changeling: El Ensueño*
- *Demonio: La Caída*
- *Hombre Lobo: El Apocalipsis*

- *Hombre Lobo: El Exilio*
- *In Nomine Satanis*
- *Kult*
- *La Llamada de Cthulhu*
- *Mago: La Ascensión*
- *Mago: El Despertar*
- *Momia: Resurrección*
- *Phenomena*
- *Ragnarok*
- *Vampiro: Réquiem*
- *Vampiro: La Mascarada*
- *Witchcraft*
- *Wraith: El Olvido*
- *Zombie: All Flesh Must Be Eaten*

Línea Ciencia Ficción

Bajo este epígrafe están comprendidos todos aquellos juegos que se sitúan en un mundo futurista, real o no.

Uno de los máximos representantes de estos juegos es *Star Wars*, fenómeno socio-cultural no sólo vinculado a la literatura, sino a la saga de George Lucas.

Estos juegos tienen mucho en común con los de la línea Fantástica- Medieval por cuanto incorporan localizaciones inexistentes y en ellos predomina también la épica y los elementos fantásticos.

Pertenecen a esta línea:

- *Cyberpunk*
- *Engel*
- *EXO*
- *Fading Suns*
- *Heavy Gear*
- *Paranoia*
- *Redención*
- *Shadowrun*
- *Star Wars*

Línea de Parodia

Hay pocos juegos de rol que pertenezcan a esta línea y la mayoría son españoles. En ellos, la sátira, la ironía y el sarcasmo se dan la mano con el fin de entretener a los jugadores. Los juegos que se enmarcan en esta tipología usan todos los recursos del

humor. Critican sin piedad al resto de juegos de rol y las situaciones a las que se enfrentan los personajes se basan en el absurdo la mayoría de las veces. También se recurre a la sorpresa y a los chistes basados en el mundo del cómic o del cine. En este epígrafe encontramos:

- *Barrio Xino*
- *Cazafantasmas*
- *Fanhunter*
- *Fanpiro*
- *Mochos: Ziquitaque Nau*
- *Outfan*
- *Violencia*

Otros

Bajo esta clasificación encontraríamos todos los juegos que no tienen cabida en la anterior tipología. Generar este epígrafe puede sonar a tópico o a falta de rigor, pero la combinación de elementos que tienen estos juegos pertenece a más de un grupo y no se pueden ceñir a una única etiqueta.

A este apartado pertenecen:

- *Ánima: Beyond Fantasy*
- *El Capitán Alatríste*
- *Comandos de Guerra*
- *Far West*
- *Feng Shui*
- *Invasores*
- *Mutants & Masterminds*
- *Orpheus*
- *Pangea*
- *Piratas*
- *Rol Negro*
- *Séptimo Mar*
- *sLAng*
- *Unknown Armies*
- *Usagi Yogimbo*

EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE ROL

Desde la aparición de estos juegos en la década de los setenta, se han desarrollado más los personajes, se han adoptado nuevos sistemas de juego, se ha ponderado la interpretación en detrimento del azar, etc.

Este proceso evolutivo ha tardado años en completarse, por eso los expertos en este tipo de juegos, señalan al menos cuatro generaciones de juegos de rol.

Estas generaciones son las siguientes:

Primera generación (1974-1978)

Los juegos pertenecientes a esta generación poseen, como es lógico, unos esquemas muy simplistas. Los personajes son estancos y muy estereotipados, con lo que el desarrollo psicológico que experimentan a lo largo de las partidas es prácticamente nulo.

La temática de estos primitivos juegos es fundamentalmente de índole fantástica, basada sobre todo en las historias de Tolkien y de otros escritores de literatura parecida.

Los juegos presentan alineaciones planas: los personajes representan al Bien y tienen que enfrentarse a las criaturas del Mal. No hay escalas, ni dudas, ni ambigüedades, o se es "bueno" o no.

Los juegos más representativos de este período son *Dungeons & Dragons*, *Chivalry & Sorcery*, *Tunnels & Trolls*, etc. Cabe destacar además que los aficionados que no hablaban inglés tuvieron que sobrevivir con materiales de juego en ese idioma. Al menos hasta que los juegos de rol se tradujeron en otros países.

Segunda generación (1979- 1983)

Se produce un mayor desarrollo a partir de la publicación del juego *Runequest*. Los personajes siguen siendo estereotipados, pero al final de cada sesión consiguen perfilarse más utilizando la experiencia aprendida a lo largo de la partida. Siguen estando alineados en uno u otro bando, pero las pericias y habilidades conseguidas van matizándolos poco a poco.

En un intento de mejorar el juego se normalizan las situaciones en base a tablas que regulan la mayoría de las situaciones que se puedan dar. Esto reduce en gran medida el trabajo del director de juego y las probabilidades de que aparezca el azar se minimizan.

Hacia 1980 comienza la mala fama de los juegos de rol por motivos que veremos en el próximo punto.

A este período pertenecen *Runequest*, *La llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, etc.

Tercera generación (1984- 1987)

Poco a poco las tablas con las que reglamenta todo comienzan a simplificarse de una manera notable. Los mecanismos del juego pierden la complejidad que tenían en su período inicial, y aparecen como hechos destacables una mayor presencia del azar y por consiguiente, una mayor preparación de las historias por parte del director de juego.

A este período pertenecen *Paranoia*, *James Bond*, etc.

Cuarta generación (1988- ¿)

Durante la década de los 90, Mundo de Tinieblas se erigió en la piedra angular de los juegos de rol. Desarrolló sistemas de juego, ambientaciones y personajes hasta llegar al siglo XXI, momento en cual decidieron dismantelar gran parte de las ideas que les habían encumbrado y hacer sus juegos totalmente diferentes. Naturalmente, esta decisión no está exenta de polémica, pues los productos resultantes (*Vampiro: Réquiem*, *Hombre Lobo: Apocalipsis* y *Mago: El Despertar*) no resultaron del todo del agrado de los aficionados que habían disfrutado con los conceptos anteriores.

Por otra parte, no se precisa el fin de este periodo que comienza con la publicación de *Star Wars*. Este juego representa una revolución por cuanto supone una simplificación en la creación de los personajes, con lo que los jugadores no tienen que perder mucho tiempo desarrollándolos y pueden centrarse en la historia.

El sistema de juego sigue simplificándose al máximo, adquiriendo el director de juego una mayor importancia.

Se recuperan algunos factores de la primera generación, sobre todo la temática fantástica e irreal y los personajes estereotipados.

A este periodo pertenecen *Star Wars*, *Pendragón* o *Shadowrun*.

LOS MALOS MITOS DEL ROL

Desgraciadamente, el Rol no siempre ha sido visto de una manera sana y positiva por la sociedad. Hay ciertos hechos que vienen asociados irremediabilmente al concepto de juegos de rol. Ha habido asesinatos y casos de personas que han llegado a confundir realidad y ficción, comportándose en su vida normal como si estuvieran dentro de un juego. Intentar negar estos hechos sería absurdo, pero ante ellos, las propias asociaciones de Rol intentan explicarlos de una manera coherente, ya que son los primeros interesados en mantener el buen nombre de los roleros. En cierto modo, no les falta razón, ya que en muchas ocasiones, el sensacionalismo y el morbo han propiciado la confusión de ciertos términos y los crímenes atribuidos a los juegos de rol han demostrado a la larga que fueron cometidos por otros motivos.

Estos y otros casos han llegado a provocar en ocasiones una especie de histeria colectiva que ha llevado a la sociedad a demonizar tanto a los juegos como a los jugadores de rol. Rozando la exageración quizá, podemos equipararlo con el fútbol. Lamentablemente, todos los años se producen muertes dentro y fuera de los terrenos de juego, pero esto no quiere decir que el fútbol en sí sea malo o demoníaco. Lo que yace en el fondo de estos asesinatos son instintos homicidas que utilizan al fútbol de excusa para salir a la luz.

Lo que ha propiciado estos falsos mitos es un desconocimiento generalizado de todo lo que implica el Rol. Sin ir más lejos, el primero de estos temores radica en que se tiende a confundir al jugador con el personaje que interpreta. Este hecho no es

del todo incierto, ya que los propios jugadores son los primeros en reconocer la importancia de un personaje y todos recuerdan a alguno bien por su intensidad dramática, bien por alguna hazaña que haya llevado a cabo en el juego. Muchas veces, los jugadores incluso llegan a fomentar esta práctica llamándose unos a otros por el nombre de dicho personaje. Este apodo o *nick* sirve de reconocimiento dentro del grupo al actuar como clave identificadora, pero el mismo grupo es consciente de que se usa el nombre del personaje para designar a una persona. Algunos jugadores están interesados en dejar claro este punto cuando explican alguna acción de su personaje y utilizan expresiones como *mi personaje es una niña de diecisiete años, estrella de rock y convertida en vampiro contra su voluntad*, en lugar de decir *Soy una niña de diecisiete años, estrella de rock que fui convertida en vampiro contra mi voluntad*.

Otros jugadores discrepan con esta práctica semántica porque la consideran redundante, ya que dan por hecho que en todo momento se sabe que se está hablando de lo que ha hecho un personaje y no una persona.

Otro de los temores que produce el desconocimiento del Rol se basa en la consideración, a priori, de que los juegos de rol pueden enseñar al jugador determinadas prácticas que están mal vistas, como por ejemplo, la magia.

Según William J. Walton, estudioso de este tipo de juegos, *hay algunos juegos de rol que han sido diseñados para tener una apariencia más realista, y los autores han usado fuentes ocultistas auténticas como línea de trabajo. Sin embargo, no se puede aprender a lanzar hechizos jugando a un juego de rol más de lo que se puede aprender a esgrimir una espada o a cabalgar*.

La cita lo dice todo. Y curiosamente establece un paralelismo con el campo de la literatura. A H. P. Lovecraft se le acusó durante muchos años de haber creado una nueva religión, ya que en sus mitos aparece toda una cosmología que gira alrededor del famoso libro llamado *Necronomicon*, un libro por otra parte inexistente. Con el paso del tiempo, estudiosos de su obra han descubierto la gran mentira que rodeaba a estas creencias. Parece que el Rol está destinado a sufrir la misma suerte.

Los detractores del Rol, siguiendo esta línea de razonamiento, no han dudado en tildar de sectarios y satánicos a este tipo de juegos. Volvemos a lo mismo. Una secta se basa en una religión, y el poder de una religión estriba en la capacidad de dar respuestas a los creyentes. El Rol por sí mismo, no tiene esa capacidad. Bien es cierto que algunos juegos del estilo *In Nomine Satanis* se basan en elementos teológicos, como la lucha entre Dios y el Diablo. Pero de ahí a hacer apología de la doctrina satánica, media un abismo.

Ricard Ibáñez, autor del juego *Aquelarre*, explica en la introducción al mismo: *En este juego aparecen ángeles y demonios. Nos gustaría decir que son fruto de la imaginación del autor, pero lo cierto es que están sacados de diferentes textos bíblicos y de demonología. Antes de que pongan el grito en el cielo, nos gustaría explicarles*

que dichos textos fueron declarados no inspirados tanto por los Padres de la Iglesia como por el Concilio Vaticano II. Que no son ciertos, vamos.

En concreto, el juego *Dungeons & Dragons*, conocido aquí en España durante un tiempo como *Dragones & Mazmorras*, también fue acusado de haber sido creado por satanistas, de contener un procedimiento mediante el cual se puede vender el alma al diablo, y de ser una trampa para incorporar nuevos miembros a sectas ocultistas. Muchos juegos de rol indican en sus primeras páginas del manual que no se trata más que de eso, de un juego, y que por lo tanto, sus contenidos no son aplicables a la realidad. Cualquier intento de lo mismo constituye un desvío de la naturaleza lúdica (salvo en los juegos de rol en vivo, como veremos más adelante).

Otro punto espinoso que encontramos a la hora de analizar este tipo de juegos es la exaltación de la violencia. Hay que hilar fino si queremos comprender esta acusación. Partimos de un hecho que no admite discusión, y es que en los juegos de Rol, el conflicto es uno de los factores lúdicos más importantes.

Ahora bien. ¿Cómo se define este concepto de conflicto? Si el Rol se basa en historias, y las historias son una concatenación de hechos concretos, es natural que se necesite el conflicto para permitir un avance de estas narraciones. El conflicto como tal es un factor intrínseco inherente a otros fenómenos como la literatura. Si Capuletos y Montescos no hubiesen estado enfrentados, el drama de Romeo y Julieta no hubiera tenido lugar. Si Herman Melville no hubiese enfrentado al capitán de su novela con el cetáceo, *Moby Dick* no tendría razón de ser.

Lo mismo pasa con el cine. Si Thelma y Louise no hubiesen matado a aquel hombre, nunca habrían emprendido una fuga desesperada.

Es decir, la existencia del conflicto como tal no implica que los personajes la emprendan a tiros unos contra otros. El conflicto es algo más sutil, que afecta al personaje por cuanto permite una evolución física y psicológica del mismo. Un guerrero curtido en mil batallas tendrá más tablas a la hora de jugar que un clérigo que nunca ha salido del convento.

Los manuales de literatura diferencian a su vez tres tipos de conflicto: personaje contra personaje, personaje contra sociedad y personaje contra él mismo.

Obviamente, también existe el conflicto como sinónimo de pelea. Es parte integrante del juego. Un director de juego siempre tratará de situar a los personajes al frente de situaciones comprometidas para ver cómo las resuelven. Esto implica lucha en la mayoría de los casos. Pueden empezar atacando a los personajes sin razón aparente, o robándoles, o deteniéndoles. Las situaciones son tan dispares como narradores de historias. Y de la pericia de los personajes depende la salvación del grupo.

Generalmente, los jugadores más jóvenes o los primerizos se sienten especialmente atraídos por este tipo de situaciones, y la mayoría de las veces son ellos quienes las provocan. Las reuniones en las tabernas son una buena excusa para que se produz-

can altercados, sin ir más lejos. No hay que olvidar que el jugador dispone de entera libertad para intentar resolver la situación, lo que provoca que en algunos casos las cosas se salgan de madre, por usar una expresión vulgar.

Otro hecho importante que favorece este conflicto es la cantidad de criaturas (enanos, elfos, orcos, trolls, etc) con las que interactúan los personajes. Cada una de ellas tiene unos especiales intereses que entran en contradicción muchas veces con las demás. Esta circunstancia suele ser aprovechada por el director de juego para dar más vida al juego.

Es decir, que el conflicto como tal existe. Pero su aprovechamiento o no en beneficio del entretenimiento depende mucho del talante de los jugadores y de los recursos del director de juego.

El siguiente mito relacionado con el Rol es que, según algunas fuentes, el exceso de este tipo de juegos provoca un comportamiento obsesivo. Nuevamente, esto debe de ser matizado. La culpa no radica por entero en este tipo de juegos. La personalidad del jugador también tiene mucho que ver, y se revela como un factor decisivo a la hora de alterar o no su comportamiento.

Por desgracia, solamente trascienden a la opinión pública los casos más extremos. Y no vamos a negar que existen. Pero la mayoría de jugadores tienen claro que sólo se trata de un hobby como otro cualquiera. Aquí de nuevo nos encontramos con el problema de que la línea que separa el divertimento de la obsesión es demasiado fina.

Existe toda una tipología de jugadores, como en cualquier otro entretenimiento. Hay personas que tienen treinta años, que están casados, tienen responsabilidades laborales y personales, y sin embargo, su único afán es que llegue el fin de semana para jugar la correspondiente partida con sus amigos.

Otros jugadores aprovechan la jornada laboral para preparar sus partidas. Los hay también que se pueden pasar jugando hasta ocho horas sin descansar. Hay otras personas que sacrifican relaciones personales y amigos por jugar a Rol. Es más, muchos roleros se vanaglorian de no tener experiencias sociales más allá de la partida del fin de semana o de los días festivos. Mejor para ellos. Como ya he indicado, estos hechos son extremos y no constituyen una representación del comportamiento del jugador medio, quien se reúne una o dos veces al mes para jugar una partida aprovechando que esa tarde no tienen nada que hacer. En la mayoría de los casos, el tiempo dedicado a este ocio no solapa otras actividades y el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid señala que de doscientos cincuenta jóvenes entrevistados, sólo el uno por ciento de ellos juega todos los días.

Ahora bien, sí que puede llegar a suceder que en el seno de un grupo de amigos o de una pareja, uno de sus miembros sea jugador y el otro y otros no. Parece que en este caso se pueden llegar a dar pequeños conflictos, ya que la persona no jugadora no comprende esta desmedida afición. Como en cualquier caso de discrepancia, si ambas

partes son civilizadas, se llegará a un término medio en el que el jugador se compromete a desarrollar su actividad sólo en periodos de tiempo pactados a priori. Mientras los juegos no impidan a una persona desarrollar otras actividades necesarias como ver a su familia, hacer deporte o salir con sus amigos, no podemos hablar de peligro.

El siguiente mito que se esgrime en contra del Rol es que sólo los hombres juegan a este tipo de juegos. Ciertamente, el porcentaje de mujeres jugadoras dista mucho de ser alto. Como en todo, la mujer va incorporándose poco a poco a planos de la sociedad en los que antes estaba mal considerada. Aunque quizá haya que destacar que en el juego de Rol se dan ciertas actitudes machistas. Como no puede ser de otra forma, en los juegos ambientados en la Edad Media, la mujer tenía poco que decir y los personajes femeninos parecen regirse por las mismas reglas. Algunos manuales ambientados en la Edad Media, por ejemplo, se tienen que tomar ciertas licencias históricas y sociales para permitir el acceso de la mujer a ciertas profesiones en la Edad Media.

Sin embargo, a veces son las propias mujeres quienes no se atreven a participar en este tipo de juegos. La autora conoció personalmente el caso de una pareja en la que él era director de juego de Rol, pero los argumentos de las partidas los sugería la no jugadora.

Otras mujeres consideran los juegos de rol infantiles, y los consideran poco dignos de fijar su atención en ellos.

Curiosamente, son más personas las que comparten este prejuicio. Lo cierto es que algunos juegos de rol están más indicados para jóvenes de edades entre doce y dieciséis años. Esto no quiere decir que los mayores no puedan jugar a estos juegos, sino que se aburrirán. Por ello, hay otros juegos de rol considerados "adultos" por los jugadores, tales como los de la línea *Mundo de Tinieblas*.

Esta segregación por edades también tiene mucho que ver con la profundidad del personaje a la hora de someterlo a la interpretación, ya que cuanto mayor sea el jugador, más avanzadas serán sus motivaciones y más adulto su comportamiento.

Una asociación editorial americana llamada Wizards of the Coast realizó en 1999 un estudio sobre la edad de los jugadores de rol que arrojó como resultado que el 59% de los jugadores encuestados tenían entre 19 y 25 años, frente al 34% del total, que tenían entre 25 y 35.

En definitiva, estos mitos sobre el Rol suelen ser generados por el desconocimiento de la sociedad hacia este tipo de prácticas y la desinformación que existe hacia estos juegos, lo que provoca que estas acusaciones se puedan venir abajo de una manera más o menos racional.

LA SOCIEDAD, LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EL ROL

He dejado para el final este mito porque es quizá el más espinoso. Es aquel que acusa directamente a los juegos de rol de convertir a jóvenes normales en asesinos,

en hacerles cometer homicidios que no se les hubieran ocurrido nunca de no haber tomado parte en dicho juego. A diferencia de los anteriores tópicos, influidos por el desconocimiento, en este hay evidencias desoladoras: el Crimen del Rol de Madrid, el Asesino de la katana de Murcia, los sucesos de la Semana Santa Sevillana, las profanaciones de ciertos cementerios en Palencia, y otros casos, como el del asesino de la Baraja, en los que se ha producido una especie de "caza de brujas" contra el Rol.

Sin duda, los medios de comunicación son un factor innegable a la hora de configurar la opinión pública de una sociedad. Ellos son el espejo mediante el cual conocemos la realidad que nos rodea. El papel que desempeñan los medios ha sido estudiado hasta la saciedad en otros manuales, por lo que no vamos a insistir aquí en su importancia más que lo estrictamente necesario.

El problema viene cuando la información que nos proporcionan es incorrecta, tendenciosa, o está manipulada en beneficio de unos intereses. En ese caso, la sociedad recibe una imagen distorsionada de lo que ocurre en la realidad, y las opiniones que se forma al respecto son erróneas o se basan en el desconocimiento.

En el caso de los juegos de rol, esta desinformación se ha hecho todavía más evidente, y a pesar de que las circunstancias niegan en la mayoría de los casos la vinculación de estas actividades con crímenes de toda índole, sigue habiendo periodistas (especialmente entre la prensa amarilla) que se llevan las manos a la cabeza en cuanto se mencionan los juegos de Rol. A continuación vamos a ver unos ejemplos de sucesos que han conmovido a la sociedad española en los últimos años y a analizar el comportamiento de la prensa, radio y televisión en cada uno de ellos.

SUCESOS IMPUTADOS AL ROL

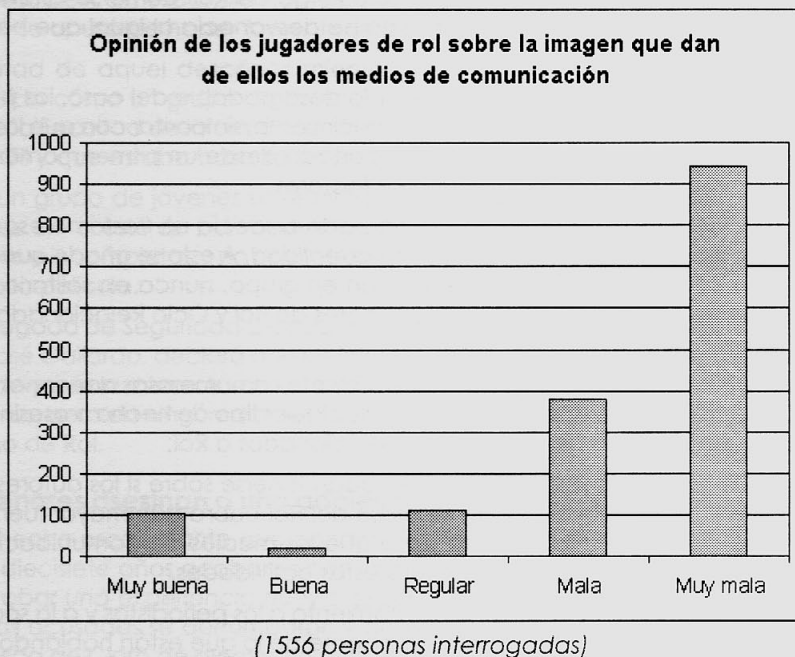
El Crimen del Rol

La madrugada del 30 de abril de 1994, dos jóvenes que estaban jugando a Rol asesinan a un hombre de cincuenta y dos años en Madrid, tras haber intentado robarle. Dado que el juego les había llevado a buscar a un hombre de determinadas características para asesinarle, los medios de comunicación demonizaron todo lo relacionado con el Rol, se produjo una preocupación generalizada de padres cuyos hijos tenían esta afición y sobre todo, se propició una avalancha de críticas que produjo poco menos que una psicosis colectiva ante todo lo que fuera interpretación de personajes.

El horrendo crimen fue llevado a cabo por Javier Rosado y Félix Martín, que acabaron con la vida de Carlos Moreno en una parada de autobús. Dada la peculiaridad del homicidio, lo primero que se pensó fue en una sangrienta culminación del juego de Rol al que llevaban jugando toda la tarde, que tenía el nombre de Razas, y que había sido creado por el primero de los imputados, Rosado, el cabecilla e inductor del crimen. A partir de ese momento, los medios de comunicación bautizaron

a este suceso como El Crimen del Rol y comenzó una fiebre periodística por relacionar todo lo concerniente a este tipo de juegos con patologías criminales.

Las asociaciones de Rol culparon a los medios de comunicación de haber iniciado una campaña de desprestigio de sus actividades basada en el desconocimiento de estos temas y en el poco interés de investigar acerca de los mismos. Utilizaron el temprano auge de las nuevas tecnologías para expresar sus quejas y recabar opiniones. También se interesaron por qué imagen creían los jugadores que los medios de comunicación daban de ellos, lo que se ve en la siguiente estadística.



Otro fenómeno importante es que muchas veces los medios de comunicación publicaban artículos en contra del Rol basados en fuentes no contrastadas o recurrían a escritores anónimos.

El caso levantó más ampollas que las que aquí se describen, pero lo estudiaremos con todo detalle en el último capítulo, dado que merece un desarrollo especial por cuanto supuso de peyorativo a la hora de tratar estos juegos por parte de la prensa española.

El Caso de la Mutilación de Perros

En noviembre de 2001, la prensa nos sorprendía con esta macabra noticia ocurrida en Tarragona. Un joven había entrado en una perrera de la Asociación Protectora de Animales y había serrado las patas de quince perros. La opinión pública no tardó en buscar culpables dada la peculiaridad del caso. Se habló de grupos satánicos, de sectas, de cultos oscuros, y naturalmente, de juegos de rol.

Todo se aclaró cuando un joven de veinticinco años se entregó a la Policía tras declararse culpable de los hechos. El acusado, que padecía esquizofrenia, confesó que había actuado solo. La hipótesis del macabro juego de Rol, como se estaban refiriendo los medios de comunicación al hecho, se desvanecía al igual que había sucedido con el Crimen del Rol.

Por la peculiaridad de las investigaciones y lo desagradable del caso, los periodistas apuntaron esta línea para un posible esclarecimiento, sin contar con que los agentes encargados de su estudio, la habían descartado desde un primer momento por no encontrar pruebas que vincularan ambos factores.

Los expertos apuntaron además que el acusado padecía un *trastorno esquizofrénico de tipo diferenciado que le apartaba de la realidad*. A esto se añade que los juegos de rol son cooperativos, porque se juegan en grupo, nunca en solitario, como bien apuntó la Asociación Nacional de Jugadores de Rol y Ocio Relacionado Homo Ludens.

Esta Asociación ha manifestado de forma insistente en numerosas ocasiones su preocupación porque cada vez que sale a la luz cualquier tipo de hecho o asesinato extraño se busquen cabezas de turco entre los aficionados a Rol.

Si a esto se le suman las sospechas que puedan tenerse sobre si los autores de los hechos son jóvenes (en cuyo caso la hipótesis del Rol cobra aún mayor fuerza), tenemos el caldo de cultivo adecuado para que los medios de comunicación comiencen su particular caza de brujas contra estas actividades.

Desde estas asociaciones se hace un llamamiento a los periodistas y a la sociedad en general para que se informen adecuadamente de lo que están hablando e insisten en que cualquier juego de rol que supere los parámetros para los que ha sido creado dejaría de ser un acto lúdico. Bajo este punto de vista, es fácil comprender por qué son las principales interesadas en regular y prohibir este tipo de comportamientos entre sus jugadores, siendo virtualmente imposible que se produzca una relación directa entre los juegos de Rol y el crimen.

Un jugador de Rol entrevistado se lamentaba de estos hechos declarando *No sé, pero si seguimos en este plan igual nos endosan también los cientos de coches que se queman en Valencia últimamente, la crisis argentina o vaya usted a saber.*

Disturbios en la Semana Santa Sevillana

La "madrugá" del Viernes Santo de 2000, se produjeron una serie de disturbios en las procesiones que provocaron el pánico colectivo. En realidad, nunca se sabrá muy bien lo que pasó. Unos hablaban de disparos, otros de bombas estratégicamente colocadas, de un grupo de jóvenes ebrios que causaron problemas, la presencia de otro joven que actuaba en solitario y que había recorrido la ciudad portando un machete, etc.

Lo único que se sabe con exactitud es que estos disturbios coincidieron con el estreno de la película española *Nadie conoce a Nadie*, que trata del mundo del Rol, y a la que se acusó de haber fomentado los hechos que tuvieron lugar aquel viernes.

En mitad de aquel desconocimiento general, apareció un testigo declarando haber oído cómo un grupo de jóvenes se reunían para preparar las acciones en el seno de la Facultad de Informática, sin duda influenciados por la película dirigida por Mateo Gil y que estaba basada en el libro de Jesús Bonilla.

Que un grupo de jóvenes se reunieran para planear alguna gamberrada, no implica que el Rol esté de por medio. Las informaciones que se proporcionaron fueron sesgadas e incompletas y no hay modo de relacionar los hechos con el impacto que produjo la película.

El Delegado de Seguridad Ciudadana del Ayuntamiento de Sevilla por aquellas fechas, José Gallardo, declaró que los jóvenes estaban integrados en un grupo bien organizado y que la misma tarde de los sucesos se recibieron dos llamadas avisando de los mismos, pero en ningún momento defendió la hipótesis de que todo se tratara de un juego de Rol.

Dos menores asesinan a una adolescente en San Fernando de Cádiz

Otro hecho escalofriante que conmovió a la opinión pública. Dos amigas de dieciséis y diecisiete años acabaron con la vida de Clara, una compañera de instituto, *para probar una experiencia nueva*, según sus palabras. Tras dos días de interrogatorios, las acusadas se derrumbaron y acabaron confesando que habían acabado con la vida de Clara de dieciocho puñaladas, y que la habían escogido a ella como víctima por ser fácilmente impresionable.

Dado que las asesinas profesaban admiración por José Rabadán, el adolescente de dieciséis años que acabó con la vida de sus padres y de su hermana con una katana, rápidamente se estableció una asociación de ideas y se acusó a las implicadas de estar influenciadas por los juegos de Rol, al igual que el tristemente conocido Asemino de la Katana.

Sin embargo, fueron las propias acusadas quienes negaron delante del juez cualquier vinculación con juegos de rol o con sectas satánicas, hipótesis que ya había

sido apuntada por los medios de comunicación. Ambas adolescentes eran lectoras de Stephen King, y de las novelas de terror en general.

Es interesante señalar que todos estos crímenes tienen un denominador común según la prensa, que es la supuesta pertenencia de los asesinos a asociaciones de Rol o supuesto interés de los mismos por este tipo de juegos. Aunque las pruebas indiquen lo contrario, los medios no parecen aprender de las experiencias pasadas y apuntan esta hipótesis cada vez que se comete un crimen con elementos extraños.

Arturo Pérez Reverte, autor español que ha visto cómo de forma relativamente reciente una de sus novelas, *El Capitán Alatriste*, era convertida en juego de rol, y que siempre se ha manifestado a favor de los mismos, lamenta este comportamiento con dureza: *todos los demagogos profesionales de este país se han apresurado a rasgarse las vestiduras y a poner el grito en el cielo. Así que no estaría de más colocar las cosas en su sitio porque aquí hay demasiado sociólogo barato y demasiados bocazas.*

El Asesino de la Katana

Llegamos por fin a unos de los peores casos de la crónica negra española. El joven José Rabadán, de dieciséis años de edad, sacudía los cimientos de la sociedad española en abril de 2000, tras haber matado a sus padres y a su hermana retrasada mental con una katana o espada japonesa. Los hechos ocurrieron en la murciana localidad de Santiago el Menor.

El asunto se complicó todavía más cuando se descubrió que el parricida era fanático del videojuego *Final Fantasy VIII*, estando influenciado hasta el punto de que había adoptado la misma imagen que el protagonista del juego.

De nuevo los periodistas de investigación Manuel Marlasca y Luis Rendueles, denuncian en su libro *Así son, Así Matan* que un diario español de tirada nacional publicó una portada en la que se reproducía el rostro del menor detenido junto al de Squall, el protagonista del videojuego *Final Fantasy VIII*, bajo el titular "José emuló a su héroe, Squall", remarcando el supuesto parecido del asesino con el personaje digital.

Vemos por estas afirmaciones que la prensa de la época dotó a la información de un gran sensacionalismo, lo que provocó que el caso fuera asociado al tristemente famoso Crimen del Rol.

Naturalmente, una monstruosidad de tal calibre no se le podía haber ocurrido a un adolescente normal. Tenía que estar influenciado por algo. Se descartó rápidamente cualquier tipo de anomalía psíquica y se acusó al videojuego (que tenía bastantes elementos de los juegos de rol) de haber alterado la personalidad del muchacho hasta llevarle a cometer el horrendo crimen.

De hecho, el asesino fue detenido en Alicante cuando trataba de huir a Barcelona. En el momento de ser puesto a disposición policial, el muchacho se comportó con gran frialdad y no dio muestras de remordimientos de conciencia.

La Sentencia número 72 del Juzgado de Menores de Murcia, de fecha 1 de junio de 2001, desbarata según José Luis Villarig en su artículo *La Culpa no fue del Videojuego*, cualquier intento de llevar a la realidad la fantasía informática, ya que los motivos del crimen fueron más mundanos, porque *a partir de esa fecha, fue dándole vueltas e imaginándose cómo sería la vida sin su familia, llegando a considerar tal idea como "algo positivo"*.

Lo que pudo causar en Rabadán este comportamiento no es achacable a un videojuego, sino a una pérdida de la noción de la realidad intrínseca a un determinado estado mental.

El psiquiatra que realizó el informe de la salud mental del joven, el Doctor García Andrade, declaró: *el menor padece un cuadro de psicosis epiléptica idiopática, que se acompañó de un estado crepuscular en el que se desencadenó una crisis de automatismo orgánico sin posibilidad de control, dando lugar a un homicidio múltiple, inmotivado e incomprensible*.

Según otro de los psiquiatras, el Doctor Barcia Salario, *el menor es epiléptico, confundido por creencias absurdas pero fascinantes para él, se justifica un hecho de locura vecino a la ofuscación y arrebató*.

Lo cual significa traduciendo del argot médico, que la causa del parricidio se debió al estado mental de Rabadán unido a su epilepsia (circunstancia que ningún medio de comunicación comentó). De hecho, la sentencia del caso no menciona nada sobre videojuegos ni sobre juegos de rol.

Recordando este caso años después, no podemos evitar que se nos vengan a la cabeza casos como el de aquel niño que se arrojó por el balcón emulando a Superman. ¿Quiere esto decir que la película era nociva? En absoluto. Toda persona que tenga sus funciones mentales capaces de diferenciar entre la realidad y la ficción sabe que no puede hacer determinadas acciones por mucho que las haga un personaje del cine.

La televisión, al igual que el Rol o los videojuegos, también ha sido acusada en numerosas ocasiones de proponer comportamientos nocivos para niños y adolescentes. Basta con tener en cuenta todas las peticiones de diversas asociaciones para que se eliminase de la parilla de la programación determinados programas que hacían que los niños desarrollasen comportamientos anómalos o violentos, como fue el caso de la serie de dibujos Bola de Dragón.

El periodista Márius Serra, publicaba el veintitrés de febrero de 1999 en *La Vanguardia* unas palabras sobre esta mala fama que a priori tiene la televisión. *Durante años la televisión ha sido la única culpable de casi todo. Desculturización, violencia, descomposición familiar... Le achacaban todas las calamidades. ¡Cómo si no hubiera libros perniciosos! Por fortuna en estos últimos tiempos los videojuegos e Internet han venido a respaldarla en su largísimo vía crucis en pro de la corrupción de la especie humana*.

En ocasiones, estas asociaciones han logrado sus objetivos consiguiendo la retirada del programa. Otras veces, no se ha probado que determinados espacios provocaran esos comportamientos.

Como vemos, la televisión está en el punto de mira, al igual que el Rol. Si estudiamos la evolución de los programas sobre Rol emitidos en los últimos años, comprobamos que se ha ido produciendo un cambio cualitativo. Si antes predominaban los documentales de corte inquietante sobre la supuesta relación entre Rol y psicópatas, ahora los programas que tratan sobre este tipo de juegos, mantienen una mayor objetividad e intentan ser imparciales en la medida de lo posible.

Un foro de Internet se hacía eco de estas acusaciones sobre el rol diciendo lo siguiente: *La cuestión es que siempre hay personas que pierden la perspectiva de la realidad, si da la casualidad de que juegan a rol los medios anuncian que el rol es muy peligroso, y si resulta que veía dibujos o una serie se empieza un debate sobre si es potencialmente peligroso para los niños o no.*

Otro caso comparable sería el de las discotecas. Por desgracia, todos los fines de semana, los medios de comunicación nos bombardean con noticias sobre peleas entre jóvenes, puñaladas, palizas, intoxicaciones etílicas, casos de sobredosis de drogas de diseño, etc. Y no por ello se pide un cierre de las discotecas, porque todos sabemos que aunque estos casos salten a la opinión pública por su notoriedad, en realidad estas minorías no son representantes de los jóvenes que acuden a las discotecas todos los fines de semana sin otro propósito que bailar y divertirse. Los propios jóvenes además comentan que siempre hay alguno con ganas de pelea que tiene que montarla. Es decir, no es el ambiente de la discoteca en sí, es la propensión de una persona aislada a la violencia.

Del mismo modo, el Rol no tiene por qué inducir al comportamiento psicópata. Es solamente un juego donde los jóvenes pretenden divertirse durante un período de tiempo. El crimen es algo más profundo que indica una alteración de la personalidad. Y siempre es una minoría la que puede llegar a cometerlo. Aún considerando dicha minoría, los crímenes expuestos no tienen ninguna relación directa con los juegos de rol o los videojuegos, como hemos podido comprobar.

Pero dada su peculiaridad, los elementos macabros o lo extraño de la situación donde se producen, se tiende a buscar culpables donde no los hay y a acusar sin pruebas fehacientes.

Hay un estudio americano que apoya esta idea. Se trata de *Relationship of the Role Playing Games to Self-reported Criminal Behaviour* (Relación entre los Juegos de Rol y el Comportamiento Criminal Admitido), publicado por Suzanne Abyeta y James Forest en 1991.

En él se utilizaron test de personalidad para evaluar a una muestra compuesta por jugadores y no jugadores. Los resultados entre ambos grupos fueron prácticamente

iguales, salvo por el curioso hecho que los no jugadores presentaban una mayor tendencia a las psicopatías.

El Asesino de la Baraja

El último de estos casos que se recuerda fue el del Asesino de la Baraja, que se hizo célebre por abandonar al lado del cadáver una carta de la baraja española. Mientras duró la investigación, muchos sociólogos y periodistas apuntaron la hipótesis de que podría tratarse de un macabro juego de rol, ya que de hecho, existe un juego en el que se utilizan estas cartas.

La noticia trascendió a la opinión pública y contribuyó a acentuar el clima de alarma en el que ya se vivía por aquel tiempo. Lo que no sabía el periodista que apuntó esta idea es que efectivamente hay un juego de rol llamado *Castillo de Falkenstein* que utiliza una baraja en lugar de dados. Pero una baraja de póquer, no española.

Del mismo modo, otros apuntaron hipótesis todavía más increíbles, como que se trataba de un crimen satánico, ya que si se unían los puntos donde se habían cometido los asesinatos, se perfilaba una figura que se asemejaba a un pentagrama invertido, claro signo de sectas demoníacas.

Todas estas ideas perdieron pie por sí mismas cuando Alfredo Galán, ex militar de veintiséis años, se entregó voluntariamente a la policía en julio de 2003 confesando que él era el Asesino de la Baraja y que había cometido los crímenes *para demostrarse a sí mismo que matar era fácil*.

En este caso además, los medios hicieron un flaco favor a la sociedad, ya que Galán, que no había arrojado la carta hallada al lado del primer cadáver, decidió seguir la serie en los siguientes crímenes al ver el revuelo que se había levantado con este hecho.

Algo parecido ocurrió con un crimen que había sucedido con anterioridad, el del Asesino del Parking de Putxet. Al principio, los medios de comunicación y sociólogos culparon de nuevo a los juegos de rol. Se dio la circunstancia de que el programa *Crónicas Marcianas* estaba celebrando una tertulia sobre el tema cuando uno de los asistentes se puso a defender apasionadamente la hipótesis de que se trataba de un macabro juego de rol. Fue el propio moderador y presentador del programa, Javier Sardá, quien calmó los exaltados ánimos y salió en defensa de los aficionados al Rol alegando que había miles de jugadores y que no por ello mataban a nadie, por lo que el Rol no debía entenderse como causa de un crimen.

SUICIDIOS ATRIBUIDOS AL ROL

Los detractores del Rol no sólo lo acusan de provocar asesinatos, sino también de intentos de suicidio. Al igual que en el caso de los asesinatos, este hecho no ha sido probado con indicios concluyentes.

Es más, la relación entre tasa de suicidio y jugadores de rol ha sido utilizada para demostrar matemáticamente un fenómeno denominado "falacia de base amplia", que no es más que la citación matemática de números absolutos sin establecer una relación entre ellos.

Pero los hechos ocurrieron y son los siguientes:

En 1979, un joven de dieciséis años de edad llamado James Egbert III, notable estudiante estadounidense ante el cual se perfilaba un futuro brillante por una beca que le iban a conceder para estudiar en la Universidad del Estado de Michigan, intentó suicidarse con una sobredosis de tranquilizantes. Como el plan falló, Egbert se escapó a casa de un amigo.

Preocupados, sus padres acudieron a la policía. La madre declaró haberle notado más nervioso que de costumbre, pero lo achacó a los estudios. Viendo que los días pasaban sin noticias de su hijo, la familia acudió a un detective privado, quien, tras encontrar en la habitación del chico un mapa correspondiente al juego *Dungeons & Dragons*, proclamó que la huida del adolescente tenía como único fin jugar a su propia versión del juego. La prensa también se hizo eco de este descubrimiento.

Egbert regresó a casa un mes después y tras ser interrogado por la policía, aclaró que el juego no tenía nada que ver con su marcha del hogar.

Esto tranquilizó los ánimos un poco, pero casi un año después de su marcha, Egbert se disparó en la cabeza con una pistola del calibre veinticinco. Milagrosamente, sobrevivió al disparo, pero murió días después en la Unidad de Cuidados Intensivos.

La historia de Egbert fue la primera en dar mal nombre al juego *Dungeons & Dragons*, de ahí el interés que se tomaron las asociaciones y editoriales de rol americanas en lavar el nombre del juego, creando incluso comités para su defensa, como veremos más adelante.

Los psicólogos que habían tratado a Egbert declararon en su informe que el muchacho sufría una profunda depresión, era homosexual y padecía una gran homofobia, lo cual se sumaba a las presiones de su madre por los estudios y a su consumo esporádico de drogas, según recoge Paul Cardwell en su artículo *The Attack on the Role Playing Games (El Ataque a los Juegos de Rol)* publicado en *The Inquirer* en 1994.

Lo triste de este caso es que si no hubiera estado un juego de rol de por medio, el suicidio de Egbert hubiera pasado desapercibido. Un muchacho con tantos problemas familiares y personales, no necesita la excusa de un juego para destruirse a sí mismo.

La polémica volvería a saltar en 1982, cuando ocurrió un segundo incidente. Irving "Bink" Pulling II, otro muchacho de dieciséis años y de brillante inteligencia, de vida familiar complicada y que jugaba a *Dungeons & Dragons*, se disparaba a sí mismo después de una sesión de este juego.

Cuando fueron interrogados sus compañeros, declararon que al personaje de Bink en el juego lo habían hechizado para que matara a otras personas, y que el chico debía de haber trasladado el plano de la ficción a la realidad, suicidándose con vistas a evitar ser un peligro para los demás.

¿Fue el Rol el causante? Quizá. Pero quizá las tendencias nazis de Bink (era admirador de Adolf Hitler), y los extraños comportamientos que tenía desde niño (según su madre se comportaba como un licántropo aullando y ladrando) tuvieran algo que ver en su suicidio.

Para la sociedad pública americana aquello había llegado demasiado lejos. En 1985 se creó *Bothered About Dungeons & Dragons* (B.A.D.D.), una asociación en contra de este juego cuyo nombre se podría traducir por *Todos Unidos contra Dungeons & Dragons*. La asociación pidió que todos los juegos de rol portasen una etiqueta advirtiendo a los usuarios de los mismos que jugar a ellos podía provocar suicidios. Sin embargo, la Comisión de Seguridad para los Consumidores desestimó esta petición por no encontrar conexión entre el Rol y los suicidios, no considerando adecuada la inserción de esta etiqueta.

Como defensa de esta tesis, en 1990, Linda Manik Kline y Lisa DeRenard publicaron un estudio llamado *Alienation and the Game Dungeons & Dragons* (*Alienación y el Juego Dungeons & Dragons*), donde estudiaban a dos muestras: una compuesta por jugadores y otra por no jugadores para estudiar posibles alteraciones en la percepción de la realidad, naturaleza de los sentimientos, falta de autoestima, impotencia personal y aislamiento. El estudio no arrojó como resultado ninguna desviación significativa en la personalidad de los jugadores y lo único destacable que se encontró en esta muestra es que no solían prestar atención a los medios de comunicación. Además, la muestra compuesta por los jugadores tenía desarrollada con más fuerza la idea de pertenencia a un grupo y rara vez presentaba sentimientos de tedio o pensamientos de "nada tiene sentido".

La idea de que los juegos de rol provocan suicidios entre los jugadores también ha sido discutida por el Centro para el Control de Enfermedades, el Departamento de Suicología y la Universidad Albert Einstein, que tras estudiar este fenómeno, no han encontrado conclusiones fehacientes que vinculen ambos factores.

Parece que los pocos casos en que los jugadores han cometido suicidio han sido aprovechados por personas desinformadas para hacerlo extensivo a todos los adeptos al Rol, como si este fuera la causa directa de la decisión de una persona de quitarse la vida.

EL CINE Y EL ROL

Inscrito dentro de los medios de comunicación, el cine juega un importante papel en nuestra percepción de la sociedad. No sólo por cuanto tiene de evasión y de entretenimiento, sino porque el cine también actúa de espejo de gran número de procesos sociales.

El mundo del Rol no podía constituir una excepción a esta regla, y se han rodado películas que tratan sobre estos juegos. La relación entre el cine y el Rol se asienta en tres columnas fundamentales.

En primer lugar, tenemos las películas que han inspirado un juego de rol. Como hemos visto en la tipología de este capítulo, el ejemplo más notable de esta simbiosis lo constituye el juego *Star Wars*, basado en la trilogía de *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas o *Star Trek*, basado en la serie homónima de televisión.

A veces, sin embargo, se da el fenómeno contrario: es el juego de rol el que inspira la película. Este es el caso del juego *Dungeons & Dragons*, cuyo éxito entre el público jugador inspiró una película del mismo título dirigida por Courtney Solomon e interpretada por Jeremy Irons y Thora Birch.

Pero lo que verdaderamente nos interesa estudiar es el tercer pilar de esta relación, que son las películas en las que se refleja el mundo del Rol. Los dos ejemplos más conocidos son películas españolas, que, sin embargo, no satisficieron en absoluto a los aficionados al Rol.

Una de ellas ha sido comentada al hablar de los disturbios de la Semana Santa sevillana de 2000. Fue la ópera prima de Mateo Gil, y narra en clave de suspense, un macabro juego de rol que tiene lugar en el mismo escenario.

Mazes and Monsters (Steven Hilliard Stern, 1982)

Producción televisiva, que fue traducida por *Monstruos y calabozos*. Volvemos a la línea que trata a los jugadores de rol como sádicos psicópatas. Un adolescente jugador de *Dungeons & Dragons* confunde la realidad con la fantasía y acaba matando gente indiscriminadamente. Fue una de las primeras películas que protagonizó Tom Hanks. El subtítulo de la película (*Delgada es la línea entre la fantasía y la estupidez*), lo dice todo sobre el contenido de la misma.

En este caso, la producción es americana y la película es presentada con la frase "basada en un hecho real", un asesinato cometido por un adolescente aficionado al citado juego de rol.

Jocs de Rol (Roberto Bodegas, 1995)

Producción de la televisión catalana. Es una de esas películas que no se estrenan en cine y que pasan directamente al vídeo o son emitidas por la televisión.

Presenta un argumento novedoso, ya que ante el desconcierto de la policía por los asesinatos en serie que se vienen produciendo en Barcelona, un grupo de jugadores de rol será quien les ayude a resolverlos.

Curiosa producción, porque a diferencia de lo que hemos visto hasta ahora, los roleros no son desequilibrados siniestros, sino personas normales que se dedican a cooperar activamente con las fuerzas del orden.

Nadie Conoce a Nadie (Mateo Gil, 1999)

Eduardo Noriega, Jordi Mollá y Natalia Verbeke interpretan un turbulento juego de rol usando como escenario la ciudad de Sevilla y eligiendo como fechas la celebración de la Semana Santa.

Sapo (Jordi Mollá), ha creado un malsano juego de rol basado en ataques a las procesiones de Semana Santa. Su compañero de piso (Eduardo Noriega) es el encargado de evitar que la locura de su amigo amenace con crear un caos en esos días. Mientras intenta adivinar dónde y cuándo se producirán los siguientes ataques, se da cuenta de que está atrapado en un juego de rol del que tendrá que luchar por salir.

La película generó todo tipo de protestas entre aficionados al Rol y asociaciones. Aparte de estar mal documentada en lo que a materia lúdica se refiere, se basa en estereotipos heredados de las recientes noticias de los medios de comunicación y presenta a los roleros como psicópatas asesinos que se dedican a matar sin contemplaciones.

Jordi Frontera, escritor aficionado al Rol de *Ocio Joven*, se lamenta de la película en estos términos: *todo esto no ayuda precisamente a mejorar la imagen que mucha gente tiene todavía del rol. Si en todas partes se les dice que los jugadores de rol son una panda de desequilibrados y no conocen el mundillo directamente, ¿qué van a pensar?*

Sus palabras esconden una enorme amargura, pero no le falta razón. Los sistemas de juego no están desarrollados en la película, falta trabajo de documentación y abundan las situaciones extremas sin más finalidad que la de recurrir al efectismo superficial. La película no trasciende más allá del tópico que nos habían mostrado los medios de comunicación tiempo atrás: los roleros no son más que una pandilla de asesinos psicópatas que emplean sus energías en la creación del caos y la anarquía, llevando la muerte a quienes puedan.

Jordi Frontera sigue apuntando a propósito de la película *todo transmite una sensación de locura insana. Los protagonistas son gente incapaz de salir del juego y de distinguir la realidad de la ficción y los propios juegos tienen un aire tétrico.*

Se da la circunstancia además de que las autoridades creen que los disturbios de la Semana Santa de 2000 (un año después al estreno de la película), pudieron estar provocados por jóvenes que querían imitar a sus ídolos de la película. Es decir, que si la película quería alertar a la sociedad de los peligros del Rol, lo cierto es que lo consiguió por otros medios.

En defensa de la película, hay que destacar que la idea no fue original de su director, sino que el guión se basó en la novela del mismo título escrita por Jesús Bonilla.

El Corazón del Guerrero (Daniel Monzón, 2000)

Al año siguiente del polémico estreno, el cine volvía a proporcionar a la sociedad otra película sobre el mundo del Rol. Protagonizada entre otros por Neus Asensi, Fernando Ramallo, Joel Joan, y Santiago Segura, la película narra la historia de un adolescente aficionado a los juegos de rol que vive atrapado entre dos mundos: el de la realidad que le rodea, y el de la fantasía. Los problemas vienen cuando el joven llega a un punto en que no sabe distinguir uno y otro.

La película además supone un tímido intento de incursión del cine español dentro del género de aventuras fantásticas, pero el resultado no termina de satisfacer ni a adeptos al rol ni al público en general.

De nuevo la imagen que se ofrece de los jugadores es pésima. El grupo juega de noche en la terraza de una casa, el director de juego dirige las partidas embozado en una capa y la ambientación recuerda más a un videojuego que a una película sobre Rol. Como dice Jordi Frontera a propósito de estos elementos: *en general aparece todo aquello que en todas partes se recomienda evitar* (los propios manuales básicos de rol advierten en sus primeras páginas que no son aventuras reales).

Como conclusión, el joven escritor matiza la idea principal de sus críticas con estas palabras: *la imagen que se da en el cine de los jugadores de rol es más bien nefasta. Locos, colgados y sádicos forman parte de la fauna que aparece en las dos películas que he mencionado. Y añade por desgracia para los jugadores de rol, son los locos los únicos que aparecen en la televisión porque se han cargado a alguien, y no los verdaderos cientos y cientos de jugadores que son gente normal.*

La Caverna (Eduard Cortés, 2000)

Otra producción catalana para la televisión. En este caso, se narra la historia de un juego de rol en vivo que se desarrolla también por Internet llamado *La Caverna*. Película de misterio que recuerda mucho a *The Game*, dirigida por David Fincher y protagonizada por Michael Douglas.

Al igual que la anterior producción, no profundiza demasiado en la dinámica de estos juegos.

Sangre Eterna (Jorge Olguín, 2002)

Película chilena que narra las peripecias de una estudiante de periodismo que conoce a un grupo de jóvenes que llevan a cabo un peculiar juego de rol llamado *Sangre Eterna*. Una vez introducida en este ambiente, conoce a un joven que practica rituales de vampirismo y que cree que realmente es un vampiro. Al perder los límites entre realidad y fantasía, se propicia la aparición de unos siniestros personajes que son vampiros.

La película ganó varios premios de cine y tuvo una aceptación razonable dentro del público rolero. Sin embargo, su hilo argumental presenta ciertas similitudes con la anteriormente analizada *El Corazón del Guerrero*, como es la incapacidad de los jugadores de distinguir entre realidad y ficción.

El ambiente y las características del juego aluden directamente a *Vampiro: La Mascarada*, tanto por su temática gótica como por la presencia de criaturas sobrenaturales.

Las críticas que recibió la película se centran más en su estética que en el trasfondo del rol, como esta publicada por Álvaro Bisama: "*Sangre eterna*", *el juego de rol al que los protagonistas rinden culto, es precisamente eso: una metarreflexión sobre la incapacidad de ciertos objetos a la hora de convocar emociones verdaderas en el espectador*.

Y es que la película mantiene un prometedor inicio sobre el mundo del rol, pero luego pasa a segundo plano copando los vampiros el protagonismo absoluto.

Jugar a Matar (Isidro Ortiz, 2003)

Otra película patrocinada por Telecinco y que fue emitida en hora de noche, generalmente tras algún documental relacionado con videojuegos, juegos de rol, etc. Está basada en el Crimen del Rol. Narra cómo se produjo éste desde el punto de vista de los asesinos, para posteriormente pasar a la investigación posterior hasta que ambos son detenidos. Los policías, que detestan los juegos de rol, verán que tras detener a unos chavales que lo practican, éstos les explicarán en qué consiste y les ayudarán a dar con los asesinos. Es un buen intento de cambiar la fama que los juegos de rol tienen en el cine, pero sigue cayendo en muchos tópicos. Pasable.

LOS EXPERTOS Y EL ROL

Hemos analizado el tratamiento que se le da a los juegos de rol en los medios de comunicación (prensa, televisión y cine) y la imagen que percibe la sociedad de éstos. Hemos visto opiniones tanto a favor como en contra de los mismos. Sin embargo, nos falta analizar cuál es la opinión de los expertos sobre el tema del Rol. Obviamente, hay que destacar que en un tema como este, complicado con supuestos asesinatos, tienen cabida las opiniones más radicales que se sitúan o totalmente a favor o totalmente en contra. Los juegos de rol parecen no tener término medio: o se les ama o se les odia.

Por lo importante de su tarea, sociólogos, psicólogos, periodistas y escritores, ayudan a configurar la opinión pública emitiendo sus juicios desde los medios de comunicación. Como hemos demostrado, los oyentes suelen creerse a pies juntillas estas opiniones y no se molestan en contrastarlas con la realidad.

Este desconocimiento es uno de los factores que más daño hace a la reputación del Rol. Las Asociaciones piden encarecidamente a los profesionales de los medios que se informen antes de emitir un juicio, pues esa idea va a ser recogida por millones de personas que después la van a transmitir a su manera, basándose solamente en que "lo han dicho por televisión".

Este enorme poder para crear ideas preconcebidas, estereotipos y tópicos, debería ser vigilado si no queremos caer en la subjetividad absoluta o en el desconocimiento sumo. A este respecto, es cierta la afirmación que en su día hizo el escritor Mark Twain: *consiga primero los hechos y podrá manipularlos como quiera*.

La Asociación Nacional de Jugadores de Rol y Ocio Relacionado 'Homo Ludens', sugiere a las fuerzas de seguridad que *no consideren los juegos de rol como causantes de delitos, sobre todo dados los fracasos que acumula esta línea de investigación para la resolución de los mismos*. Por otra parte, *solicita a los medios de comunicación que, cada vez que se adjudique a los juegos de rol la comisión de un acto delictivo, se pongan en contacto con los jugadores de rol, para que ofrezcan su versión ante estas indemostrables acusaciones*.

Cambiando de tercio, hay que afirmar que son pocos los padres que se molestan en preguntar a sus hijos jugadores qué son exactamente los juegos de rol y en qué consisten. Un jugador entrevistado por mí, se quejaba de que cuando les decía a sus padres que se iba a jugar a Rol con sus amigos, su padre le decía con sorna "Ah, ¿sí? ¿A cuántos vais a matar?"

La anécdota, no exenta de cierto humor negro, esconde un hecho cierto: muchos padres temen el Rol porque no lo conocen. En general, los padres entrevistados confiesan no entender qué es lo que ven sus hijos en pasar seis horas tirando dados y diciendo incoherencias. Esta situación absurda acabará cuando padres y educadores hagan un esfuerzo por saber al menos en qué consiste un juego de rol.

Muchos tampoco comprenden qué es lo que ven cientos de personas en un partido de fútbol. De hecho, se ha acuñado la frase maliciosa de "no sé qué ven en veintidós fíos persiguiendo un balón". Los aficionados al fútbol esgrimen como defensa que si se conociera más este juego, se comprendería su pasión por él.

Con el Rol pasa lo mismo. Conocer ciertas nociones básicas del mismo no nos convierte en jugadores, pero nos hace entender este fenómeno. Del mismo modo que conocer algo sobre cualquier otro juego o deporte no nos convierte en aficionados al mismo, pero nos hace comprender a quienes lo son.

La mayoría de estudios sobre los posibles efectos beneficiosos del Rol se han desarrollado en Estados Unidos. En España, el Colegio de Psicólogos emitió un informe sobre efectos del Rol que si bien no es tan completo, al menos puede que sienta un precedente a la hora de analizar este tema.

En América, se ha creado además una organización llamada Comité para el Progreso de los Juegos de Rol (CAR-PGA). Su sección de Defensa analiza sistemáticamente todos los casos de violencia y Rol y extrapola conclusiones de los mismos. Dado que allí tienen su propio Crimen del Rol americano, protagonizado por un adolescente aficionado a *Dungeons & Dragons* que cometió un asesinato, esta asociación pone todo el empeño en desvincular de los juegos de rol cualquier comportamiento delictivo.

Jennifer Wilkes, perteneciente al comité de Defensa de esta asociación declaró ninguno de nuestros estudios encontró *ninguna correlación y llegamos a la conclusión de que los jugadores de Dungeons & Dragons son un grupo de población completamente normal*.

El estudio que aborda con mayor profundidad este tema es sin duda el de Armando Simón, *Emocional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons (Relación entre la Estabilidad Emocional y el juego Dungeons & Dragons)*, publicado en 1987.

Simón utilizó para su trabajo una muestra varios cientos de personas correspondientes a todos los entornos y edades. A partir de ahí, usó el test 16PF de Cattell para medir algunos rasgos de la personalidad que pudieran estar desviados o provocar psicopatías a largo plazo. También se consideró en el test el número de años que llevaban jugando los investigados.

El resultado que arrojó esta investigación es que no se producía ninguna relación entre los juegos de rol y las psicopatías. Ni siquiera se detectó una desviación notable de la personalidad media. La única variable en la que muchos jugadores coincidían era en la característica referida a la inclinación a la experimentación y el pensamiento liberal.

Este estudio se vería actualizado y ampliado dos años después cuando James L. Carroll y Carolin, Paul M. publicaron *Relationship between Game Playing and Personality (Relación entre los Juegos y la Personalidad)*.

La muestra del estudio se concretó y se circunscribió a estudiantes de nivel superior de la Universidad de Michigan. Los resultados obtenidos fueron muy similares a los de su precedente.

En España, este tipo de estudios son todavía escasos y se realizan a instancias de organismos oficiales, como es el caso de la Fiscalía del Menor. Los estudios propios para desvincular desviaciones de carácter y juegos de rol son escasos, si bien poco a poco sociólogos y psicólogos los van incluyendo en su agenda de temas. Uno de los primeros intentos lo constituye la tesis sobre juegos de rol que está elaborando Héctor Sevillano Pareja, de la Universidad Complutense de Madrid.

CAPITULO 2

DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

ALGUNAS NOCIONES SOBRE JUGADORES Y PERSONAJES

Hemos analizado en el capítulo anterior gran cantidad de conceptos que intervienen en los juegos de rol, pero no hemos hablado de una de las piezas claves, como es el jugador.

Como ha sido señalado, el Rol atrae principalmente por la oportunidad que brinda a los jugadores de meterse en la piel del personaje. Dada la variedad temática que presentan estos juegos, la oferta de las partidas se dispara. Cualquier afición que se tenga, seguramente encuentre su correlato en un juego de rol: la ciencia ficción, la mitología, el cine de terror, el de vaqueros, etc.

Ahora bien. ¿Son diferentes los jugadores de rol al resto de jugadores? De ser así ¿en qué se diferencian? Hay que destacar que una de las principales características de este tipo de jugadores es la afición a la lectura, que se da en una proporción superior a la de los forofos de otro tipo de juegos.

No hay una edad mínima para iniciarse en los juegos de rol. Sin embargo, los psicólogos aconsejan comenzar estos juegos hacia los doce años, pues antes no se tienen desarrollados suficientemente algunos rasgos de la inteligencia como por ejemplo la abstracción. Esto es un inconveniente si tenemos en cuenta que estamos hablando de un tipo de entretenimiento donde prima la imaginación, y algunas veces cuesta trabajo ponerse en las situaciones que dicta el director de juego.

No existe tampoco a priori ninguna restricción específica para las personas que deseen jugar. Lo que sí recomiendan los psicólogos es que aquellos aquejados de enfermedades nerviosas o patologías psíquicas, consulten a su especialista antes de lanzarse a jugar, pues es él quien tiene la última palabra sobre su conveniencia.

Por otra parte, hay que destacar igualmente una característica importante de este tipo de juegos, como es la ausencia de ganadores o perdedores. El grupo coopera siempre entre sí para conseguir un objetivo, dejando atrás cualquier diferencia entre ellos.

El jugador de rol persigue la evasión y el entretenimiento como meta última al introducirse en uno de estos juegos. En las primeras sesiones, no obstante, el comportamiento suele ser más pasivo, sobre todo ante el desconocimiento del juego, el miedo a fracasar o a no cumplir con las expectativas que se han depositado en él. Esta sensación suele ir desapareciendo a medida que avanzan las sesiones hasta evaporarse del todo cuando el jugador se convierte en experto.

El número de jugadores por partida suele oscilar entre un mínimo de tres y un máximo de seis. Siempre hay quien no tiene en cuenta estas cifras, pero jugar con menos de tres personas limita la diversión y jugar con más de seis hace que las sesiones sean bastante caóticas, por la cantidad de situaciones que pueden llegar a generarse y que no siempre controla el director de juego.

Con el número de horas de juego pasa lo mismo. No hay ninguna norma que dicte el tiempo de juego. Como regla general, los directores de juego suelen establecer un mínimo de dos horas. Hay que tener en cuenta que son ellos los que crean la historia y que desarrollarla en una hora no merece la pena. No hay número máximo de horas de juego. Variará en función de las circunstancias y de los requisitos de cada partida. Algunas se acaban en cuatro horas y otras abarcan sesiones en días distintos. La media establecida por el Colegio de Psicólogos de Madrid tras efectuar un estudio sobre el tema, es que la mayoría de los aficionados a rol juegan una media de 3.5 horas.

Antes de lanzarse a jugar, hay que pasar por una serie de requisitos. El primero de ellos es rellenar la ficha u hoja de personaje, donde se van a reflejar todas las características del mismo, su descripción física, su talante, sus coordenadas vitales, las armas que porta, las pertenencias, las pericias, las habilidades, las virtudes, las creencias religiosas, la profesión, los contactos de ese personaje, el dinero que porta, sus defectos, si tiene algún trastorno o alguna marca o minusvalía, es decir, cualquier característica necesaria para su descripción. De esta manera se precisa en gran medida no solo sus rasgos físicos, sino su personalidad, lo que va a condicionar irremediablemente el comportamiento del personaje a lo largo de la partida.

También aparecen en la ficha ciertos valores numéricos que indican la vitalidad, los puntos de vida o de magia, etc. Estos valores van aumentando o disminuyendo según avanza la sesión lúdica.

El director de juego exige que se hagan varias tiradas de dados para establecer estos valores, y en algunos juegos, una vez obtenidos, se le da al jugador la posibilidad de combinarlos primando una habilidad sobre otra. Esto quiere decir que en los juegos de rol se combinan dos variables importantes: por un lado la interpretación

que el jugador hace del personaje y por el otro lado, el azar, representado por las tiradas de dados.

El segundo de estos elementos es el historial, que no es más que una breve biografía con los datos vitales necesarios del personaje: dónde nació, quiénes fueron sus padres, qué estudios cursó, en qué campos destaca, etc. Como en casi todas las áreas, un historial puede ocupar unas líneas o varios folios. Eso depende de la profundidad que se le quiera otorgar al personaje y de las capacidades literarias del jugador. Algunos incluso añaden una fotografía o dibujo del personaje, para que el resto de jugadores se hagan una idea de su aspecto.

En el caso de que el juego de rol se desarrolle a través de Internet o de chat, el ordenador será un elemento imprescindible para la partida, pero también se necesitarán los dos elementos anteriormente citados para llevar a cabo el juego.

Del mismo modo, si el juego de rol se desarrolla en vivo, también serán necesarios disfraces y maquillaje, aparte de la ficha y el historial. Pero de esta modalidad nos ocuparemos más adelante.

El director de juego, aparte de diseñar la historia en la que van a participar los jugadores, también se encargará en todo momento de vigilar que las normas del juego se cumplan y de moderar los conflictos que puedan surgir en el desarrollo del mismo.

Ahora bien, hay una preocupación que echa para atrás a algunas personas a la hora de apuntarse a una partida, y es precisamente el hecho de que nunca han jugado. Aunque esto parezca una obviedad, o lo que es peor, la pescadilla que se muerde la cola, lo cierto es que hay un alto porcentaje de personas a las que les gustaría probar el rol, pero que no se deciden a hacerlo porque tienen la idea preconcebida de que se trata de algo complicado, de que es muy liso, de que los demás jugadores saben mucho más que ellos y no van a ser más que un estorbo para las personas que han ido allí a jugar y no a probar simplemente, etc.

Quizá podamos pensar que esto pasa en todos los juegos y desde luego, no iremos muy desencaminados. No tenemos más que pensar en una partida de mus en la que tres jugadores dominan el juego a la perfección y que el cuarto acabe de empezar a jugar hace poco tiempo. No sería una situación cómoda para ninguno de ellos, sin duda. Pero ahora imaginemos la misma circunstancia con un número mayor de jugadores, cada uno con un nivel diferente. Esto es lo que suele pasar en los juegos de rol. Para salir del brete de una manera más o menos ágil y no defraudar las expectativas de nadie, lo mejor es adaptar el nivel al que menos sabe.

La revista argentina *Qué?*, especializada en juegos de rol, publicaba en 1995 una reflexión sobre esta problemática diciendo que había algo que dificultaba la tarea: *algunos ya tenían su propia idea acerca de lo que eran los juegos de rol y el descubrir que había diferentes (y me refiero a sutiles diferencias, que hacen aún más difícil la cosa) entre sus preconcepciones y lo que en realidad era la cuestión los descolocaba; y el resto, por supuesto, estaba en el otro extremo: no tenía ni idea. Sin embargo,*

todos cayeron en errores comunes, de los (afortunadamente, si no la noche hubiera sido un desperdicio), pude extraer algunas observaciones.

Es decir, las personas que contemplan el rol desde fuera, o que han oído hablar de ello por otras fuentes, o que simplemente les gusta un determinado tipo de literatura, no necesariamente lo tienen más fácil a la hora de jugar. Los juegos de rol, al igual que el resto de juegos, necesitan de cierta práctica y precisamente por su diversidad se favorece la dispersión y la tardanza a la hora de adquirir cierto control sobre el sistema de juego. Sin embargo, tienen a su favor un hecho muy importante que no tienen otros juegos, y es que no existen ganadores ni perdedores, sino que la meta que se persigue es la cooperación entre jugadores en aras de un objetivo común: la diversión.

El artículo sigue analizando este hecho diciendo que *muchos jugadores, algunos con años de afición, quizá no compartan esta manera de ver las cosas, pero sinceramente creo que si estás jugando a rol sólo para recorrer calabozos y matar monstruos, por muy divertido que sea, es sólo una minúscula fracción de la satisfacción que puede brindarte una partida.*

Que una persona se enganche o no a estos juegos depende en gran medida de la sensación que se derive de esta primera partida. Normalmente, los jugadores suelen preocuparse mucho de las capacidades de sus personajes en las primeras sesiones, discriminando otros factores como el gancho de la historia o su agilidad. Pero es como todo, cada sesión jugada (teniendo en cuenta que al hablar de sesión estamos considerando una media de unas cinco horas) provoca una mayor soltura y un mejor manejo del personaje. A ver si no cómo iba a pasar una persona, por muy devota del rol que sea, varias horas sin moverse de la mesa de juego.

Como conclusión a esta problemática sobre jugadores novatos, el artículo recomienda al director de juego que *trate de que el sistema de juego no exija una gran compenetración entre los personajes, ya que esto es más difícil de lograr, sobre todo si es la primera vez que juegas; que sea un conjunto de reglas simples y ágiles, lo más intuitivas posibles, y que el argumento no sea demasiado complejo o enrevesado.*

ELEMENTOS NECESARIOS EN TODO JUEGO DE ROL

La ficha u hoja de personaje

En el capítulo primero ofrecimos algunas nociones sobre los elementos necesarios para llevar a cabo un juego de rol. Hay algunos que son prescindibles y otros no. La ficha en cuestión pertenece al grupo de los imprescindibles.

Una ficha está compuesta por una o varias hojas en las que se apuntan todas las características del personaje, tanto físicas como mentales, y que dan al resto de jugadores y al director de juego una idea bastante precisa de cómo es éste.

Cada juego de rol contiene un modelo de ficha distinto, revisado y diseñado en concordancia con la época en la que está ambientado dicho juego. Lógicamente, si estamos jugando en la época victoriana, una habilidad como la informática no tendría mucho sentido.

Para cada juego, se ha de crear un personaje diferente de la manera que vamos a ver. En el mismo juego también hay que recurrir a veces a la creación de un nuevo personaje por incapacidad o muerte del anterior. Es raro que un jugador tire estas fichas. Normalmente suelen reciclarse y aprovechar situaciones y características del personaje desaparecido para la creación de otros nuevos. De hecho, hay determinados juegos que, dada su dificultad, el jugador ya sabe que va a perder el personaje y que deberá hacerse uno nuevo para la siguiente partida.

Las fichas vienen con un encabezamiento característico en el que se suelen resumir los rasgos más importantes o los que determinan el resto de habilidades de un personaje. En dicho encabezamiento aparece siempre el nombre del personaje, su raza, su sexo y edad y otros conceptos que dependen de la idiosincrasia propia de cada juego (si se encarna a un vampiro, habrá que poner a qué clan pertenece; si se es un guerrero medieval, cuál es el bando por el que se lucha; si es un mago, a qué cábala pertenece; si es un hombre lobo, cuál es su manada; si se es un caballero Jedi, a qué lado de la Fuerza, etc.) También pueden aparecer el oficio del personaje, su nacionalidad, su concepto, etc.

A pesar de que cada juego presente su modelo particular de ficha, todas suelen reunir las mismas características, independientemente del juego. Siguiendo la clasificación establecida en el capítulo anterior, podemos dar una idea aproximada de cuáles son las habilidades, dones y talentos con los que se dota a los personajes.

Es importante destacar que muchas habilidades son comunes a varios juegos, pero aparecen reflejadas con diferentes nombres. Así, la capacidad para abrir cerraduras o inutilizar mecanismos es el equivalente a las pericias en otros juegos. El arte es la interpretación. Escondarse o camuflarse viene a ser el sigilo, etc.

Otro punto común a todas las fichas son las armas. Lógicamente, antes de elegir un arma, el personaje debe tener la habilidad para dispararla. Generalmente, la ficha incluye un recuadro donde se describe el tipo de arma, el daño que hace, su cadencia (en caso de armas de fuego), el manejo de la misma y qué número debe aparecer en el dado para que haga daño crítico al contrario. Algunos juegos exigen que el personaje declare dónde lleva guardada el arma.

No necesariamente los personajes deben llevar armas, aunque la mayoría de los jugadores lo prefiere así. En el caso de un mago, portador de hechizos y conjuros, llevar un arma es algo ilógico, aunque no quita para que se haga.

Generalmente, los jugadores suelen crear personajes complementarios a fin de potenciar el espíritu de colaboración entre el grupo de juego, escogiendo para ello habilidades que no hayan elegido otros jugadores. De esta manera, cuando aparece

un imprevisto, se suele enfrentar a él el personaje que más probabilidades de éxito tenga. Esto implica que en la mayoría de los casos hay ciertos condicionamientos a la hora de elegir, ya que un grupo de cinco personas de las cuales tres son magos sin armas lo va a tener difícil a la hora de enfrentarse a algún enemigo. Esto no quiere decir que no se pueda coincidir, pero la experiencia aconseja un poco de diversificación.

Otro punto en común que tienen las fichas es el dinero que porta o tiene el personaje. Esto a veces se determina por una tirada de dados en algunos casos, y en otros es el propio jugador quien a la hora de repartir los puntos de la ficha, guarda un cierto número de ellos para dedicarlo a esta característica. Dado el amplio abanico temporal y espacial, el concepto manejado es el de *dinero* antes que el de *monedas*. Es decir, recursos económicos. En el futuro o en otra galaxia puede que se les llame *créditos* en lugar de *piezas de oro*.

Lo que sí suelen exigir los directores de juego a la este respecto es que la cantidad monetaria esté en consonancia con la idea que el jugador tiene de su personaje. Y aunque gran cantidad de partidas comienzan con un desembolso del personaje para ultimar los objetos que lleva, sería ilógico que un personaje que sea un mendigo de la Europa del Este, disponga de unos recursos económicos limitados. Otra cosa sería que fuera un noble del lugar haciéndose pasar por pobre, pero este hecho debería estar justificado en el historial del personaje, del que hablaremos más adelante.

Otro factor que varía de un juego a otro es el modo de hacerse la ficha. En algunos juegos, sobre todo en los pertenecientes a la hornada antigua, tales como *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu* o *Dungeons & Dragons*, el reparto de puntos entre las diferentes características se realiza mediante tiradas de dados. Los resultados más altos se asignan a las habilidades que se quieren potenciar en el personaje. Las fichas de estos juegos suelen ser laboriosas y los jugadores experimentados comentan no sin cierta ironía que hay que gastar mucho tiempo para generar un personaje que va a durar media hora.

Con el tiempo, los creadores de los juegos han ido simplificando el sistema, a fin de que no resulte tan tedioso. Los juegos de la línea *Mundo de Tinieblas* o *sLang*, por ejemplo, potencian un tipo de ficha sencilla, basada en el reparto de un total de puntos entre las habilidades que se escojan para el personaje, obviando el sistema de tiradas y posterior reparto de las mismas. El método para hacer estas fichas es más sencillo y permite acortar el tiempo de confección para dedicarlo al propio juego.

Una de las variables que permite dotar al personaje de mayor definición es la capacidad de otorgarle méritos o defectos. Estos pueden ser físicos, mentales o sociales. Más que ventajas o desventajas propiamente dichas, lo que vienen a ser son una manera de dibujar el personaje de una forma más clara. Es cierto que en algunas situaciones estos defectos proporcionan un nivel adicional de dificultad a la hora de tirar los dados, pero a cambio pueden potenciar la interpretación en otras situacio-

nes. Es decir, una cosa por otra, ya que la idea principal es dar más nitidez al personaje, no situarle en una posición de desventaja.

Los méritos pueden ser de todo tipo, desde posesiones materiales, a características potenciadas tales como ser superdotado, ambidiestro, de una hermosura radiante, comprensivo, piadoso, etc.

En cuanto a los defectos, también dependen de la imaginación del jugador. Aquí estaríamos hablando de cualquier tara, ya sea física o social, que impida o dificulte ciertas acciones del personaje. Los defectos incluyen la cojera, la sordera, la ceguera, la fealdad excesiva, la pobreza, etc., y otros que a priori pueden no parecer tan malos, como por ejemplo, la curiosidad excesiva, la falta de paciencia, etc. Como siempre, tanto méritos como defectos quedan en manos de la imaginación del jugador y de la aprobación del director de juego.

Por último, cabría destacar que, a pesar de que la ficha pueda parecer bastante exhaustiva, no está más que proporcionando una base firme para el desarrollo potencial del personaje. La forma de comportarse en situaciones en las que interactúan otros personajes o las peculiaridades que tenga, corresponde otorgárselas al jugador.

La mayoría de jugadores de rol confiesan tener un personaje favorito, que les es querido, bien por haberlo llevado durante bastantes años, bien porque han puesto lo mejor de ellos mismos a la hora de encarnarlo. No es que haya personajes de primera y de segunda categoría, pero sí que algunos, por una u otra razón, satisfacen de una manera más completa a la persona que los ha creado.

Los dados

Los dados pueden parecer un elemento accesorio, carente de significado cuando los separamos del juego con el que están relacionados. Cuán lejos de la realidad está dicha afirmación. Cuando estudié este punto, tuve algunas conversaciones con roleros que me dejaron asombrada, ya que en ellas se puso de manifiesto que los dados son un elemento con suficiente entidad como para crear todo un universo a su alrededor.

Cada juego pide unos dados distintos. Aparte de los ya conocidos de seis caras, hay una gran variedad de dados, lo que propicia el coleccionismo de los mismos. Para que las personas que comienzan a jugar no se líen, se suelen vender paquetes con varios dados de distinto número de caras. Estos paquetes o bolsas cambian también de un fabricante a otro, pero el modelo básico suele contener un dado de tres caras, uno de seis, uno de ocho, uno de diez, uno de doce y uno de veinte. Con esto queda solucionado el problema de la variedad, pero no el de la cantidad, porque a veces se necesita más de un dado de la misma clase para hacer una tirada, de modo que lo más conveniente es tener un número razonable del tipo de dado que más se va a utilizar (en ningún juego de rol se tiran seis dados de veinte caras, pero sí de diez). Hay

que aclarar que dentro de la terminología de los aficionados es común referirse a los dados con la letra d y el número de caras que tiene éste. Un d4 es por lo tanto la forma que tienen de nombrar un dado de cuatro caras. Después irían un d6, un d8, un d10 y así sucesivamente.

Según el sistema de juego, así se necesitarán más o menos dados. Generalmente, dentro de los juegos de rol distinguimos tres tipos de sistema de juego según se utilicen los dados. Esta clasificación estaría compuesta por:

- a) El sistema porcentual o percentil
- b) El sistema de reserva de dados
- c) El sistema D20

a) El sistema porcentual o percentil

Tal y como hemos visto en el apartado de la ficha, hay ciertas características del personaje fijadas en un valor. Para sacar la tirada en la que intervenga dicho rasgo, el jugador deberá obtener un total inferior a su puntuación.

Esto, explicado en frío, puede resultar algo liso, pero con un ejemplo se entenderá enseguida. Si yo tengo un personaje que quiere buscar algo en una habitación, y tengo veinte puntos enteros en la característica Buscar, deberé sacar menos de veinte en el dado para que mi acción tenga éxito. Por eso se recomienda tener en ciertas habilidades una puntuación alta, para tener un margen más amplio en la tirada.

Al igual que hemos visto que los juegos de rol antiguos tenían un sistema más complicado de hacer las fichas, también tienen este sistema porcentual para hacer las tiradas. Siempre hay que sacar en el dado un número inferior al que marcar la característica que estemos usando.

b) El sistema de reserva de dados

Se aplica sobre todo en los juegos de rol modernos y tiene como objeto simplificar las tiradas. Este sistema se basa en tirar tantos dados como puntuación tengamos en la característica a utilizar.

Siguiendo el ejemplo anterior, si mi personaje quiere buscar algo en una habitación y tiene cuatro puntos en Buscar, tendré que tirar cuatro dados. Es decir, cada punto en una habilidad corresponde a un dado a la hora de tirar.

Ambos sistemas tienen un baremo diferente a la hora de medir una característica, porque si no, las acciones no tendrían representación fiel en el juego. Tener veinte puntos en Buscar en el sistema porcentual, equivaldría a tener unos tres en el sistema de reserva de dados, aproximadamente.

c) El sistema D20

Este sistema se basa en la utilización de un dado (generalmente de veinte caras, de ahí su nombre). La puntuación se obtiene de una única tirada a la que se le suma (si procede) los modificadores que hay en la ficha. Es la base contraria al sistema de percentiles. Cada acción conlleva una dificultad y el jugador ha de sacar una puntuación superior a la de dicha dificultad.

De forma relativamente reciente, en 1999 ha aparecido además un sistema español, aunque de momento está limitado a pocos juegos de rol: *EXO*, *Rol Negro*, *Panacea* y *Comandos de Guerra* (todos ellos pertenecientes a la editorial Sombra, de ahí el nombre). Este sistema fue creado por un equipo compuesto por Juan Carlos Herreros Lucas, Raúl López Díaz-Ufano, Fernando Ruiz-Tapiador Gutiérrez, Hugo Wifredo Serrano Ruiz y Javier Sevilla Villafane y se denomina **Sistema Sombra**. Su rasgo principal es que en una misma tirada, se resuelven tres acciones del personaje: acción, localización y daño.

El hecho de que haya sistemas diferentes no quiere decir que uno sea mejor que otro. Cada jugador prefiere uno distinto por motivos diversos, bien porque es con el que ha sido iniciado en los juegos de rol, bien porque considera que este sistema representa con mayor fidelidad las capacidades del personaje.

Antes hemos mencionado que suele ser conveniente tener cierta cantidad de dados, sobre todo en los juegos en los que se utiliza el sistema de reserva. La gran mayoría de jugadores asiduos tiene un mínimo de veinte dados. Y claro, los tienen de muchas clases, porque en un juego de rol se tira para llevar a cabo una acción, pero a veces esta acción se combina con otra que precisa de otro tipo de dados. Por otro lado, si al hecho de que los jugadores estén concienciados de la necesidad de tener dados, le añadimos el hecho de que las empresas destinadas a este tipo de entretenimiento, conocedoras de que hay un mercado potencial, intentan renovar continuamente este campo, poniendo a la venta dados cada vez más atractivos, por características como el tamaño, el color, la forma de los números, etc., nos encontramos con que éstos pueden ser considerados perfectamente como un objeto de coleccionismo.

Los jugadores suelen tener más de un juego de dados. Obviamente, no va a haber ninguna partida donde se utilice la totalidad de los dados, pero al ser objetos atractivos en cuanto a forma o color, cada jugador tiende a que le gusten unos dados más que otros, o a tener unos dados para cada tipo de juego. Y aunque estemos hablando de objetos de buena calidad, no es raro que algunos jugadores tengan los dados desgastados de tanto usarlos en todas las partidas. Hay algunos dados que no se usan casi nunca, pero que por su rareza, son piezas codiciadas en la colección de cualquier jugador. Ejemplo de esto es el dado de treinta caras, o el de cien caras, que se utiliza en el juego *Hackmaster*.

Aparte, habría que destacar que los jugadores en general suelen ser supersticiosos. Tienden a asociar determinados números o combinaciones a la obtención de la victoria en un juego. La lotería es un buen ejemplo de esta conducta. Los jugadores de rol también comparten estas creencias, y puesto que los elementos que determinan la diferencia entre el éxito, el fracaso y la pifia en una acción concreta pasa necesariamente por los dados, se ha desarrollado toda una teoría en torno a estos elementos.

A la hora de jugar, cada persona suele llevar sus propios dados

Para "purificar" los dados existe todo un recetario de fórmulas pseudo mágicas que van desde echarles sal a agitar el recipiente de los mismos cien veces seguidas. Resulta sorprendente ver que incluso hay tratados que circulan entre los jugadores para atraer la buena suerte. En ellos se dan recetas para sacar mayores éxitos mediante elementos tan simples como un giro de muñeca.

No obstante, conviene destacar que no solamente los jugadores realizan tiradas. El director de juego maneja también a una serie de personajes que, sin jugar al mismo nivel que los demás, sí que pueden tener una alta participación en el acontecimiento lúdico. Los enemigos a los que se enfrentan los jugadores son un ejemplo de ello. Son personajes que actúan bajo las órdenes del director de juego, y que por tanto, también están supeditados a las tiradas de dados. Ahora bien, el director de juego puede optar por hacer estas tiradas a escondidas de los jugadores, siendo este método completamente legal y acatado por todos. Existen varias razones fundadas para la aceptación de este comportamiento, ya que el director de juego, por ser quien es, y en beneficio de la diversión, puede tener ciertas ventajas en las tiradas sobre el resto de jugadores. Al fin y al cabo, como veremos en el capítulo correspondiente, es él quien maneja los hilos de la partida, y tiene pleno poder de decisión sobre temas como cuánta información se le proporciona a un jugador que está investigando y de qué calidad debe ser dicha información.

Según un artículo escrito por Lisandro Berenguer, jugador de rol, y publicado por la revista *Qué?* en 1993, es verdad que en un combate real uno vería si el enemigo pifia o te pega, o si detiene el golpe o no, pero algunos directores de juegos se reservan el derecho de poder cambiar el resultado de los dados, en caso de que la muerte del personaje (o del PNJ) sea una catástrofe para la aventura.

Para concluir, sólo nos quedaría decir que, a pesar de que los dados son uno de los elementos imprescindibles en todo juego de rol, hay algunos juegos que utilizan otros elementos, como cartas. *Castillo de Falkestein*, *Deadlands* y *Lances* son ejemplos de ello.

Historial

Este elemento no es estrictamente necesario a la hora de jugar, pero sí hay directores de juego que lo exigen a sus jugadores. Un historial consiste en una breve bio-

grafía del personaje que se va a encarnar en la partida. En él se proporcionan todo tipo de datos familiares, escolares, laborales, etc. También se analizan las motivaciones del personaje, su psicología, sus ambiciones, por qué se reúne con los otros personajes, qué hace en determinado lugar, etc. Estos datos crean una pequeña trama que acabará de desarrollarse en la partida.

Detrás de la ficha hay un espacio destinado a escribir los datos biográficos imprescindibles del personaje, tales como la raza, el color de la piel, del pelo, de los ojos, etc. Se puede incluso poner una imagen o dibujo de cómo es el personaje en cuestión. De todas formas, antes de empezar una partida, el director de juego suele invitar a los jugadores a que describan a sus personajes, para poder situarse mejor dentro de una escena determinada.

Al igual que otros elementos del rol, algunos juegos tienden a simplificar los historiales de los personajes, como es el caso de *Cyberpunk*, que incluye unos diagramas, mediante los cuales, y con ayuda de unas cuantas tiradas, aparecen los elementos más relevantes de la vida del personaje.

La descripción visual del personaje tiene como función la rápida asimilación del mismo por parte del resto de jugadores. Por ello conviene ser lo más detallado posible y no obviar ningún detalle significativo: vestimenta, complexión, cicatrices, tatuajes, etc. Para los parcos en palabras, otra opción es relacionar al personaje con algún actor o actriz famosos. De este modo, nos aseguramos que todos comprenden de manera unánime lo que estamos describiendo con cierta subjetividad.

Otra forma de hacer que el resto de personajes identifiquen rápidamente al nuestro es mediante la interpretación. Una tosecilla, un ceceo, un deje característico, un acento determinado son formas eficaces de lograr esto, y suponen además un gran reto a la hora de encarnar al personaje. Los directores de juego suelen premiar estos esfuerzos a la hora de repartir los puntos de experiencia.

TIPOS DE PERSONAJES

Decíamos en la introducción a este estudio que los personajes pueden ser jugadores (PJ) o no jugadores (PNJ). La diferencia entre ambos es que a los últimos los maneja el o director de juego.

Aparte de esta diferencia sustancial, no existe ninguna otra de naturaleza lúdica. Ambas clases de personajes tienen historial, ficha, y para su elaboración se ha precisado de algunas tiradas de dados. Los caracteres, habilidades, pericias y armas las escoge el director de juego como crea que más conviene para el desarrollo de la partida.

En base a las características elegidas a la hora de componer nuestro personaje, podemos establecer una tipología básica de los mismos

Los Buenos

Como en cualquier película, libro u obra de teatro, los personajes "buenos" se caracterizan por tener rectitud moral. Colaboran activamente con los otros personajes y con el director de juego, curan a otros personajes en caso de tener esa habilidad, etc.

Una desventaja que presentan estos personajes es que suelen ser psicológicamente más planos que los malvados. Hacer el historial de un personaje malvado implica bucear en traumas, obsesiones, odios, rencillas, motivaciones ocultas y poco claras, etc. Esto no implica que el nivel creativo de un personaje bueno sea menor, sino que muchos obedecen a ideas preconcebidas de antemano. Por ejemplo, los Caballeros Jedi de *Star Wars*, siempre serán (con matices) personajes buenos, porque así se lo han inculcado y porque tampoco se espera otra cosa de ellos. Los caballeros andantes de *Pendragón*, también serán nobles, valientes y arrojados, porque obedecen a un código externo que les ha sido dado de antemano.

Esto no tiene por qué quitar mérito a un personaje, pero es obvio que limita algo sus capacidades de interpretación, constriñéndole a un sendero que no tendrá más remedio que seguir.

Los Malos

Como su nombre indica, son aquellos personajes que se alejan todo lo posible de los estereotipos explicados en el punto anterior. Su alineación suele ser ilegal o caótica, disfrutan robando, matando, extorsionando y en general, haciendo cualquier cosa que implique destruir.

Ante este tipo de personaje, pueden darse dos situaciones: la primera de ellas es que el personaje sea no jugador, es decir, que esté manejado por el director de juego, en cuyo caso se enfrentará al resto de jugadores, los cuales, tendrán que unir sus esfuerzos para derrotarle.

La segunda situación se da cuando todos los jugadores pertenecen a este alineamiento. En este caso, se producirá la cooperación, ya que seguramente tengan que enfrentarse a personajes "buenos", pero los jugadores defenderán la causa contraria.

Como hemos señalado, los historiales de estos personajes suelen estar más elaborados, porque hay que plantearse por qué un personaje se comporta de esa forma. El historial nos dará la respuesta, al contener información sobre la vida de ese personaje. De este modo sabremos si actúa por venganza, por odio, si tiene algún tipo de tara, si ha sufrido maltratos, si ha tenido una vida difícil. En fin, se contemplan todos los casos que hacen que un personaje determinado escoja esta alineación.

Hay que señalar que dependiendo del juego, no siempre el personaje escoge el bando en el que quiere estar. Generalmente, todos los juegos pertenecientes a la

línea de *Mundo de Tinieblas*, dan vida a personajes alejados del Bien. Esto es, vampiros, hombres lobo, demonios, magos, etc. Es decir, personajes que llevan este enfrentamiento implícito en su naturaleza, independientemente de que dentro de cada juego se puedan volver a producir las mismas distinciones entre personajes buenos y malos.

Por supuesto, aunque la división sea totalmente maniquea, los personajes que más juego dan son los que han cambiado de un bando a otro. Si tomamos por ejemplo, la terminología de *Star Wars*, un Caballero Jedi que se convierte en Sith tendrá más relieve psicológico que otro Sith que lo es por convicción.

Ambas alineaciones no pueden coexistir en el mismo grupo de juego, ya que la facción predominante acabaría con los compañeros que pertenecieran a la contraria (bastaría con imaginar un ladrón en medio de un grupo de caballeros medievales).

Esto nos lleva a un punto interesante, y es que el Mal atrae a los jugadores. Representa lo prohibido, la parte reprimida de nuestro subconsciente, todo aquello que no podemos hacer en la vida real. La tentación de llevarlo a cabo en un juego de rol es comparable a una liberación.

Esta característica se suele reprimir en otros juegos de interpretación. Los niños, cuando juegan a policías y a ladrones se establecen en dos bandos de manera que los jugadores legales son muchos y los malvados pocos. Siempre es una minoría la que pone en peligro al grupo en el juego.

El escondite, que no es un juego en el que intervengan necesariamente ambos alineamientos, siempre es uno el que tiene que buscar a los demás. Un individuo que pone en peligro la supervivencia del grupo. Los otros jugadores intentarán no sólo salvarse a sí mismos, sino también al resto de jugadores para liberarles de esa amenaza.

Este estereotipo de maldad se da principalmente en los juegos infantiles. Según el niño va creciendo, y por lo tanto, ampliando sus conceptos, se da cuenta de que entre la Bondad y la Maldad se esconden gran cantidad de matices que no son necesariamente negativos. A partir de que el individuo llega a esta comprensión, comienza a preferir a los personajes malvados, sobre todo los que implican competitividad.

Volviendo al juego de policías y ladrones, y adaptándolo al ordenador, que suele ser la principal fuente de entretenimiento durante la pubertad del individuo, comprobamos que el jugador prefiere ser el ladrón, a pesar de que sigue encontrándose solo frente al bando legal. Se introduce por lo tanto, una disculpa moral para justificar su comportamiento en base a que es lo que el juego exige. Si en un juego de carreras, para ganar tiene que provocar accidentes, no nos quepa duda de que lo hará.

Poco a poco la percepción del individuo hacia lo que le rodea comienza a ser mayor. Recibe una mayor cantidad de mensajes de otros factores de socialización a los que antes no había prestado atención, como son los medios de comunicación en general y la televisión en particular.

Los mensajes que le suelen llegar tanto por películas como informativos son de carácter negativo. El individuo comienza a darse cuenta que por cada noticia buena que recibe, ha tenido antes que ver cuatro malas. De esta forma, su percepción del entorno sufre una modificación en cuanto a los valores de maldad y bondad, que pasan de ser absolutos a ser relativos.

Por lo tanto, teniendo en cuenta este historial, no es de extrañar que la elección de personajes que se alejan de la legalidad no sea necesariamente mala ni implique desviaciones psicológicas de ninguna clase. Acostumbrado a estos mensajes, el individuo ya no necesita justificación, porque los recibe todos los días. Y siempre es menos peligroso hacer de malo en un juego que en la vida real.

Obviamente, nadie es malo en su totalidad, ni en un juego ni en la vida real. Los personajes que eligen la ilegalidad tienen sus matices. De otro modo no serían creíbles. A todos nos ha pasado que cuando vemos una película de alto contenido sentimental, donde todos los personajes son buenos, no nos gusta demasiado. Es más, solemos opinar que es una cursilada. O si no, pensemos en *Sonrisas y Lágrimas*, *La Casa de la Pradera* o *Heidi*, sin ir más lejos.

Los personajes tienen que estar dotados de una verosimilitud que les haga creíbles, con los que se identifique el espectador en el caso del cine y con los que se identifique el jugador en el caso del Rol.

No olvidemos que al ser un juego basado en la actuación y la simulación, cada jugador asume un papel y se comporta de acuerdo al mismo. Los jugadores de rol se sienten más a gusto con unos personajes que con otros, y eso se nota en la interpretación. Hay que considerar que van a pasar una media de 3.5 horas siendo el personaje que han elegido. Así que más vale que se encuentren a gusto en la encarnación del mismo, de lo contrario el juego no se disfruta y se cae en el aburrimiento.

¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS PREFIEREN LOS JUGADORES?

En el capítulo anterior vimos que hay una enorme temática en lo que a juegos de rol se refiere. Básicamente tenemos historias medievales, de Ciencia Ficción, de piratas, de vampiros, de hombres lobo, de cazadores de monstruos, etc.

Pero podemos sacar factor común de toda esta variedad, y resumir los juegos en dos categorías: los que se dedican a la acción y los que se dedican a la investigación. Los juegos de acción son aquellos en los que predominan los combates, las situaciones peligrosas, las aventuras, el riesgo, y otros factores similares. Suelen utilizar el sistema de dados D20, aunque siempre hay excepciones. Son los preferidos por los

jugadores más jóvenes, y en general, por todo aquel que quiera iniciarse en el mundo del Rol. A medida que el jugador crece, se decanta por juegos más adultos. Ejemplos de esta línea de acción serían *Dungeons & Dragons*, *El Señor de los Anillos*, *Pendragón*, *Star Wars*, *Rolemaster*, etc.

En los juegos de investigación priman las capacidades mentales de los personajes por encima de las físicas. Dan una mayor importancia al razonamiento deductivo que a las peleas y enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Las pruebas a las que tienen que hacer frente los personajes desafían a su lógica más que a su fuerza y el grupo tiene que buscar soluciones imaginativas a los problemas que se le presentan.

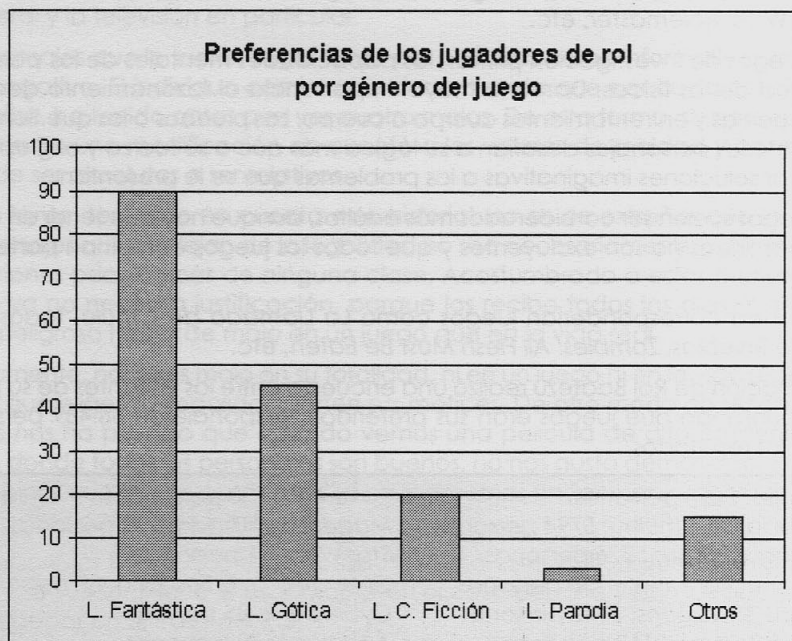
Estos juegos suelen ser considerados más adultos, aunque hay que tener en cuenta que ambas líneas no son excluyentes y que todos los juegos combinan parte de las dos.

A esta línea corresponderían juegos como *La Llamada de Cthulu*, todos los de *Mundo de Tinieblas*, *Zombies: All Flesh Must Be Eaten*, etc.

La Asociación de Rol Baatezu realizó una encuesta entre los visitantes de su página web preguntando qué juegos eran sus preferidos. Respondieron 36.489 personas y estos son los resultados.

Ars Magica: 5828 personas	Ravenloft: 130 personas
La Llamada de Cthulhu: 5794 personas	Mago, La Cruzada: 110 personas
D&D, Dragonlance: 5326 personas	Star Wars: 91 personas
Warhammer Fantasía: 4750 personas	Changelling, El Ensueño: 89 personas
Dungeons & Dragons: 3172 personas	Cyberpunk: 85 personas
Forgotten Realms: 2153 personas	Aquelarre: 79 personas
Fanhunter: 1217 personas	Shadowrun: 79 personas
La Leyenda de los Cinco Anillos: 1124 personas	EXO: 72 personas
Planetscape: 920 personas	Traveller: 71 personas
Vampiro: La Mascarada: 868 personas	Rokugan: 61 personas
Ragnarok: 801 personas	Teatro de la Mente: 52 personas
El Señor de los Anillos: 768 personas	Wraith: El Olvido: 51 personas
Hombre Lobo, Apocalipsis: 581 personas	Kult: 48 personas
AD&D: 305 personas	Otros juegos de Mundo de Tinieblas: 46 personas
Unknown Armies: 303 personas	Hombre Lobo, Salvaje Oeste: 35 personas
Séptimo Mar: 295 personas	Zombie, All Flesh Must Be Eaten: 33 personas
Mago, La Ascensión: 252 personas	Dead Lands: 31 personas
Vampiro, Edad Oscura: 178 personas	Fading Suns: 29 personas
Dark Sun: 176 personas	Heavy Gear: 15 personas
Cazador, La Venganza: 156 personas	Spellhammer: 9 personas
Rolemaster: 154 personas	Mystara: 8 personas
Mutantes en la Sombra: 133 personas	

Expresado de forma gráfica y siguiendo los parámetros del capítulo anterior, la distribución gráfica sería la siguiente:



De esta gráfica se desprende la conclusión de que los jugadores se sienten más cómodos o prefieren juegos de Fantasía en los que los elementos épicos o míticos tienen una fuerte presencia.

Además, está el factor añadido de que la mayoría de jugadores comienza su andadura por el mundo del rol con este tipo de juegos, los cuales, por otra parte, abarcan un espectro de edades mayor que los de la línea Gótica, por ejemplo. Esta línea, como ya hemos visto, son considerados para un público más adulto.

Ahora bien, ¿qué es lo que los amantes del rol buscan exactamente en una aventura épica de seis horas? ¿Es una mera desconexión de la realidad o hay un trasfondo más amplio, algo que no puede ser expresado con un prosaico "busco escapar de la rutina"? ¿Qué es lo que proporciona el rol que otros juegos no lo hacen? Para el escritor español Arturo Pérez-Reverte, los jugadores de los llamados wargames o juegos de guerra de salón, nada tienen que ver con el militarismo o ideologías. Del mismo modo que unos juegan al tenis, otros al póker y otros a la herencia de tía Ágata, los

aficionados al asunto, que es una especie de ajedrez pero a lo bestia, reproducen sobre tableros, con las fichas apropiadas, situaciones estratégicas o tácticas.

Vimos en el capítulo anterior la afirmación de que el juego nace para el ser humano con la función exclusiva de entretener y divertir. Los juegos de rol, sin embargo, permiten la interacción de varios jugadores, con lo que se amplía la función lúdica de los mismos.

FUNCIONES DE LOS JUEGOS DE ROL

Hemos visto a lo largo de estos capítulos que los juegos en general, y en concreto los de rol, tiene una la función de entretener y divertir a los jugadores. Los juegos de rol además, tienen la función de lograr una satisfacción para el grupo mediante la consecución de objetivos que son importantes para los participantes. Sin embargo, todavía no hemos hecho hincapié en una idea muy importante cuando hablamos de este tipo de juegos, como es la idea de la compensación.

Ya sabemos que Sigmund Freud, al estudiar los fenómenos psíquicos, estableció claras diferencias entre tres instancias importantes que tenían lugar dentro de nuestra mente: el Yo, el Ello y el Super Yo.

Para no extendernos mucho, diremos solamente que el Yo podría considerarse como la parte consciente del ser humano, aquella que se rige por las reglas antes que por los impulsos y la que conforma en esencia la parte racional del hombre, lo que le hace civilizado, en definitiva.

Según palabras de Freud, el Yo sería *una organización anímica interpolada entre sus estímulos sensoriales y la percepción de sus necesidades físicas, de un lado, y de otro, sus actos motores, sirviendo con un propósito determinado de mediadora entre tales dos sectores.*

La principal característica del Yo freudiano es que en su interior aparecen conflictos que deben ser resueltos sin dilación, ya que la mente humana tiende a alcanzar un estado de placer para evitar la angustia.

El Yo, en relación al campo de los juegos y al de diferenciación entre la esfera de la realidad y de la ficción, domina plenamente el campo de la realidad, siendo un principio activo en la protección del individuo.

Por otro lado, aparece como contrapartida una instancia psíquica casi contraria: el Ello. Es la esfera que comprende todos los impulsos, las fantasías, los instintos, etc., es decir, todo lo que aleja al hombre de su parte más racional y lo lleva a su lado animal e instintivo.

El Ello, a diferencia del Yo, se caracteriza por una falta de regulación total y absoluta, basándose su existencia en la exigencia rápida de sus deseos, sean cuales sean, ya que el Ello o el subconsciente no conoce normas ni está regido por la moral.

Naturalmente, esta especie de ying y yang está controlado por una estructura que, sin tener que ver con ninguna de las dos esferas, las controla para que no se desboquen, superándolas y haciendo posible la armonía entre ambas. A esta estructura se la conoce como Super Yo y es la encargada de proporcionar una serie de normas para evitar que el subconsciente se desborde y el ser humano deje de ser consciente de sus actos. Los padres durante la infancia, y los terapeutas, cuando se crece, son los encargados de vigilar esta parte oscura del individuo, que ha firmado con estas instancias este contrato social.

Función Compensatoria

El enfrentamiento entre estas dos dualidades ha sido una constante en la historia de la Filosofía y las Humanidades. Baste recordar las dimensiones apolíneas y dionisíacas enunciadas por Nietzsche. Sin embargo, a pesar de lo interesante del tema, no nos detendremos más que para expresar a grandes rasgos estos dos campos dentro del individuo. ¿Por qué? Porque el terreno de la fantasía y de la diversión, y por ende, de los juegos, entra dentro del Ello. El instinto primitivo pertenecería a la esfera irracional, mientras que las reglas, el control y las normas para no caer en la patología entrarían dentro de la dimensión del Yo. Para el padre del psicoanálisis, *la pérdida del conocimiento del Yo implica un déficit de poder e influencia, y es el primer indicio tangible de que se encuentra cohibido por las exigencias del Ello y del Super Yo*. Es decir, de nuevo se produce un enfrentamiento entre ambas dualidades que nos hace preguntarnos qué papel tienen los juegos de rol cuando los contemplamos bajo esta óptica. Muchos se preguntarán qué tiene que ver una cosa con la otra. Lo cierto es que podemos establecer una relación intrínseca en al menos dos puntos: el primero de ellos es la función compensatoria (de la que estamos hablando) y la segunda, el principio del *como si*, presente en la teoría de Johan Huizinga y en Freud, la cual trataremos más adelante.

Como hemos dicho, el Ello busca el placer inmediato a una pulsión, ya sea racional o absurda en su totalidad. Dicha pulsión puede ser un capricho inofensivo o un comportamiento aberrante. Pongamos por ejemplo un individuo que tiene tal obsesión por la esgrima que no puede pensar en otra cosa. Por circunstancias ajenas a él no puede acudir a un centro donde aprenderla. La idea de la esgrima le atormenta cada vez más y le obsesiona, de modo que sus relaciones sociales y laborales se ven afectadas.

Ahora pensemos que ese mismo hombre dispone de una tarde todas las semanas para practicar esgrima. ¿No le serviría esto como válvula de escape en su vida diaria?

Imaginemos entonces ahora a otro hombre cuya ilusión sería ser caballero Jedi. Obviamente, en la realidad nadie puede enseñarle a serlo. Pero él ha visto muchas veces la película *La Guerra de las Galaxias*, se sabe los guiones de memoria y su vida gira en torno a esa obsesión. Mas, ¿dónde aprender a ser un caballero Jedi? ¿O un vampiro? ¿O un mago? ¿Dónde encuentra esa persona la válvula de escape que el hombre de nuestro primer ejemplo encontraba en la clase de esgrima? En los juegos de rol.

Según Freud, si esta pulsión no se satisficiera, aparecería la denominada *represión*, que no es más que un efecto adyacente a la neurosis que consiste en experimentar un impulso que no puede ser satisfecho por ir totalmente en contra de las normas en las que se inscribe una persona.

Es decir, los juegos de rol, aparte de las funciones obvias anteriormente citadas tales como divertir y entretener, tienen otra más importante para el individuo como es salvar el escalón que hay entre las aspiraciones que tiene y lo que la realidad le ofrece.

Naturalmente, al considerar la división entre esferas, hay que tener en cuenta que el Yo se rige por el principio de la realidad mientras que el Ello se guía por el principio del placer. Huelga decir que ambos principios tienen poco que ver entre sí y chocan a menudo.

Como anécdota, cabe destacar que un anuncio que se emitía hace algunos años sobre una consola de videojuegos, tenía una voz en *off* que enumeraba las aventuras que había vivido la persona que jugaba y los países en los que había estado. Cuando el televidente pensaba que se trataba de un trotamundos, aparecía en imagen un jugador.

Con los juegos de rol pasa lo mismo. Acudiendo a ellos de forma moderada, la persona puede encontrar una compensación que le ayude a superar el desfase entre expectativas y realidad. Esto se lleva a cabo mediante las dos esferas freudianas, por un lado el Ello, que necesita ese instinto de diversión inherente a toda condición humana, y por el otro, el Yo, que también toma partido poniendo las reglas y normalizando esta diversión dentro de unos cauces normales.

Nótese la expresión "de forma moderada". El propio Freud advirtió que la confusión entre la realidad y la ficción no sólo podía dar lugar a enfermedades como la psicosis o la neurosis (estado de frustración que se produce cuando no se satisfacen los instintos), sino que además, *el Yo trata siempre de aferrarse a la realidad para mantener su estado normal. Si el Ello y el Super Yo se tornan demasiado fuertes, pueden llegar a quebrantar y modificar la organización del Yo, de modo que la relación con la realidad queda perturbada o aun abolida.*

La teoría del como si, que tanta importancia tiene en las tesis de Johan Huizinga y su *Homo Ludens*, tiene una importancia pareja en Freud. Pero este punto es estudiado con más detalle en la siguiente función de los juegos de rol.

Función catártica

El término catarsis proviene del griego y significa literalmente *purga o purificación*. Fue Aristóteles quien lo utilizó para referirse fundamentalmente al teatro, en concreto para hacer mención a la emoción producida en el espectador al suscitar y purificar la compasión, el temor u horror y otras emociones.

Lo que el griego quería decir es que ver en el teatro todas aquellas atrocidades que eran el denominador común de las tragedias de la época era una manera de

no cometerlas, ya que al ver escenificados los sentimientos de culpa o el castigo, hacía que el espectador lo sufriera en sus carnes tanto como el protagonista.

Decir que la forma de no hacer algo en la realidad es hacerlo en la ficción puede parecer exagerado, pero en la mayoría de los casos es así. Cuando vemos una determinada película que nos gusta mucho y que tiene un protagonista con quien conectamos directamente produciéndose una empatía total y absoluta, lo que estamos haciendo es ponernos en el lugar del actor o actriz de esa película. Es decir, estamos asumiendo un rol.

En los juegos de rol es exactamente lo que se produce: una empatía o identificación tan plena con el personaje que se está interpretando que muchas veces se sienten de una manera casi real las emociones del mismo.

Lógicamente, el peligro estriba en no saber salir del personaje, en quedarse dentro de él y no diferenciar la realidad de la ficción. Este punto será analizado más adelante, pero baste decir de momento que el riesgo no es mucho mayor que el que puede presentar una identificación con el personaje de determinada película.

Muchas personas se quejan de la rutina y del aburrimiento cotidiano. Precisamente los juegos de rol se idearon como una manera de trascender el concepto de la diversión personificándolo a la medida de cada persona. Lo bueno de los juegos de rol además es que las sesiones se pueden abandonar cuando se desee y dejarlo para otro momento, capacidad de la que otros juegos carecen (resultaría absurdo guardar el tablero del parchís con la disposición en que se quedaron las piezas para seguir jugando otro día. Compensa más empezar una nueva partida en otro momento).

Pero centrándonos en esta función, cabría decir que la purificación a la que hacía mención Aristóteles se produce cuando el jugador asume unas actitudes o unos comportamientos que no podrían darse en la vida real (por lo que se produciría la no satisfacción de un deseo), pero sí en un juego de rol (lo que contribuiría a equilibrar de nuevo la tensión entre el Yo y el Ello).

En cierta ocasión, La 2 emitió en su espacio *La Noche Temática* un documental sobre películas de terror, en el que hablaban varios expertos analizando la cuestión de por qué a algunas personas les gusta pasar miedo viendo ese tipo de películas. Para los no aficionados a este tipo de cine, pasar miedo voluntariamente por el mero placer de experimentarlo es la mayor tontería que puede hacerse. Pues bien, tanto los expertos como las personas interrogadas respondieron que les gustaba ver películas de miedo porque les producía una especie de liberación, sintiéndose más capacitados en su vida real ya que habían aprendido en la ficción cómo habían de comportarse ante una situación análoga.

Algo parecido sucede con el rol. Las emociones y las tensiones que se suceden durante una partida dan lugar a pequeñas satisfacciones dentro de la mente del individuo, el cual se siente más capacitado en su vida cotidiana, como si el universo lúdico le hubiera supuesto una serie de alicientes que son a veces difíciles de encon-

trar en la vida corriente. Son como pequeñas descargas que provocan una euforia controlada útil a la hora de llevar a cabo el juego.

Esto explicaría también el hecho de por qué a muchos jugadores les gusta encarnar a los "malos" del juego. No se trata de un problema de moralidad, sino más bien de una forma limitada y controlada de transgredir las reglas, de ver qué pasa. Es como montarse en una montaña rusa. Nos enseña de manera segura y controlada lo que es una caída al vacío. De esta manera, una persona puede descargar tensiones y satisfacer la curiosidad de qué se siente sin correr ningún riesgo, o al menos corriendo lo mínimos imprescindibles. Lo mismo pasa con los juegos de rol. Podemos ver qué se siente estando en la piel de un asesino o un mercenario sin necesidad de llevar a cabo sus actos más abyectos. Es decir, es una oportunidad similar a montarse en una atracción y dejar que nos enseñen cuál es el verdadero peligro, pero desde una distancia mental que asegura nuestra supervivencia.

OTROS TIPOS DE JUEGOS

No podíamos acabar este apartado sin hacer mención a una serie de fenómenos lúdicos de naturaleza difícilmente clasificable dado que se encuentran en la frontera entre los juegos de rol y otro tipo de juegos. Nos referimos con esto a los juegos de estrategia, de cartas, a los videojuegos y a los juegos en red.

Los juegos de estrategia

Son aquellos juegos del estilo de *Warhammer* y todas sus variantes. Para su desarrollo, se necesitan figuras, un tablero y dados. Cada jugador maneja un ejército y debe cumplir determinadas misiones, como la conquista de un territorio enfrentándose a los demás ejércitos. Entre los jugadores se le suele conocer como un juego de rol de fantasía oscura, y lo cierto es que las características de las criaturas que se manejan responderían a los rasgos apuntados para los juegos de temática épico medieval. Otros sin embargo, lo etiquetan como un juego de batallas y otros simplemente como un juego de estrategia.

Sea como fuere, el caso es que *Warhammer* nació en 1986 como un suplemento dedicado a las figuras de plomo de *Games Workshop*, pero en poco tiempo alcanzó un gran éxito y se convirtió en un juego independiente con todas las de la ley. Sus creadores fueron Rick Priestley, Richard Halliwell, Jim Bambra y Graeme Davis. Hasta 1997 no llegaría a España gracias a La Factoría de Ideas.

El juego surgió como una réplica británica a *Dungeons & Dragons*. Aunque al principio no tuvo demasiado éxito en Estados Unidos debido al alto precio de las figuras, lo cierto es que en Europa gozó de una gran acogida, convirtiéndose en un gran fenómeno.

Las razas que se manejan son las mismas que las de los juegos de rol de antigua generación, estilo *El Señor de los Anillos*, *Dungeons & Dragons* o *Rolemaster*: elfos,

enanos, humanos, gnomos, etc. Las profesiones también responden a los mismos cánones, pudiendo elegirse académicos, bribones, montaraces y guerreros. La magia es también un elemento importante en esta clase de juegos. Los que defienden Warhammer como juego de rol alegan: *yo empecé a jugar a Warhammer (edición inglesa) cuando en España casi nadie sabía lo que era un juego de rol. Mi primera impresión fue alucinante. Lo que más me gustó de Warhammer fue su mundo, un mundo oscuro, medieval, con muchos toques renacentistas y gran dosis de humor negro, en el que lo principal es sobrevivir y en el que la situación más trágica para un PJ se puede convertir a su vez en la situación más cómica y divertida para un jugador.*

Aunque en este juego el historial, elemento necesario para el rol, no tenga la más mínima relevancia, lo cierto es que hay otros factores comunes como los calendarios (para controlar el paso del tiempo en los módulos), las cuadrículas para el desarrollo de los combates, el panteón con los principales dioses, etc. Las hojas de personaje sí están presentes en este juego.

Por todos estos elementos, por la forma de jugar y por la temática, sí podemos considerarlo un juego de rol. Warhammer posee tiendas especializadas y una revista llamada *White Dwarf* en la que se difunden las últimas noticias. El problema es que desde fuera se ha visto siempre como un juego en el que se pintan figuras de plomo, ya que existe una gran cantidad de personas que tienen esta afición (obviando de hecho el juego), por lo que a pesar de ser un fenómeno importante, no tiene la consideración lúdica de otros juegos de rol. A pesar de ello, dada su relevancia, no podíamos dejar de mencionarlo en este apartado.

Los juegos de cartas

El juego más importante de cartas de temática de rol es *Magic: The Gathering* (*Magic: El Encuentro*). Es un juego de fantasía y estrategia que se presenta en forma de cartas coleccionables. Fue creado en 1993 por Richard Garfield y en su momento supuso toda una revolución por cuanto supuso una ruptura con los juegos de rol "típicos" que había en el mercado del entretenimiento en aquellos momentos. A mediados de 1994 llegó a España.

La empresa que se dedica a su distribución es Wizard of the Coast, y desde su aparición ha ido escalando puestos en las listas de ventas de juegos hasta convertirse en un referente obligado dentro de la industria del entretenimiento. Según algunas fuentes consultadas, más de siete millones de personas juegan a *Magic* en todo el mundo. Ha sido distribuido en cincuenta y cinco países y traducido a diez idiomas. Al igual que Warhammer, atrae no sólo a jugadores sino también a coleccionistas.

En el juego en sí el jugador dispone de varios turnos para llevar a cabo acciones diversas. Los jugadores que se manejan son fundamentalmente magos y las cartas tienen varios colores que indican de qué fuente obtienen su poder estos magos. A partir

de ahí, cada jugador combina sus cartas como quiere, atacando al oponente o llevando a cabo diversas acciones con el objetivo final de ganar el juego. También puede descartarse de aquellas que no utilice o que hayan sido utilizadas ya.

Magic reúne a gran cantidad de adeptos en torno a ferias, torneos y jornadas. Las cartas, al ser coleccionables, son asimismo intercambiables, de modo que cada jugador puede configurar su mazo como desee. Afortunadamente, en la era de la tecnología, son muchas las páginas web, las listas de correo y los foros creados para facilitar el intercambio y la consecución de cartas por todo el mundo.

Otro juego de reciente aparición (fue creado por Steve Jackson en 2004) y que ha obtenido un gran éxito entre los roleros, es el llamado *Munchkin*. Según reza su lema, este juego captura la esencia de la experiencia *Dungeon* sin todas esas idioteces del rol.

Munchkins es el nombre americano que se les dio a los enanos que aparecían en la película *Mago de Oz*, y que después se extendió a cualquier tipo de enano o de ser bajito de naturaleza fantástica. Con el tiempo, el término ha pasado a utilizarse en el mundo del rol para designar a toda criatura capaz de matar a sus oponentes, conseguir tesoros y acumular puntos de experiencia.

Es un juego esencialmente humorístico, consistente en ciento setenta y ocho cartas ilustradas. El jugador tendrá un número determinado de cartas en su mano, utilizándolas en contra de sus compañeros. El objetivo es impedir que los demás ganen el juego. Para ello se puede pactar con otros jugadores o se pueden hacer combinaciones de cartas.

Esencialmente, *Munchkin* mantiene el espíritu de *Dungeons & Dragons* (es decir, registrar habitaciones, enfrentarse a los peligros y conseguir tesoros), pero manteniendo unas grandes dosis de humor y, lo que es más importante, simplificando las normas hasta su mínima expresión. Puede ser considerado una especie de juego de rol, pero sin los elementos de este tipo de juego (de hecho, según la carta que se saque se pueden cambiar las características del personaje). La simplicidad de su forma de juego y la capacidad de fastidiar sanamente al contrario (recordemos que en los juegos de rol la premisa es la contraria) son los dos factores que hacen que este juego resulte tan atractivo.

De hecho, dado su éxito, han empezado a publicarse ampliaciones a esta idea de *Dungeons*. De este modo, encontramos otras barajas como *Munchkin Bites* (basado en *Vampiro: La Mascarada*), y *Star Munchkin* (basado en *Star Wars*). Las reglas son las mismas para todos.

Los juegos de tablero

Últimamente han aparecido una serie de juegos de tablero que pueden o no estar basados en juegos de rol. *Vampiro: Réquiem* y *Juego de Tronos* tienen su correlato en juegos de tablero. Otro ejemplo sería *Arkham Horror*, (basado en *La Llamada de Cthulhu*) y *El Señor de los Anillos*.

CAPÍTULO 3

LA HISTORIA Y EL DIRECTOR DE JUEGO

BREVE APROXIMACIÓN SEMÁNTICA

La palabra *Master* proviene del inglés y significa literalmente *maestro* o *señor*. Es un término que se utiliza para designar a una persona ducha en algún campo del saber y que por lo tanto puede tomarse como modelo de referencia. Al ser una autoridad en un aspecto concreto de la sabiduría, sus opiniones sirven para guiar e iluminar a todo aquel que solicite la aclaración de alguna duda, dado el peso de las mismas.

En el terreno de los juegos de rol, la palabra *Master* recoge parte del significado anteriormente expuesto y lo amplía uniendo a este término el concepto de *narrador*.

Master en inglés no se refiere exactamente a *narrador*, puesto que esta lengua posee otras palabras más precisas para aludir a dicho término, pero de una forma vaga sí que estaría haciendo referencia a este carácter al considerar al *Master* de una partida como el creador o ejecutor de la misma.

En España, además del término *Master* también se utiliza el de *Director de Juego*, en cierto modo una traducción del *Game Master* inglés. Éste término, al ser cada vez más utilizado, es el que hemos empleado en este libro.

CONCEPTO, DEFINICIÓN Y FUNCIONES DEL DIRECTOR DE JUEGO

Dejando aparte las apreciaciones gramaticales y centrándonos en las semánticas, podemos definir el verbo *masterear* o *masterizar* (hay dos versiones del mismo) como la acción de narrar una partida a un grupo de jugadores. Entendemos por narrar el hecho de dirigir a los personajes, proporcionándoles normas y pautas para alcanzar el objetivo final del juego.

Aparte de crear la historia y de dirigirla, el director de juego también es el encargado de conseguir una ambientación adecuada y una atmósfera lúdica idónea. Para ello, deberá controlar tanto a los personajes como a los jugadores, desarrollándose su función en un doble plano: dentro y fuera del juego.

1. En su función externa, controlar a los jugadores significa que el director de juego deberá vigilar para que ninguno de ellos quebrante las normas del juego y para que no se hagan trampas. Deberá asimismo controlar la variable del azar con los dados, decidir qué tiempo de partida se dedica a cada tarea, determinar la duración del tiempo de juego, cuándo hay que interrumpir la partida o cuando hay que ponerle fin, etc.
2. En su función interna o intrínseca al universo de juego, el director de juego deberá vigilar que los personajes mantengan una coherencia entre sus acciones y los valores que defienden y que han sido definidos en el historial y en la ficha. Del mismo modo, supervisará cualquier tarea que lleven a cabo los personajes, dictaminará su evolución, entregará premio y castigos en función de las metas conseguidas y del comportamiento del personaje a lo largo de la partida, improvisará cuando esta no salga según lo previsto, etc. También manejará a los llamados Personajes No Jugadores (PNJ), controlará el tiempo y las distancias que se dan dentro del juego e intentará llevar a los personajes al la finalidad propuesta por él mismo. Esta tarea es muy delicada, por lo que el control deberá ejercerse de una manera discreta para que no parezca que la partida está predirigida de antemano, dando la sensación a los jugadores de que hagan lo que hagan, no pueden influir en la trama. Del mismo modo, tampoco deberá ser demasiado laxo a la hora de dirigir, pues de lo contrario, los jugadores se sentirán confundidos y tendrán la impresión de que el director de juego no sabe llevar la partida. La línea que separa ambas consecuencias es muy fina y la habilidad de no caer en ninguna de ellas, ni por exceso ni por defecto, corresponde únicamente a la pericia del director de juego y a las horas que lleve de juego.

Para facilitar la labor de los directores de juego novatos, los juegos y las guías suelen tener una partida modelo en la que se esbozan los esquemas básicos de la misma a fin de proporcionar unas coordenadas por donde mover a los personajes. Aun así, el director de juego deberá asumir un mínimo de interpretación, ya que no todo puede ser escrito y codificado. No se puede tener el control absoluto, pues el comportamiento de los personajes es impredecible y puede desembocar en una partida totalmente distinta a la que se tenía pensada. Lo mejor ante estos casos es no desesperarse. Como en cualquier otra actividad, serán el tiempo y la práctica los que darán al director de juego las tablas necesarias para controlar cualquier situación inesperada según vaya apareciendo.

Naturalmente, al leer este apartado, se nos viene a la cabeza una pregunta: ¿quién puede ser director de juego? ¿Se requieren algunas condiciones especiales para

serlo? La respuesta es que no, que cualquier persona puede ser narrador de un juego de rol, si bien es preferible que posea los siguientes requisitos:

- **Imaginación:** Aunque sea algo que todos los humanos tengamos en mayor o menor medida, no quiere decir que cualquiera valga para narrar con éxito partidas. Al hablar de imaginación, no estamos haciendo alusión a la capacidad que tenga el director de juego para recrear en su mente un escenario con todo lujo de detalles, sino de la manera que tiene de transmitirlo a sus jugadores. El director de juego tiene que hacerles llegar toda la información posible, a fin de que sean ellos mismos quienes imaginen la escena que están viviendo sus personajes. Esto solo se consigue mediante descripciones fidedignas del ambiente que les rodea.

Esto no quiere decir que las personas que no tengan esta capacidad imaginativa no puedan dirigir nunca, pero sí lo tendrán algo más difícil.

La experiencia de los directores de juego hechos y derechos es que se debe comenzar a dirigir a un grupo de jugadores experimentados, pues al tener más rodaje y conocer bien las reglas del juego, le ayudarán en el caso de que se traben ante una situación.

- **Capacidad de improvisación:** Como explicaremos en el siguiente punto, la improvisación es básica a la hora de dirigir cualquier juego de rol. Pretender que una partida salga exactamente como se ha pensado es absurdo. Primero porque hay cientos de variables que no se controlan, y segundo, porque los propios jugadores dejarían de disfrutar al comprobar que la partida está demasiado preparada, puesto que hagan lo que hagan sus personajes, el final siempre será el mismo. Esta especie de determinismo es contraproducente y está reñido con la excitación que produce no saber qué rumbo tomarán los acontecimientos.

Sin embargo, tampoco hay que caer en el otro extremo, que sería la improvisación total. El hecho de improvisar situaciones de la nada es fundamental, pero si se hace durante algunas horas seguidas, se corre el riesgo de caer en la repetición de tópicos, en el aburrimiento o en el bloqueo. Es aconsejable llevar escritas unas breves notas sobre las que levantar el grueso de la narración, aunque la situación ideal es la combinación de los dos sistemas: mitad preparación y mitad improvisación.

- **Fluidez narrativa:** Al utilizar muchos tipos de lenguaje, el rol provee a los jugadores de diferentes jergas. No obstante, los juegos de rol pueden otorgar un nivel lingüístico, pero también exigen el uso de ciertos términos que se utilizan (o se utilizaban) en ambientes muy restringidos. Por ejemplo, si se está ambientando una partida en el mundo de los piratas, habrá que manejar palabras que hagan referencia a partes de barcos. Esto quiere decir que, aunque insistamos en la idea de que cualquiera puede dirigir, las personas con cierta facilidad de palabra y aceptable nivel de vocabulario, tendrán un número menor de dificultades.

Lo mismo pasa a la hora de describir ambientes. Es aconsejable saber combinar ciertos verbos o utilizar sinónimos para no caer en la rutina gramatical usando

siempre los mismos términos. Aunque la idea que se quiera transmitir a los jugadores pueda hacerse con las mismas palabras, una descripción colorista les ayudará a formarse una idea más adecuada de lo que se quiere decir.

- **Aptitudes para la interpretación:** Ya hemos dicho que los juegos de rol se basan en el principio del como si. Cada jugador elige un personaje con el que se siente cómodo y lo interpreta a su manera. El director de juego en cambio tiene que dar vida a todos los demás personajes que salen en el juego, aparte de los no jugadores. Esto implica que si los personajes son recibidos por una mujer, deberá adoptar una voz atiplada, si se trata de un mafioso, un tono de voz ronco, si es un pandillero, un tono arrastrado salpicado de argot callejero. Estas circunstancias provocan que el director de juego tenga que realizar un mayor esfuerzo interpretativo que el resto. No es raro que el director de juego se levante en mitad de la partida, que pasee por la estancia, que vocifere, o que haga todo aquello que haría el personaje con el que se relacionan los jugadores. Al fin y al cabo, la idea que prima es la de hacerles sentir lo mismo que sus personajes. Y para ello, cualquier recurso es válido. Haciendo referencia al punto anterior, el de la fluidez narrativa, hemos de tener en cuenta que las descripciones acertadas han de darse también en los PNJ, porque no solamente son personajes a los que se encarna con más o menos acierto. El director de juego tiene la responsabilidad de dar color a estos personajes amenizando la partida con su interpretación. Seguramente le costará más que a los jugadores, que a fin de cuentas, solo manejan uno, pero su satisfacción será también mayor.
- **Madurez y capacidad de diálogo:** El director de juego no es un igual entre iguales, es el director del juego. Y por muy amigo que sea de los jugadores, hay que entender que a la hora de narrar un juego de rol, de aplicar las reglas y de solucionar conflictos, él es la máxima autoridad. No debe permitir que ningún jugador ponga en tela de juicio su palabra, ni hacer gala de favoritismos hacia ciertos personajes porque los jugadores que los llevan le caigan bien. A la hora de dirigir, no hay amistades ni enemistades, tal y como pasa en los deportes. Es recomendable crear un ambiente distendido de juego, pero sin dejar que nadie abuse de esta confianza. Se debe asimismo mediar entre los conflictos de los jugadores, siendo lo más arbitrario posible. Cualquier problema que se tenga con un jugador en especial se debe tratar en privado, a menos que incumba a todo el grupo. El director de juego tendrá que hacer frente a los reproches de un jugador al que se le ha matado el personaje. Por muy clara que tenga la diferencia entre realidad y ficción, la creación de un personaje implica trabajo, ilusión y esfuerzo. El director de juego debe dejar claro por qué ha decidido acabar con la vida de este personaje, de modo que el jugador piense que realmente no había más remedio. De otro modo podrán aparecer roces o desconfianzas que lo único que harían sería perjudicar el clima de juego. De hecho, se recomienda que el director de juego intercale su faceta de director de juego con la de jugador, de modo que pueda comprobar qué se siente al estar en la piel de un personaje. La experiencia a ambos lados del juego resulta gratificante y ayuda a solventar posibles errores.

LA CREACIÓN DE UNA HISTORIA

Antes de enfrentarse a una partida, el director de juego dispone de la ayuda del libro básico del juego, es decir, una guía en la que se relatan minuciosamente las características del mundo que va a tener que recrear delante del grupo de jugadores. Este libro recoge exhaustivamente toda la casuística de situaciones lúdicas a las que los personajes van a tener que hacer frente. Del mismo modo, también vienen recogidas las reglas que rigen el juego de una manera pormenorizada, recurriendo si fuera necesario a los ejemplos prácticos. Cualquier cosa que podamos imaginar a la hora de jugar a Rol se encuentra recogida en estos manuales básicos.

Como es lógico, a medida que pasa el tiempo y cambian las características del juego, aparecen nuevas ediciones renovadas y revisadas de estos libros. En ellas se recogen las nuevas reglas, los nuevos personajes o los nuevos sistemas de juego.

Además del básico propiamente dicho, las editoriales ofrecen al director de juego gran cantidad de material auxiliar, como los suplementos para poder desarrollar más aventuras, o incluso el mismo juego ambientado en una época histórica diferente a la que se suele jugar. La llegada de Internet supuso un auge a la hora de poder acceder a este material y compartirlo con otros aficionados. Existe una gran cantidad de material (aunque presenta el problema de que a veces no es del todo veraz) que el director de juego puede utilizar para obtener ideas para otras partidas, comentar dudas o intercambiar experiencias.

A la hora de comenzar una crónica o historia ambientada en cualquier juego, conviene seguir la partida modelo que viene en el manual básico. Esta tiene como objeto familiarizar al director de juego con las reglas y el sistema de juego. Los más atrevidos pueden añadir situaciones o ideas de su propia cosecha, sintiéndose cada vez más libres hasta controlar el sistema de juego, lo que propicia una mayor ponderación de la historia en sí frente al ceñimiento inicial de las reglas.

Para posteriores partidas, el libro proporciona una serie de nociones que son de ayuda al narrador. Generalmente, la creación de toda historia gira alrededor de varios pilares:

- El ambiente
- El tema
- El argumento
- El conflicto

El Ambiente

Es el trasfondo, el telón donde se va a desarrollar la historia y donde van a actuar los personajes. A pesar de que cada juego se inclina hacia una ambientación concreta, esta es solo indicativa. Cada director de juego contempla el universo de juego de una manera única, y ese es el factor diferenciador, la impronta que convierte a una historia interesante de jugar en algo realmente entretenido.

Pensemos en el juego *Dungeons & Dragons*. Su temática fantástica puede hacer nos pensar a priori en mundos oscuros y medievales. Y si el director de juego narrase su crónica con esta ambientación, sin duda los jugadores disfrutarían de la historia. Pero alguien puede concebir esa historia en un futuro post apocalíptico y desolado, al estilo de *Mad Max*. La originalidad de la propuesta seguro que logra una mayor motivación en los jugadores. De todas formas no es obligatorio cambiar el escenario y son pocos los directores de juego que se atreven, pero todos los contemplan como una opción válida a la que acogerse para lograr una mayor diversión.

Del mismo modo, el director de juego puede condicionar las acciones de la historia al tono general de la crónica. Una escena tensa en un hotel abandonado donde se rumorea que habitan fantasmas parece inclinarse más a la acción psicológica que al combate puro y duro. Un ambiente hostil donde los personajes han de enfrentarse a la antipatía de todo aquel con el que se cruzan predispone a la lucha en cualquier momento. Obviamente, siempre se puede recurrir al término medio y de hecho, muchos directores de juego se acogen a él como una tabla de salvación, dado que es raro que la totalidad de los jugadores prefieran uno de los dos extremos. Siempre hay a quien le gusta más la acción en vez de la investigación y viceversa.

Hacer una clasificación de los tipos de ambientaciones que hay sería extenuante a la par que inútil, ya que podemos agruparlas dentro de unos marcos, que a pesar de ser simples, son sobradamente útiles. De este modo, podemos decir que hay dos tipos de ambientaciones: la ambientación histórica y la ambientación fantástica.

- **La ambientación histórica:** Es aquella en la que se recrea con la mayor verosimilitud posible un determinado periodo de tiempo. Los juegos suelen presentarse ambientados en varios escenarios históricos, como la Edad Contemporánea y la Edad Media por ejemplo. Pero el director de juego también es libre de coger un juego y ambientarlo en la época que mejor le parezca. Naturalmente, deberá tener en cuenta una serie de requisitos para que el juego no pierda ni un ápice de diversión

El rigor histórico suele discriminarse a favor de la intervención de los personajes. Si no fuera así, los jugadores que interpretasen personajes femeninos en la Edad Media lo iban a tener complicado para llevar a cabo una gran cantidad de acciones. Además, los jugadores van a tomar parte aunque sea de soslayo en ciertos avatares históricos, los cuales pueden verse alterados por su acciones (pensemos por un momento en la ambientación de capa y espada de *El Capitán Alatriste*, de Arturo Pérez-Reverte, en la que se interactúa con personajes reales como Quevedo).

Por otra parte, también es interesante presentar una época histórica especialmente convulsa, donde sea posible situar muchas aventuras. Las clases sociales no deben ser rígidas, a fin de que los personajes puedan conocerse y actuar juntos sin que resulte extraño o forzado.

A partir de este punto, la investigación es básica, tanto del lenguaje como de la religión, las armas, las costumbres, el vestuario, etc. Esto naturalmente no es exacto al cien por cien, pero sí que conviene guardar cierta fidelidad a la época histórica de la que se está hablando.

De todas formas, en épocas como la Edad Media, la ignorancia tiene más valor que el conocimiento, ya que al estar éste reservado a la nobleza y el clero, los personajes que no pertenecieran a estos estamentos seguramente no sabrían ni leer. Claro, que esta ingenuidad favorece al director de juego a la hora de introducir elementos extraños o insólitos. Teniendo en cuenta que existía la Inquisición para condenar la brujería y el ocultismo, la existencia de seres extraños era algo totalmente normal, que se daba por sentado.

Obtener documentación para ambientar este tipo de partidas es algo relativamente fácil, ya que las bibliotecas, los libros de historia, los documentales e incluso las novelas históricas son fuentes inagotables de datos e ideas.

- **La ambientación fantástica:** A pesar de que la labora de investigación pueda coincidir con la histórica en muchos puntos, no son iguales. Este tipo de ambientación puede darse de dos formas. O bien creando un mundo de la nada o bien cogiendo una estructura real e introduciendo todo tipo de elementos que la desfiguren y la hagan perder ese carácter verosímil (como la inserción de vampiros u hombres lobos en *Vampiro: La Mascarada*).

Suelen darse gran cantidad de licencias y permitirse elementos imaginarios. Después de todo, al tratarse de un mundo desconocido, nadie va a poder cuestionar la existencia de determinadas criaturas o leyes. La única exigencia es la coherencia hacia las normas del juego. Aún así, esta regla es relativa, ya que los propios libros de Rol aconsejan al director de juego romper una norma cuando contravenga la diversión. De tal manera que nos encontramos ante un mundo permisivo y lleno de imaginación, donde los límites los pone el propio director de juego.

El Tema

Es el núcleo central de la historia, que generalmente se puede resumir con un par de palabras. Si estamos jugando a *La Llamada de Cthulhu*, esta palabra podría ser el miedo; si se tratase de *Pendragón*, la caballería; si fuera *El Señor de los Anillos*, la búsqueda, etc. Esta afirmación puede parecer un poco simplista, pero hay que tener en cuenta que el tema no es el resumen del juego, sino la idea más profunda alrededor la cual se establece todo el universo lúdico. Según el tono del juego, así tendrán preponderancia unos temas sobre otros (la idea del honor, tan recurrente en juegos de temática medieval y fantástica, puede ser ajena a otro tipo de juegos, como los de parodia). A pesar de esto, temas como la política, la religión, el amor o la venganza son universales y salvo raras excepciones, suelen servir para todo tipo de juegos.

El Argumento

Es la historia en sí, la secuencia de escenas o acontecimientos concatenados a través de los cuales avanzan los personajes hasta desembocar en el desenlace. Sobre esta especie de andamio se desarrollan las tramas secundarias. A pesar de que haya una historia principal, siempre suele haber argumentos menores que pueden tener relación con cualquier otro elemento del juego (la infancia de uno de los personajes, por ejemplo). Es más, la lógica aconseja que esta situación se produzca para dotar a la historia de un mayor realismo, ya que por interesante que sea la misión de los personajes, no es lo único que ocurre en el universo donde se desarrolla el juego. Del mismo modo, estas segundas líneas argumentales sirven para motivar a los jugadores o a aclarar situaciones que han sido planteadas en el historial de los personajes. Hay que tener en cuenta que, dado que estamos hablando de sesiones de varias horas de juego, el director de juego tiene que conseguir que la historia enganche a los jugadores. Combinar el argumento principal y las posibles tramas secundarias puede ser agotador para el director de juego, y el dominio de esta práctica solo se consigue con el tiempo. Los más avezados dejan aparentemente abandonadas ciertas tramas para recuperarlas según avanza la partida, dado que las campañas suelen tener cierta extensión en el tiempo.

De todas formas, no conviene tener preparado solamente un único argumento, ya que la partida la construyen los jugadores al interactuar con sus personajes. Pueden darse (y de hecho se dan) situaciones con las que el director de juego no había contado. Dado que la improvisación es algo que se va consiguiendo con la práctica, conviene tener preparado un as en la manga por si la partida se sale del tiesto. Los directores de juego experimentados consiguen llevar a los jugadores por donde quieren ellos, introduciendo pistas que les vayan marcando el camino a seguir. Esto ha de llevarse a cabo de una manera muy sutil, ya que los jugadores desconfiarían su fuera demasiado evidente. Al llamarles la atención sobre lo que pueden o no hacer, se desvirtúa además la naturalidad con la que debe fluir la historia.

A la hora de narrar, hay ciertos peligros que conviene soslayar para no perjudicar ni al grupo de juego ni al ambiente de diversión. Uno de ellos es mostrarse excesivamente obsesionado con las reglas. Las normas están bien a la hora de dirigir, pero no son la panacea. De hecho, los propios básicos aconsejan no hacerlas caso si se ve que su aplicación va a echar a perder el entretenimiento. Los jugadores pueden ser de gran ayuda a la hora de acudir a una regla en caso de conflicto. Algunos directores de juego son reacios a hacer partícipes a los demás de sus dificultades porque piensan que van a quedar mal ante sus jugadores y que estos van a pensar que no tiene ni idea de dirigir. Nada más lejos de la realidad: los jugadores comprometidos no dudarán a la hora de echar una mano. Ante todo son jugadores, no enemigos.

Otro de los fallos en los que se suele caer a la hora de dirigir consiste en forzar a los jugadores a seguir un determinado camino, cuando ya hemos visto que no hay nada más contraproducente. El director de juego novato tiene pánico a estas situaciones

imprevistas, ya que piensa que pueden provocar que la partida se le vaya de las manos. Con el tiempo, va aprendiendo a que si los jugadores optan por seguir un determinado camino, hay que dejarlos aunque no sea ese el que se tenga en mente para la partida. Es decir, tener un plan B no suele ser mala idea. E incluso sin tenerlo, permitir siempre que hagan lo que crean oportuno, sin coartar nunca la libertad de los personajes. Una vez dominado este punto, el director de juego podrá comprobar cómo las partidas se vuelven más ágiles y su desarrollo es más natural.

Del mismo modo, y aunque parezca algo evidente, no hay que enfrentarse a los jugadores y hay que tratarlos con respeto. A pesar de que el director de juego es el director de juego y como tal, tiene la última palabra, también es una persona y puede estar equivocado. Lo mejor que se puede hacer en caso de enfrentamiento es recurrir al diálogo al finalizar la partida. Interrumpirla para caer en una discusión en la que nadie va a dar su brazo a torcer perjudica claramente al juego. Lo mejor es posponerla y ver quien lleva razón cuando los ánimos se hayan enfriado un poco.

También es muy común caer en el extremo contrario, que sería un proteccionismo excesivo hacia los personajes. Recordemos que el director de juego siempre tiene la opción de utilizar PNJs cuando el grupo se vea en apuros realmente serios que hagan peligrar la vida de algún personaje. Lo que no se debe hacer es dejar que estos personajes lo resuelvan todo, porque entonces el director de juego estaría jugando solo. Los protagonistas son los jugadores, y aunque sabrán reconocer sin duda la ayuda que se les está prestando, no conviene abusar de ella. Al fin y al cabo, el narrador ha creado la partida para que los personajes se desenvuelvan en ella.

Existen también otras maneras más sutiles de ayudar. Dejar caer una pista en el momento oportuno, agiliza la historia, ayuda a los personajes y no resulta demasiado obvio.

El Conflicto

Es la fuerza que hace avanzar a los personajes a través de la historia. Todos los personajes atraviesan necesariamente por un conflicto a la hora de tomar las decisiones. Aquí debe entenderse "conflicto" no como sinónimo de "pelea", sino como la energía que tiene la historia y que hace que el personaje crezca.

Este crecimiento suele darse a través de la oposición inicial por parte de los personajes a una situación preestablecida, que es el factor que marca el principio de la historia. Si los personajes se encontraran a gusto o no tuvieran ninguna inquietud, hacerles pasar a través de una narración no tendría ningún sentido. El director de juego debe motivarles de una manera que les parezca interesante para que se pongan en marcha.

Estas ideas sobre el conflicto no son potestativas de los juegos de rol, sino que estos las toman directamente la teoría literaria. Esta herencia es algo natural, ya que hemos indicado en numerosas ocasiones que la gran mayoría de los juegos de rol provie-

nen de la literatura. Es más, el básico de los juegos no deja de ser un libro, luego toda esta idea de conflicto entra dentro del universo lúdico por influencia del literario.

La mera existencia de los personajes y sus relaciones entre sí ya son suficiente motivo de conflicto. Nadie espera que los personajes se lleven bien necesariamente, de modo que en esos roces el director de juego tiene una fuente inimaginable de situaciones. Aparte del enfrentamiento eterno entre dos facciones (el Bien y el Mal; los Jedi y los Sith; los cazadores y los demonios; los caballeros y los villanos, etc.) siempre se van a producir conflictos a pequeña escala. El director de juego debe aprovecharlos al máximo, ya que su existencia va a redundar en beneficio de la historia.

ELEMENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PARTIDA

A los puntos que hemos enunciado hasta ahora, habría que añadirles un quinto, como serían los personajes, aunque con algunos matices. Los personajes, como vimos en capítulos anteriores, suelen ser creación de los jugadores. Y digo "suelen" porque algunos son creados y manejados por el director de juego.

En su funcionamiento, intervienen los mismos elementos que veíamos al estudiar la figura de los jugadores, es decir, el historial y la ficha, aunque el director de juego puede recalcar solamente los aspectos del personaje que le interesan o que vayan a tener relevancia en la partida. Por lo demás, la interpretación que se da a estos personajes se realiza de la misma manera en que lo haría un jugador. El básico suele incluir una galería de PNJ que el director de juego puede aprovechar para la partida. Estos vienen acompañados de una breve sugerencia de interpretación que le ayudan a darles vida.

Los otros elementos de los que hablábamos para el jugador, tales como los dados, también son necesarios en el caso del director de juego, pues en la partida continuamente se están produciendo situaciones que requieren resolución mediante este método. La única diferencia que se establece con las tiradas de un jugador es que las de éste siempre tienen que ser públicas, mientras que el director de juego puede reservarse el derecho de hacerlas protegido por una pantalla para ocultar el resultado. La finalidad de hacerlas ocultas se vio en el capítulo dedicado al jugador, pero fundamentalmente se debe a que el director de juego tiene la potestad para alterar ciertos resultados en beneficio del juego.

Por lo demás, el elemento del azar se representa mediante los dados de la misma manera que sirve para el jugador. Como novedad, cabe mencionar que hay director de juego que incorporan a los juegos nuevos avances en materia de informática, utilizando el ordenador portátil como ayuda en las partidas. Pensemos en la utilidad como unidad de almacenamiento: en él se pueden guardar las partidas, las fichas de los jugadores, la música que se va a utilizar, diversos elementos de ayuda, etc. Asimismo, permite el uso de programas que manejan números aleatorios, lo cual es muy

interesante a la hora de usar los dados, ya que el resultado sigue estando resguardado por el monitor.

Pero al igual que afirmábamos que los elementos de jugador y director de juego son comunes, también es cierto que el director de juego tiene a mano otros elementos además de los anteriormente mencionados, que, recordemos, eran los siguientes:

- La ficha u hoja de personaje
- El historial
- Los dados

En el caso del director de juego hemos de añadir además:

- **La pantalla de juego:** Es un desplegable hecho generalmente de cartón u otro material resistente que el director de juego coloca entre él y los jugadores para dejar ocultos elementos como dados o información privilegiada. Puede venir incluida con el libro básico de reglas y presenta imágenes relacionadas con el juego por una cara.
- **Mapas, esquemas, recortes de periódicos** reales o ficticios, **fotografías, representaciones, imágenes** y cualquier elemento que sirva para ambientar la partida o dar una idea más aproximada del lugar donde se encuentran los personajes. Un director de juego que provea a sus jugadores de gran cantidad de estos detalles puede parecer a priori muy puntilloso, pero lo cierto es que la mayoría lo agradece. Aunque los escenarios donde se desarrolle la acción no suelen ser difíciles de imaginar, lo cierto es que toda ayuda es poca a la hora de ubicar a los jugadores dentro de un contexto de juego. Si los personajes son citados en un bar, un detalle digno de consideración podría ser proporcionar al grupo una invitación ficticia a dicho bar. Estos elementos tienen una importancia mayor, si cabe, dentro del rol en vivo, como veremos más adelante.
- **La Música:** Tampoco es un elemento de uso obligatorio, aunque enriquece el ambiente de juego. Si contemplamos una partida de rol como la narración de una película, adquiere una importancia plena. La música ayuda a los jugadores a ponerse en situación, avisándoles de que algo puede ocurrir en cualquier momento. Potencia asimismo sentimientos tales como la tensión o el miedo, y convierte las partidas en experiencias notables.

Dependiendo del tiempo de partida que va a desarrollar, el director de juego elige una música en consonancia. Obviamente, si se va a narrar una crónica ambientada en la Edad Media, la música contemporánea no tiene mucho sentido. Hay que recordar que se trata de subrayar las escenas para sacar el máximo posible de ellas. La música tampoco debe resultar demasiado obvia, sino que es un complemento sutil para la partida, algo que está presente de manera discreta, sin que los jugadores sean conscientes de ello.

Con la música se puede reforzar el clímax de una partida y conviene que cada escena tenga la suya propia, pues cada una tendrá un tono emocional diferente. También puede cogerse un trozo de melodía y repetirla cada vez que suceda lo

mismo (como la *Marcha Imperial*, creada por John Williams para *Star Wars*). Las bandas sonoras ayudan mucho a la hora de jugar una partida del juego análogo, pues contribuyen a que el jugador realice identificaciones entre ambas.

La música clásica suele ser la preferida por los directores de juego a la hora de ambientar ciertas partidas. Melodías como Cantos Gregorianos, *Carmina Burana*, el *Réquiem* de Mozart, o Wagner, tienen el mismo efecto que en las escenas de películas en las que aparecen. Si los personajes entran en un bar, sonará la música que se escuche en el local. Las bandas sonoras de películas que incorporan toques de música clásica o épica también son muy utilizadas. Entre estas podemos destacar *Conan*, *Robin Hood*, *El Señor de los Anillos*, etc.

El uso de efectos sonoros tiene el mismo fin que la música y ayuda a la creación de ambientes. Son extremadamente útiles en juegos de terror y suspense. Hay discos creados con este fin exclusivo que incluyen ruidos de pasos, susurros, gritos, latidos, latidos de corazón, risas, etc. El director de juego puede valerse de estos recursos para crear una sensación de inseguridad y de miedo en los jugadores.

Aparte de estos elementos, estaría la partida propiamente dicha, aunque su soporte puede variar según el director de juego. Hay quien lleva un montón de hojas con todo tipo de detalles anotados, y hay quien lleva un esquema que va desarrollando sobre la marcha. A pesar de que es tan válida una opción como otra, y que para gustos están los colores, la primera se suele reservar a directores de juego novatos hasta que cogen experiencia. El inconveniente que presenta esta primera opción radica en que no se puede tener ninguna partida controlada hasta este punto, y que como afirman muchos directores de juego, basta que quieras que los personajes hagan una cosa para que hagan la contraria. Así que la experiencia aconseja ir adaptándose sobre la marcha a las circunstancias que vayan apareciendo. De este modo la partida fluye con una mayor naturalidad y no da esa sensación de estar muy preparada (aunque realmente lo esté).

DIFICULTADES A LA HORA DE ENFRENTARSE A LA PARTIDA

Muchos jugadores de Rol se encuentran en una situación en que desearían dirigir su propia crónica y a su propio grupo. Sin embargo, dar el salto desde jugador a director de juego no es tan fácil como parece a priori. Ser jugador de rol implica adoptar un cómodo papel más o menos pasivo en el que solo se controlan las decisiones del personaje y el comportamiento del mismo según marcan los dados. Para el director de juego, la tarea es más difícil, ya que tiene que controlar a todos los personajes, prever sus reacciones, adaptarlas al tono general de la trama y obrar en consecuencia de las decisiones de los jugadores para que no se desvirtúe el sentido de la historia. Todo ello sin perder un ápice de interés en la historia y sin que decaiga el clima de juego. Además, hay que tener conocimiento de gran cantidad de normas que regulan las escenas de las partidas. La suma de todos estos factores hace que sean pocos los que se atreven

a lanzarse a dirigir. El premio es alto, naturalmente, ya que las felicitaciones que reciben por parte de los jugadores ante una buena partida, el deseo de los mismos por seguir jugando y la satisfacción personal ante lo que se considera trabajo bien hecho resultan gratos motivos de alegría. Sin embargo, a veces puede más el sentimiento de derrota ante una partida que se va de las manos. Incluso si esa partida está desarrollada en el manual básico paso a paso, nunca va a salir de la misma manera en que la narra el libro. No hay que olvidar que los personajes tienen libre albedrío y que generalmente no siguen las instrucciones al pie de la letra. En general, los directores de juego encuentran las siguientes dificultades a la hora de dirigir:

La creencia de que los juegos de rol son difíciles

Curiosamente, esta idea se encuentra implantada con firmeza en la mente de muchos directores de juego a pesar de que sean jugadores. Una cosa es ver la crónica desde dentro y otra muy distinta contemplarla desde fuera, teniendo en cuenta la gran cantidad de factores que hemos enunciado antes. A veces la excesiva longitud de los manuales básicos sirve para echar por tierra cualquier pretensión de dirigir una partida. Ante esta dificultad, nada mejor que conservar la calma, coger el libro y comprobar objetivamente cuántas páginas son realmente necesarias para poder abordar una partida con posibilidades reales de éxito. Generalmente, estas guías están llenas de datos que sirven de información al director de juego a la hora de ambientar una partida, no de jugarla. Pensemos que de las casi doscientas páginas de algunos manuales, solo unas veinte se refieren al sistema de juego. Intentar controlar todos los datos es una pretensión poco menos que imposible. Además, no se trata de ningún examen, ya que el libro básico se encuentra a disposición tanto del director como de los jugadores en todo momento. Aún así, los directores de juego experimentados recomiendan elegir juegos sencillos para iniciarse en el mundo de la dirección, y una vez cogida confianza, ir ascendiendo a través de sistemas más complicados. En cualquier caso, el único secreto radica en la práctica.

La creencia de que los juegos de rol son caros

Desgraciadamente, todo lo que tenga libros de por medio suele ser caro. Pero los manuales básicos no tienen por qué ser más caros que otros libros o que otros objetos de ocio. Además, el libro básico de rol es el único elemento obligatorio a la hora de dirigir, ya que las guías para ambientar partidas en ciudades concretas son optativas. También se tiene la opción de pedir los libros prestados a algún amigo o conocido, comprobar si el juego es del agrado de uno, y después comprar los libros necesarios para dirigir.

Miedo a ser excesivamente dirigista

Este es un fallo que suelen cometer los directores de juego novatos, pero no es más que una costumbre que se pierde con la adquisición de práctica a lo largo del tiempo, tal y como hemos dicho en apartados anteriores. Es tan importante disimular

que se tiene todo atado y bien atado tanto como ocultar que en un determinado momento no se tiene ni idea de por dónde dirigir a los jugadores.

Miedo a enfrentarse a los jugadores

Para bien o para mal, el director de juego es la persona que tiene la palabra final sobre cualquier discusión que se produzca sobre el tablero. De todas formas, no es sano pensar que los jugadores son personas que constantemente están maquinando para saltarse las reglas y hacer lo que les de la gana en la partida. Ante ese caso, saldrían perdiendo todos, ya que desvirtuarían el juego y ellos mismos serían los primeros perjudicados. Si a pesar de todas las precauciones tomadas, se llega a esta situación, el director de juego tiene potestad absoluta para parar la partida y decidir retomarla otro día, una vez hablados y analizados los errores que se pudieron cometer. A pesar de que el director de juego tiene el poder de hacer su voluntad, tampoco es cuestión de enfrentarse abiertamente a los jugadores, de la misma manera que tampoco es ético construir una partida para irritarlos como jugadores, no como personajes.

LOS DIRECTORES DE JUEGO VISTOS POR SÍ MISMOS

A fin de ofrecer un aspecto más empírico del trabajo, a continuación de muestra un pequeño estudio llevado a cabo con una serie de directores de juego que se ofrecieron a someterse a una serie de preguntas sobre la actividad lúdica que desarrollaban. Las cuestiones a las que contestaron los encuestados fueron las siguientes.

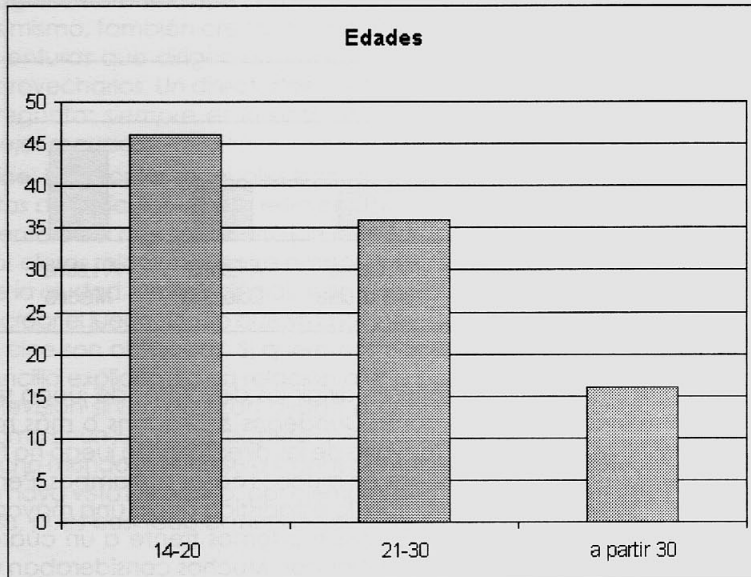
1. ¿A qué edad empezaste a jugar? ¿Y a dirigir?
2. ¿Qué tipo de juegos prefieres: los clásicos o los modernos?
3. ¿Cuál fue el primer grupo de juego al que dirigiste?
4. ¿Sueles documentarte consultando libros o webs a la hora de preparar tus partidas?
5. ¿Has tenido alguna vez la sensación de que la partida se te iba de las manos?
6. ¿Sueles utilizar música o elementos sonoros para ambientar tus partidas?
7. ¿Alguna vez has llevado al tablero de juego una enemistad personal?
8. ¿Alguna vez alguna historia sucedida en una partida ha provocado enfados a nivel personal?

Las preguntas se realizaron sobre una muestra compuesta por cien sujetos, cuyas edades estaban comprendidas entre los dieciséis y los treinta y dos años. El sexo de los entrevistados es predominantemente varón, ya que las mujeres representan solamente el diez por ciento de las entrevistas. El espectro temporal en el que se desarrollan las mismas es de tres meses, desde agosto a octubre de 2005. Se recurrió al

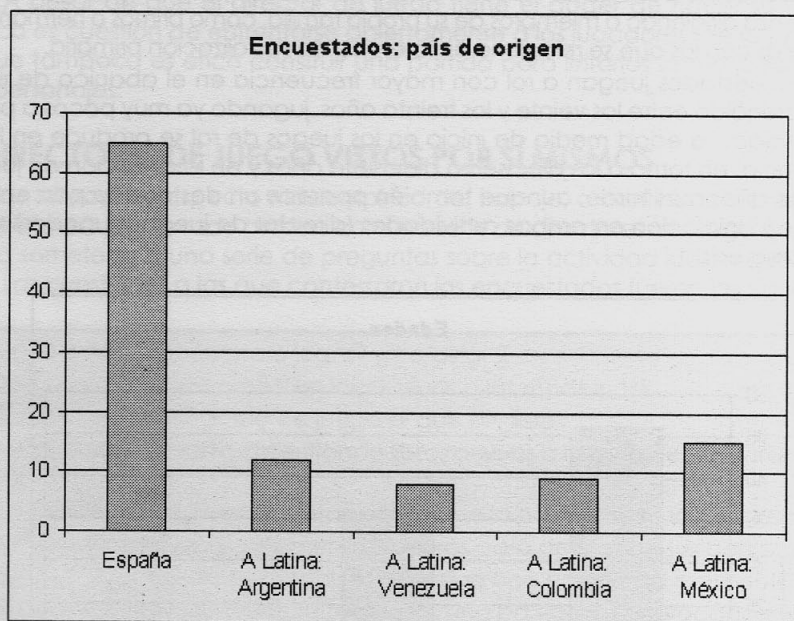
correo electrónico y a las listas de distribución de foros relacionados con los juegos de rol para formar la muestra.

De las preguntas se desprenden las siguientes conclusiones:

- La totalidad de los encuestados comenzó a dirigir después de haber sido jugadores de rol, siendo rara o muy rara la circunstancia contraria. Asimismo, el periodo de juego suele ser de una media de dos años antes de lanzarse a dirigir su propia campaña. En estos dos años de jugador, al futuro director de juego le da tiempo a asimilar y controlar el sistema de juego en el que más tarde elaborará sus historias.
- La mayor parte de los directores de juego comienza su periplo en el mundo de la dirección de juego al frente de un grupo compuesto bien por amigos, bien por compañeros de clase, vecinos o conocidos de asociaciones de tipo cultural, lúdico o religioso, como parroquias, clubes o ayuntamientos. Muy pocos de los encuestados comienza dirigiendo a miembros de su propia familia, como primos o hermanos, sino a sujetos con los que se relaciona en la etapa de socialización primaria.
- Los encuestados juegan a rol con mayor frecuencia en el abanico de edades comprendido entre los veinte y los treinta años, jugando ya muy pocos a partir de esta edad. La edad media de inicio en los juegos de rol se produce en la adolescencia, en torno a los dieciséis o diecisiete años y en la dirección de juego un par de años más tarde, aunque también aparece un destacado porcentaje en el que la iniciación en ambas actividades (director de juego y jugador) se da a la misma edad.



- Resulta curioso el todavía escaso número de mujeres que se deciden a hacer de director de juego de juegos de rol. De la totalidad de la muestra estudiada, solamente un dos por ciento pasa de ser jugadora a directora de juego. A pesar de que el Rol es un mundo abierto y no son comunes las restricciones de género, son muchas las mujeres que lo siguen viendo como un mundo de hombres, no atreviéndose a dirigir por miedo al rechazo por parte de sus compañeros masculinos.
- Llama la atención el hecho de que los juegos de rol no sean solamente potestad de países europeos y americanos, sino que están comenzando a extenderse por los países de Sudamérica, siendo aceptados con gran entusiasmo. De hecho, el cuarenta por ciento de los encuestados pertenecían a países del Cono Sur, destacando sobre todo la presencia de Argentina seguida por Colombia, México, Venezuela y Chile.



- En cuanto a qué juegos de rol prefieren dirigir los directores de juego si tuvieran que elegir entre juegos clásicos como *Dungeons & Dragons* o más modernos como *Vampiro: La Mascarada*, la mayoría de los directores de juego no fueron taxativos en la respuesta, decantándose en muchos casos por ambos. Pero ante la petición de que eligieran uno u otro tipo, la estadística arrojó una mayoría del sesenta por ciento que preferían los juegos modernos frente a un cuarenta por ciento que se inclinaban por los juegos clásicos. Muchos consideraban estos últi-

mos como juegos no de segunda categoría, pero sí algo infantiles en cuanto a trama o argumento y preferían las posibilidades interpretativas que ofrecían los juegos de rol de temática más adulta. Los juegos clásicos parecen ser preferidos por los directores de juego más jóvenes a la hora de iniciarse en la actividad de dirigir, ya que, aunque su sistema de juego sea algo más complicado, no necesitan hacer tanto hincapié en la trama, basándose principalmente en batallas y otras lides, de forma que los personajes del grupo acaban la campaña menos evolucionados de lo que pudieran acabar los personajes de un grupo de juego más adulto, donde las creaciones se enfrentan a problemas serios que les hacen madurar a lo largo de las partidas.

- En respuesta a la pregunta sobre si se documentaban a la hora de dirigir una partida de rol, hubo una abrumadora mayoría del ochenta por ciento que contestó que sí a esta pregunta frente a un veinte por ciento que confesó que no se documentaba. Las respuestas de cómo se llevaba a cabo fueron variadas, destacando sobre todo:

- Los **libros** de las materias sobre las que versa la partida o sobre la época en la que se juega (Historia, biografías, Religión, Atlas, Literatura, Idiomas, etc.).
- **Internet:** Dada la universalidad de la Red, cada día es mayor el número de directores de juego y de aficionados a Rol que acuden a documentarse aprovechando la creciente oferta de páginas sobre prácticamente cualquier materia. El correo electrónico y las listas de difusión de mensajes también son utilizados para intercambiar información, así como los foros. También se utilizan páginas de enciclopedias, de mapas reales, e imaginarios o de fotografías. Asimismo, también crece la cantidad de directores de juego que cuelgan las aventuras que dirigen en su página web, para que otros jugadores puedan aprovecharlas. Un director de juego entrevistado comentó a propósito de esta pregunta: *siempre es importante documentarte, y para ello, Internet es el mejor recurso.*
- **Cine:** Los propios manuales básicos de los juegos de rol ofrecen en sus páginas listas de películas que se refieren directa o indirectamente a la historia o al ambiente en el que se desarrollan las partidas de rol. No siempre se pueden observar claras relaciones entre ambas, pero sí apuntes al ambiente, a la estructura de la ciudad, de los edificios, y en general, a la atmósfera general que pretende recrear el juego. Dado que vivimos inmersos en una cultura visual, las referencias al cine son obligadas. Si queremos hacer comprender algo a alguien, es más sencillo explicárselo en relación a una película. Por ello, las películas y series de televisión sirven de gran ayuda a la hora de visualizar un mundo imaginario como es un juego de rol, pero además ayudan a comprender la abstracción de dicho mundo al referirse a iconos comunes de una cultura colectiva (aunque no se haya visto *El Padrino*, por ejemplo, siempre se pueden decir unas palabras de ella, pues casi todo el mundo sabe de qué se trata).

- **Cómics:** Aparte del hecho de que algunos juegos de rol guarden estrecha relación con los cómics, también es importante destacar que dichos cómics también forman parte del legado visual y cultural de la imagen. Por ello, son muchos los directores de juego que acuden a la estética manga o a las películas de anime para ambientar sus partidas y dar una idea más precisa a sus jugadores.

Como hemos señalado antes, la mayoría de los directores de juego consideran importante la documentación. Según algunos de los encuestados: *siempre se necesita material, desde literatura hasta libros de historia, es como la sal en la carne*. Otro opinaba que prepararse las partidas es importante porque *acabas aprendiendo cosas bastante interesantes como las culturas de algunos países exóticos, el funcionamiento de equipos eléctricos, médicos, químicos...todo ello ayuda a darle más realidad al universo que creas*.

Sin embargo, no todos opinan igual ya que hay directores de juego que consideran que dar demasiados datos a los jugadores contribuye a confundirlos y les coarta a la hora de imaginar los escenarios, pues se encuentran condicionados por las directrices dadas por el director de juego. Los directores de juego que defienden esta opción resaltan que tanto el escenario como la ambientación deben producirse en la imaginación de quien está jugando. Se trataría en definitiva de ofrecer unas mínimas pinceladas para ubicar lo imprescindible a los jugadores, y a partir de este punto, provocarlos para que cada uno imagine el decorado en el que se encuentra su personaje.

- En cuanto a la pregunta sobre si alguna vez la partida se les había ido de las manos, la mayoría de los directores de juego entrevistados reconoce que más de una vez han tenido que hacer frente a alguna situación incómoda o atípica entre sus jugadores. Lejos de molestarse por esta circunstancia, algunos prefieren algo de caos antes de que la partida discurra dogmáticamente por canales prefabricados sin dejar nada a la imaginación o la improvisación de los jugadores. A pesar de que la referencia hacía sobre todo referencia a la tendencia que algunos jugadores de rol tienen de saltarse todas las normas y hacer que su personaje haga lo que quiera, parece ser que hay un interesante criterio que consiste en considerar que una partida se va de las manos cuando los personajes no siguen la trama pensada a priori por el director de juego. Sin embargo, centrándonos en la acepción literal de la pregunta, que versa sobre la existencia de discusiones, disputas o enfrentamientos entre los jugadores, resulta relevante que la actitud de muchos directores de juego ante esta circunstancia se toma como un mal necesario. La mejor arma para solventar este tipo de situaciones se va aprendiendo con el tiempo y no se limita necesariamente a la existencia de jugadores empeñados en tomar diferentes caminos a los que indica el director de juego.

Uno de los puntos más peliagudos, por ejemplo, es la interpretación de las reglas del juego, sobre todo si entre los jugadores hay también algún director de juego. A pesar de que a primera vista podamos pensar que la existencia de más de un director de juego (aunque en ese momento no ejerza como tal) en la mesa

pueda ayudar a aclarar ciertas situaciones cenagosas, lo cierto es que la mayoría de las veces se produce la situación contraria: se crea algo de confusión. Si bien los manuales básicos recomiendan la adaptación de las reglas según criterios del director de juego, ya que son conscientes de que es imposible regular absolutamente todas las situaciones del juego, también es cierto que la interpretación de las mismas puede conducir a enfados cuando el resultado de las reglas perjudica a determinado personaje. En efecto, aunque en todo momento se sea consciente de que no es más que un juego, hay que tener en mucha sangre fría al enfrentarse a hechos como que la vida de un personaje dependa de cómo se lea el párrafo de un libro. El parchís y el trivial también son juegos y todos conocemos a personas que tienen muy mal perder.

Otra de las quejas de los directores de juego en las partidas versa sobre la disciplina de los jugadores. A veces las partidas duran bastantes horas y la atención de los mismos suele decaer, dedicándose a hablar entre ellos, a reír o a hacer bromas. Si bien el perseguido fin de los juegos de rol es la diversión, no lo es la que se consigue a costa de los propios juegos. No hay nada que moleste más a un director de juego que tener a dos o más jugadores hablando o riéndose mientras se está desarrollando una partida. Aunque a veces la historia que se está narrando es muy interesante, hay momentos en que los jugadores no pueden evitar desconectar. Ante esta situación, los directores de juego prefieren parar y seguir otro día antes de acabar mal la sesión de juego.

- La siguiente pregunta se refería al uso de música o elementos sonoros para ambientar las partidas. Aunque hemos visto que la música es un elemento estimulante para hacer que los jugadores entren en situación, lo cierto es que no todos los directores de juego la utilizan. El veintiuno por ciento de los directores de juego entrevistados prefieren que sean los propios jugadores los que desarrollen los propios sonidos o la música en la cabeza. Según palabras de uno de los directores de juego a los que se preguntó por el particular, *en el rol se trata más de estimular la imaginación al máximo, por lo tanto, no hacen falta instrumentos sonoros u otras cosas, todo se imagina.*

Sin embargo, la teoría de que con música es más sencillo y agradable escenificar una situación triunfa sobre la anterior opinión. Uno de los directores de juego entrevistados declaró que *rolear es interpretar a un personaje determinado, por lo que siempre se actúa y se hacen cosas como cambiar la voz, mostrar las emociones, etc.* Es decir, se ponen sobre la mesa todos aquellos recursos sonoros que sirvan para dar vida a una historia. La reacción de los personajes ante una situación también depende de los estímulos que les produzca la música. Una conversación tensa e incómoda entre dos personajes se puede subrayar mediante el uso de una música discordante o chillona, con lo que el jugador conseguirá padecer cierta inquietud.

Hay que tener en cuenta además que muchas escenas de las partidas se desarrollan dentro de espacios con música o ruidos: cafeterías, discotecas, bares,

pubs, restaurantes, conciertos, etc. Realmente, en nuestro mundo es difícil encontrar un lugar completamente silencioso y si el rol pretende ser una representación realista del mundo, no puede prescindir de sonidos o melodías.

No solamente se utiliza música en las partidas. Los elementos sonoros son también muy importantes. El sonido del tráfico, de los animales si los personajes están en un bosque, del agua, las onomatopeyas, etc., consiguen también ayudar a imaginar una escena con una mayor claridad. Lisandro Berenguer Grassi, jugador de rol y periodista argentino opina que *las armonías no son la única manera de agregar una dimensión sonora a nuestras sesiones. Los discos de efectos sonoros pueden llegar a ser muy útiles si los conocemos y sabemos cuándo y cómo meter un ruidito en particular. Son sobre todo útiles en los juegos de terror y suspense, donde el clima es lo más importante. Gritos, aullidos, pasos, latidos de corazón... todos son buenos ejemplos de efectos especiales que podemos usar en nuestro provecho para provocar en los jugadores una sensación de inquietud e inseguridad.*

No obstante, el uso de los sonidos en las partidas entraña también un riesgo: y es que estamos tan acostumbrados a escuchar ruidos en el mundo real que también damos por supuesto su existencia en mundos imaginarios, de tal manera que se da por sentado que debe haber sonidos, y no se reconoce el trabajo que le lleva al director de juego la búsqueda y elección de estos elementos sonoros. Uno de los directores de juego confesaba que dejó de usar música para ambientar sus partidas cuando la mesa de juego dejó de darle importancia.

Hay directores de juego que se trabajan realmente las partidas. Detrás de cada crónica hay horas y horas de trabajo que muchas veces no están reconocidas. La música es uno de los pilares de este trabajo. La labor de documentación musical requiere de la existencia de un archivo sonoro en el que poder buscar y recuperar esta información siempre que le haga falta. Es decir, que no solamente hace falta encontrar determinadas melodías, sino que además hay que almacenarlas para utilizarlas cuando proceda. En una campaña larga hay que sortear además el peligro de que los jugadores se cansen de escuchar siempre la misma música en determinadas ocasiones, por lo que conviene tener discos de recambio para ir alternando. A simple vista puede parecer duro, pero los directores de juego lo consideran con un mal menor en beneficio del realismo de las partidas.

La pregunta número siete hacía referencia a uno de los temas sobre los que versa este estudio: el traslado de enemistades personales al tablero o la generación de las mismas durante una partida de rol. Como veremos, la siguiente pregunta estará muy relacionada con esta.

Aunque la mayoría de los interrogados (el 75.76 %) no da importancia a los roces que puedan aparecer durante las sesiones de juego, lo cierto es que es alto el porcentaje de interrogados que matizaron su respuesta reconociendo alguna que otra discusión durante las partidas. Sin embargo, la opinión generalizada que predomina al abordar esta cuestión es que las discusiones en el juego se quedan en el tablero y no se pasan a la vida real.

La mayor parte de los interrogados no tiene ninguna duda a este respecto y sabe diferenciar claramente los problemas de juego y los de la realidad. Algunas afirmaciones sobre este particular son bastante categóricas, como puede apreciarse en las siguientes respuestas:

- *Soy un director de juego serio, imparcial, duro, cabrón según algunos, pero nunca mezclo lo profesional y lo personal.*
- *Lo que pasa dentro del juego se queda dentro del juego y lo que pasa afuera se queda afuera.*
- *Si no es amigo mío o alguien con quien me llevo bien, ¿para qué hacerle una partida? No es ético, al tablero solo hay que llevar la imaginación para pasarlo bien.*

En este sentido, conviene destacar una idea muy importante, y es que son los propios jugadores y el director de juego de rol los primeros interesados en mantener clara la diferencia entre el plano real y el imaginario. Cuando alguien se pasa de la raya en una sesión de rol o es incapaz de salir de la misma una vez acabado el juego, son los propios jugadores quienes le recriminan su actitud, ya que son los más interesados en que tales comportamientos no se produzcan. Como hemos visto en capítulos anteriores, la mala fama que puede acarrear este porcentaje reducido de jugadores, lo paga la totalidad de los aficionados a rol.

Por otra parte, si la pregunta anterior hacía referencia al traslado al tablero de enemistades en la vida real, esta versa sobre la misma cuestión planteada de diferente forma: si algún problema surgido durante una partida ha derivado en un enfrentamiento en la realidad. La respuesta ante esta pregunta también fue categórica, aunque se observa un crecimiento de los que contestaron que sí, quedando ambas respuestas prácticamente a la mitad (45,45% respondieron afirmativamente frente al 54,55% que respondió que no)

Aquí se produce una situación curiosa: según la encuesta parece que las enemistades que se dan en la realidad no se trasladan al tablero de juego, mientras que en el caso contrario, las que se dan en las partidas sí que se trasladan a la realidad en un porcentaje mayor de casos (aunque recordemos que en ambas preguntas todavía prevalece la respuesta negativa). No obstante, los comentarios de los entrevistados no dejan lugar a dudas de por qué sigue imperando la postura de dejar las cosas del juego dentro del tablero, como puede deducirse de las siguientes respuestas:

- *Todos entendemos que lo que estamos haciendo es solo un juego para divertirnos.*
- *Siempre debe mantenerse en mente que es solo un juego que debe ser divertido. Cuando las personas dejan de tener en mente esto, deja de ser divertido y es mejor hacer otra cosa.*
- *El juego es juego, y hacerlo personal es muestra de inmadurez y falta de criterio.*
- *Las partidas son las partidas y excepto celos que se devuelven en la propia partida no tiene por qué pasar nada.*
- *Quien no sepa distinguir, mejor que no juegue.*

Muchos directores de juego entonan el mea culpa a raíz de esta pregunta y reconocen que la tarea de mantener el orden de la partida es potestad absoluta del director de juego, por lo que si produjeron incidentes, la culpa es exclusivamente suya. Bien es cierto que es imposible que en un juego no se produzcan roces o riñas. Todos conocemos a alguna persona que tiene mal perder y que se enfada ya esté jugando al fútbol o al mus. Tratemos de extrapolar este comportamiento a un juego de rol teniendo en cuenta los factores que hemos comentado en capítulos anteriores, sobre todo considerando los de creación del personaje, y entonces podremos comprender mejor por qué algunos jugadores se molestan si su creación sufre accidentes o incluso la propia muerte dentro del juego. Conviene aclarar en este punto que podemos comprender algo más este comportamiento, pero jamás será justificable, ni en los juegos de rol ni en ningún otro tipo de juegos. Como se ve en las declaraciones de los directores de juego, ellos son los primeros interesados (al igual que en el caso anterior) en mantener el orden y evitar ciertas situaciones incómodas que puedan producirse.

Generalmente, este tipo de conflictos derivan de la aplicación de las normas del propio juego. En este sentido, por desgracia, comprobamos que esta clase de enfrentamientos no son exclusivos de los juegos de rol, sino de todos aquellos que tengan un reglamento (y como vimos en la introducción, todos los juegos lo poseen o serían un caos). De modo que parece claro que la extrapolación de conflictos desde el tablero a la vida real es algo universal propio de todas las competiciones y deportes, y no algo exclusivo de los juegos de rol.

Ahora bien, teniendo en cuenta este factor de universalidad de los conflictos lúdicos, ¿por qué solamente son unos pocos los que saltan a la palestra de la actualidad y tienen reflejo en las noticias? En efecto, son solo algunos de ellos los que nos conmueven, y entre ellos se encuentran los de los juegos de rol. Como venimos comentando a lo largo de este estudio, los juegos de rol tienen una mala fama debida en gran parte a la imagen que de ellos nos ofrecen los medios de comunicación.

Parece entonces que cuando oímos una noticia sobre si una persona ha asesinado a otra por una riña ocasionada en un juego, nos limitamos a pensar que esa persona estaba loca para matar por esta causa. Sin embargo, si se diera la misma noticia pero en el contexto de un juego de rol, la mayoría de la sociedad se llevaría las manos a la cabeza y no pensaría que se trata de un caso aislado, sino que acudirían todos los supuestos elementos que se relacionan (para la mayor parte de la opinión pública) con el Rol: la brujería, el satanismo, los videojuegos, la música rock, etc.

Nuevamente estamos hablando de prejuicios, pero es que no queda otro remedio.

Hemos insistido mucho en que son los propios jugadores y directores los principales interesados en limpiar la imagen de los juegos de rol a ojos de los demás individuos de la sociedad. Cualquier comportamiento anormal o que entrañe riesgo para cualquiera de los participantes en un juego es sistemáticamente censurado y corregido.

Algunos jugadores que no saben o no quieren desconectar no son tendidos en cuenta a la hora de jugar otra partida. Es decir, los juegos de rol, quizá por el hecho de estar continuamente en el punto de mira de la sociedad, tienen unos mecanismos de autorregulación más severos que el resto de los juegos. Y este hecho, lejos de constituir una amenaza social, se erige como una piedra angular de vigilancia que en ciertos colectivos se echa especialmente de menos (pensemos en la pasión, a veces mortal, por el fútbol que se da en los países latinoamericanos)

EL FUTURO DE LA DIRECCIÓN DE ROL

Tal y como hemos resaltado a lo largo del estudio, la implantación de Internet en las sociedades de hoy en día es algo que no ofrece discusión. La Red se encuentra prácticamente en todos los campos de nuestra vida: podemos comprar a través de Internet, encargar billetes de avión, reservar entradas para espectáculos, enviar telegramas, intercambiar datos, encontrar toda clase de información sobre cualquier asunto que se nos ocurra, etc.

Internet está cambiando nuestra manera de ver el mundo y de relacionarlos con él. Campos como la educación, las noticias, las relaciones humanas, los deportes, el ocio, el cine, la música, los libros, la forma de estudiar, el aprendizaje, las revistas, o los juegos han encontrado en Internet un gran aliado para su expansión y desarrollo. La Red ha producido un desarrollo cuantitativo y cualitativo en todo tipo de juegos. Primero, porque ha potenciado una extensión imparable en cuanto a tipología de los mismos, desarrollándose nuevos juegos que aprovechan la tecnología *on line*, como es el caso de los sudoku.

En segundo lugar, otra de las ventajas innegables de Internet ha sido la supresión de barreras temporales y espaciales entre jugadores. El modo *on line* de juego permite compartir partidas con jugadores que se encuentran al otro lado del mundo. De esta manera, los ordenadores tienden a plantear relaciones de igualdad entre jugadores y director de juego porque en última instancia, todos son representados de la misma forma, como un código numérico. Se elimina de esta forma la comunicación cara a cara en los juegos y las relaciones jerárquicas quedan veladas frente al ordenador. Esto plantea una circunstancia muy interesante que ya se está dando en nuestros días, y es el paradigma del Ciberespacio. Este fenómeno, pese a tener una aparición relativamente reciente, ya ha interesado a muchos pedagogos del mundo, especialmente a psicólogos y sociólogos, lo que ha propiciado incluso la creación de cátedras para el estudio de esta materia.

Entre los nombres más importantes que han destacado como impulsores de las relaciones sociales a través del ciberespacio, destaca Sherry Turkle, psicóloga y profesora de Ciencia, Tecnología y Sociedad en el Instituto de Tecnología de Massachusetts. Heredera de la cultura del psicoanálisis en general y de la de Jacques Lacan en particular, Turkle ha aplicado las premisas freudianas al ámbito de las relaciones

que se dan a través del ordenador, destacando el papel de las computadoras como pieza fundamental en la integración de individuos con disfunciones, anomalías o sencillamente dificultades para desenvolverse en sociedad.

Esta interacción se produce en el seno de espacios virtuales llamados MUD, que son las siglas de *Multi User Dungeon*, sitios de Internet creados mediante la palabra en los que los usuarios juegan a Rol. Al igual que en los juegos de rol en mesa, cada usuario crea su propio personaje y desempeña un papel en una trama creada por un director de juego. El mundo en el que se mueve es recreado por los directores de juego mediante vívidas descripciones basadas en las palabras. A diferencia del rol tradicional, en estos espacios es difícil, por no decir imposible, recurrir a otros aspectos que ya hemos nombrado, tales como los efectos sonoros o la música. Todas, absolutamente todas las situaciones se dibujan en la imaginación de los jugadores mediante evocaciones escritas. Los jugadores leen las descripciones en las pantallas de sus equipos y actúan en consecuencia, tal y como harían los personajes en un tablero de juego.

Joan Mayans i Planells, estudioso español de la cibersociedad, aclara: *Pero, ¿qué es en realidad un MUD? Por lo general, puro texto. En un contexto donde lo multimedial tiene todas las de ganar, la mayoría de los MUDs mantienen la pureza y la candidez de seducir, simplemente, por medio de la palabra.*

Mayans no ve más que ventajas en este matrimonio entre juegos de rol e informática, como se ve en la siguiente declaración: *un MUD, en cualquiera de sus versiones, es, por encima de todas las cosas, gente. Gente interactuando, compitiéndose, ayudándose o entorpeciendo, hablándose, gritándose, insultándose o cortejándose. Gente que, para progresar minimamente en el juego, no tiene más remedio que asociarse con más gente, consensuar estrategias, pedir ayuda a personajes de más nivel, acceder a las súplicas de los más novatos. Gente comprometida con un mismo objetivo, con un mismo entorno, con las mismas dificultades y diversas formas de superarlas. Gente jugando y viviendo una aventura fantástica simultáneamente, compartiendo penas y alegrías, dificultades y triunfos.*

Básicamente podemos encontrar en la Red dos tipos diferentes de MUDs:

- **El de aventuras:** Basado en los juegos de rol de sistema de juego más o menos clásico, en los que el jugador atraviesa todo tipo de enfrentamientos y acumula de este modo puntos de experiencia que le permiten subir de nivel.
- **El social:** Es el más interesante de los dos y se basa en el uso del diálogo y de las conversaciones con otros jugadores para ir avanzando hacia un objetivo concreto. Es equiparable a los juegos de rol para adultos y sin duda es el que ofrece un mayor abanico de posibilidades, al basarse totalmente en la conversación bidireccional tanto con otros jugadores como con el director de juego.

La novedad es que permite al director de juego disponer de jugadores en todo momento en que quiera dirigir, pues son muchos los usuarios que se conectan a este uni-

verso virtual, superando una de las limitaciones que tienen los directores de juego, como es la disposición (o no) de jugadores en un momento dado. Los jugadores pueden ser además del mismo país o región. Generalmente, se opta por grupos de juego del mismo país o de países con un habla común para superar la barrera del idioma, pero esto no tiene por qué ser un inconveniente, sobre todo en países grandes o que comparten la misma lengua. Pensemos en un momento en Estados Unidos y Australia, países en los que se habla inglés, pero que se encuentran separados por miles de kilómetros. O el caso de España y Sudamérica, aunque pensar en este caso resulta algo más difícil, ya que la existencia de MUDs en nuestro país es meramente anecdótica. Estas cibersalas de rol han tenido un mayor desarrollo en los países anglosajones, ya que por desgracia, en España la conexión a Internet todavía está en vías de desarrollo si la comparamos con el resto del mundo, y a menudo es lenta y cara.

Otra de las razones de este retraso es que los juegos de rol aparecieron primeramente en países de habla inglesa, llegando a España tardíamente. De modo que, para cuando se produjo el momento indicado para que se diera su explosión, en el resto de países ya se llevaba años jugando, lo que ha producido una brecha en ambas culturas lúdicas, la anglosajona y la latina.

No obstante, parece que los frenos a este sistema de juego son meramente estructurales y que cualquiera que tenga interés y disponga de medios (siempre es posible conectarse mediante servidores privados a cambio de una cuota) podrá ingresar en este universo.

Naturalmente, un fenómeno tan espontáneo no ha tardado en disparar la conciencia crítica de la sociedad y se han dado todo tipo de reacciones, tanto a favor de esta práctica como en contra. Las voces que han mostrado su apoyo a los MUD alegan que favorecen las relaciones sociales, pues la persona puede "entrenarse" virtualmente. Pensemos por un momento en una persona tímida o introvertida. Iniciar una conversación en la realidad le resultará más sencillo si ejercita esta capacidad todos los días, aunque sea con un personaje. Turkle explica a propósito de esta afirmación: *son abundantes los casos en que usuarios de MUD, gracias a la posibilidad de interactuar socialmente con un "alter ego" propio, ven suavizadas sus dificultades de relación con los demás. De este modo, los MUD sirven para "entrenar" a muchos adolescentes en la educación social y cívica, donde frecuentemente encuentran muchas dificultades.*

La crítica negativa a esta práctica no hace hincapié curiosamente en todos los males que se achacan a Internet, y que suelen ser por norma general pornografía o adicciones varias. En este caso la crítica se la llevan directamente los directores de juego sobre los que recae la tarea de velar por los contenidos de manera estricta, ya que el peligro radica en la facilidad con que los jugadores pueden ser manipulados con ciertas informaciones sin ni siquiera darse cuenta. Esta manipulación incluye desde mensajes de publicidad a contenidos políticos camuflados subliminalmente. Los jugadores, al encontrarse a gusto y en un ambiente relajado, serían más suscep-

tibles de encontrarse a merced de estos mensajes, no pudiendo defenderse de ellos ni rebatirlos.

Otra de las críticas se basa en el aislamiento que tienen los individuos a la hora de jugar o dirigir en este tipo de espacios. Para *El Periódico de Cataluña*, los usuarios de los MUDs viven en un mundo sin olor ni sabor, de seres aislados, atrincherados cada uno tras su pantalla, que se relacionan con los demás en el ciberespacio y no en la sala de estar de sus hogares o en la cafetería de la esquina.

Es cierto que es la imagen que a priori se nos viene a la cabeza, pero esta crítica se refiere más bien a la naturaleza informática de estos espacios antes que a su vertiente lúdica. Es normal además que al tratarse de un fenómeno de reciente aparición, las cuestiones sobre su desarrollo futuro sean fuente de polémicas y recelos. Por otra parte, los adolescentes se han encerrado siempre en su cuarto, con ordenador o sin él, y los casos de los que hacen vida familiar en la sala de estar son más bien escasos.

Ante estas críticas solo nos queda decir que será el tiempo quien nos diga si realmente las relaciones cibernéticas son capaces de sustituir a las humanas en sociedades donde se predica cada día con más fuerza el aislamiento, en las que ya no se habla con los amigos ni con los compañeros de trabajo, sino que se chatea con ellos, o en el que para encontrar pareja, las personas prefieren darse de alta en una base de datos de solteros antes que salir a tomar algo a una cafetería.

Otro de los puntos polémicos de los MUD es el que los acusa de provocar adicción. Dado que este tema será tratado en las conclusiones, daremos ahora solamente unas pinceladas por encima. En efecto, una historia bien contada por un director de juego documentado puede hacer que las horas pasen volando y que el jugador acabe descuidando estudios o trabajo para volver a la partida. Lo cierto es que a este respecto, las estadísticas son algo escalofrantes, ya que una parte importante de los jugadores habituales se pueden pasar entre seis y doce horas diarias o entre treinta y ochenta horas semanales conectados a su juego de rol favorito. Ante esta avalancha de cifras hay quien rápidamente ha puesto el grito en el cielo y ha calificado esta práctica como un vicio que crea adicción. Sin embargo, hay que destacar que si bien el porcentaje de horas dedicadas al ciberespacio es elevado, no es un comportamiento que dure toda la vida, por lo que no puede ser considerado un vicio como tal. Una ausencia de objetivos dentro del juego, resultado de muchas horas conectado, puede provocar hastío y aburrimiento del mismo. Y algo aburrido es imposible que enganche.

Uno de los padres de este movimiento, Pavel Curtis, opina que *no se trata de una adicción semejante a las adicciones que nuestra sociedad está acostumbrada a manejar. El contenido de esta es puramente social, y esto es algo que modifica completamente el planteamiento. A menudo se considera a alguien que dedica muchas horas a Internet en general o a un MUD en particular como una persona que está*

dando la espalda a la gente real, a la sociedad. No obstante, no están renunciando a la gente ni a lo social. Al contrario: están persiguiéndola activamente. Son probablemente quienes con más ahínco buscan y crean esta sociedad concluye.

Ignacio López Madrid, psicólogo, cita a dos estudiosos de la posible adicción a Internet con estas palabras: *en los últimos años, la evidencia sobre consecuencias negativas relacionadas con el uso de Internet ha llevado a varios autores (Griffiths, Young, etc.) a proponer la existencia de un desorden de adicción similar a los problemas que aparecen con otras conductas adictivas (juego, sexo, trabajo, etc.). Internet contribuía a reducir el círculo social y afectaba al bienestar psicológico, desplazando la actividad social y reemplazando los lazos de unión fuertes por otros más débiles. Las amistades creadas en la Red parecen ser más limitadas que las respaldadas por una proximidad física.*

Este autor no duda en catalogar la afición a Internet como una auténtica adicción en nuestros días, que puede provocar incluso un auténtico síndrome de abstinencia cuando se pasa mucho tiempo sin los contenidos de la Red.

Hay otros autores, no obstante, como Catherine Galaz que se muestran prudentes a la hora de juzgar los MUDs como buenas o malas influencias, prefiriendo permanecer en un prudente término medio hasta que el tiempo dé la razón a una u otra parte. Para ella, el MUD es, *al mismo tiempo, terreno fértil para muchas investigaciones que nos permitan entender sus causas y consecuencias, sus códigos y comportamientos, pero sobre todo, para constatar que la tecnología sigue transformando a la humanidad y obligándola a enfrentar una avalancha de avances que nos sorprenden e inquietan diariamente.*

EL JUEGO DE ROL EN VIVO

CONCEPTO DE ROL EN VIVO

Hemos hablado en los primeros capítulos de las diferentes formas en las que se puede jugar a Rol. A modo de recordatorio, hay que señalar tres modalidades importantes:

- El Rol en mesa
- El Rol por ordenador o rol por Internet
- El Rol en vivo

De estas tres maneras, quizá sea el tercero uno de los más desconocidos e intrigantes, porque suele ser una actividad minoritaria incluso para los propios jugadores a Rol. El problema que conllevan los vivos es que necesitan un tiempo bastante largo de preparación, aparte de una complicada logística y una excelente coordinación, motivos por los cuales, preparar este tipo de partidas implica un esfuerzo superior a lo que conllevaría el rol en mesa.

Sin embargo, esta circunstancia no obsta para que las asociaciones dedicadas a este tipo de entretenimiento planteen a principio de año un abultado calendario de eventos de gran cantidad de partidas de rol en vivo.

Ahora bien, ¿qué se entiende por rol en vivo? Un juego de rol en vivo es la representación espacial y temporal de las escenas que en mesa se desarrollarían única y exclusivamente en la mente de los jugadores. Es decir, el jugador no solamente se comporta como lo haría su personaje, sino que va vestido como él y sus acciones coinciden en un espacio real.

Este tipo de juego de rol apareció durante los primeros años de la década de los ochenta en países anglosajones como Estados Unidos o Australia. Al principio, el rol en vivo no era más que una tosca imitación de lo que era el rol en mesa. Las reglas estaban poco evolucionadas y el director de juego seguía poseyendo un papel des-

criptivo e intervencionista en el contexto del juego. Para aportar un mayor realismo, se recurría a algunos elementos también utilizados en mesa, como hojas de periódicos con noticias sobre la historia o documentos de diversa índole.

Poco a poco, este tipo de juegos fue evolucionando. A finales de esta misma década, comenzaron a aparecer grupos de jugadores cuya finalidad no era llevar el juego de mesa a la realidad, sino crear un nuevo tipo de entretenimiento prescindiendo de la mesa de juego. La gente creaba los personajes exclusivamente para el vivo, e incluían elementos para darle un mayor realismo, como sería el uso de armas acolchadas pensadas exclusivamente para poder jugar sin herir a otras personas. Estos grupos comenzaron a conseguir un mayor número de adeptos, llegando a la cifra de doscientas personas jugando al mismo tiempo.

Al principio, se pensó en recintos pequeños tales como casas, almacenes o garajes para jugar a rol en vivo, pero dada la gran cantidad de personas que se fueron involucrando con el tiempo, se acabó decidiendo que se jugaría en espacios públicos. Naturalmente, esto implica la obtención de una serie de permisos y la adopción de una serie de precauciones para no molestar a los transeúntes, aunque hay que destacar que la mayor parte de personas que pasan por el lugar donde se está desarrollando un vivo, no se enteran de que allí se está jugando.

El rol en vivo es equiparable a una obra de teatro en la que el jugador asume el papel de su personaje, salvo que en lugar de declarar en voz alta sus acciones, lo representa en un escenario determinado. A menos que se indique lo contrario, todo lo que diga una persona, lo está diciendo también su personaje. Esto tiene como objeto interrumpir el tiempo de juego lo menos posible. Los jugadores más experimentados saben introducir de forma sutil las preguntas o aclaraciones dentro del diálogo del personaje, de manera que el ambiente de juego no sufre interrupciones.

Aunque la encarnación sea la principal recompensa de interpretar un personaje en un vivo, es también su mayor restricción, ya que las acciones aparentemente simples de los personajes sobre un tablero, tienden a mostrarse más complejas en la realidad. En esta modalidad de rol se permite además mucha más libertad, ya que el director de juego no puede estar controlando de manera continua a todos los jugadores. Por esta misma razón, exige asimismo un mayor grado de responsabilidad por parte de los implicados, ya que la representación en vivo de una historia se realiza en la propia calle, y se debe tratar de molestar lo menos posible y tratar de no interactuar con las personas que no están jugando.

Los jugadores que se enfrentan a su primera partida de rol en vivo suelen hacerse preguntas sobre la dificultad del mismo, si estarán a la altura de la crónica, o sobre las acciones que pueden o no hacerse.

Una de las principales preguntas versa sobre la conveniencia o no de haber jugado a Rol en mesa antes de afrontar una partida en vivo. Los directores de juego suelen preferir para sus partidas en vivo jugadores que no practiquen el rol en mesa. De este

modo, se evitarían vicios que los jugadores de rol sobre el tablero llevan consigo. El hecho de conocer las reglas del juego tampoco facilita las cosas, ya que la reglamentación de los vivos suele ser más suave que la del Rol en mesa, de modo que no aporta ninguna ventaja adicional. Lo que sí suele hacerse en algunas partidas es desarrollar previamente la trama vía Internet, de manera que los jugadores sepan cuál es el papel concreto que su personaje va a desempeñar y de esta forma facilitar las cosas en cierto modo.

Otra de las preocupaciones que se suelen tener (aunque hay que confesar que por parte de los no jugadores o familiares de los mismos) es si es peligroso jugar a rol en vivo. Hacer esta pregunta es como plantearse si el teatro es nocivo para la salud de alguien. No hay que olvidar que ambas son actividades basadas en la actuación de un grupo de personas. La demostración de habilidades va en consonancia con el jugador: si se quiere estar relajado durante la partida, mejor escoger personajes tranquilos, o si se prefiere interactuar hablando, mejor elegir un personaje con dotes diplomáticas. De este modo, uno se asegura no sufrir ningún daño de naturaleza física.

Asimismo, tampoco los jugadores que practican este tipo de rol son susceptibles de experimentar daños mentales. Sería como suponer que ser actor es malo para la mente. La única diferencia con el rol de mesa es que el personaje exige una mayor carga interpretativa por parte del jugador. Y eso puede ser agotador, pero no potencialmente peligroso.

Los familiares y amigos de jugadores de vivos siempre han oído algo sobre si se mata a gente durante los vivos. Las asociaciones de rol no dudan en ofrecer todo tipo de información sobre sus actividades para padres y educadores a fin de erradicar por fin este tipo de preguntas de su mente. Por enésima vez, hay que repetir que no se mata a nadie en estos juegos, ni se lesiona a ninguna persona que tome parte en ellos. Crímenes de Rol solo ha habido uno, como vimos en el capítulo primero, y también ha habido mucho sensacionalismo en torno a este tema. Es bien sabido que aunque se ha tendido a clasificar a todo un grupo social como asesinos cuando se cometió este asesinato, aunque sea como afirmar que todos los aficionados al fútbol van al campo a pelearse entre sí o a insultar a la afición contraria, o que todas las personas que usan Internet solo lo hacen para encontrar pornografía o bajarse música de forma ilegal.

DIFERENCIAS ENTRE EL ROL EN VIVO Y EL ROL EN MESA

A pesar de que hemos estudiado una tercera categoría, el rol por IRC, las diferencias principales se establecen a partir de la forma clásica de jugar a rol. En primer lugar, porque es el referente en el que se basan las otras dos modalidades. Y en segundo lugar, porque el rol en vivo nace directamente del rol en mesa, si bien como hemos visto en el punto anterior, poco a poco desarrolla su particular idiosincrasia.

De este modo, podemos establecer las siguientes diferencias entre ambas maneras de jugar a rol.

Rol en Mesa	Rol en vivo
- Carácter descriptivo	- Carácter interpretativo
- Mayor control del director de juego	- Menor control del director de juego
- Espacio estático para el jugador	- Espacio dinámico
- Mayor importancia de las tiradas	- Menor importancia
- Menor organización	- Mayor organización
- Relativa caracterización personaje	- Mayor caracterización
- Reglas complicadas a veces	- Reglas claras siempre
- Escenarios no siempre representables	- Siempre son representables
- La seguridad tiene menor importancia	- Mayor importancia seguridad
- Cualquier objeto para ambientación	- Ciertos objetos no permitidos
- La acción transcurre en la mente del jugador	- Se representa la acción
- Los personajes tienen poderes plenos	- El personaje carece de aquellos poderes que no son representados
- Está desvinculado de la realidad	- Las interrupciones cortan la historia
- El libro básico puede consultarse	- Se memorizan las reglas

A partir de estas diferencias, podemos establecer los rasgos que tiene el rol en vivo:

- Mientras el rol en mesa tiene un marcado carácter narrativo mezclado con cierta interpretación, en el rol en vivo **predomina la interpretación** solamente. No hay que olvidar que salvo que se indique lo contrario, el papel del personaje y el del jugador son la misma persona, y que las palabras que dice el jugador son las que diría su personaje. Además, al representarse en el mismo lugar donde tendría lugar la acción, el papel de la imaginación es algo menor.
- En el rol en mesa el director de juego tiene un papel preponderante, tanto en la elaboración de la historia, como en la vigilancia del comportamiento de los personajes, como en la aplicación de las reglas, mientras que en los vivos **los jugadores toman la iniciativa** e intentan depender lo mínimo del director de juego. No es lo mismo dirigir a cuatro personas que a doscientas, por lo que se intenta educar a los jugadores para que resuelvan sus propios conflictos sin el director de juego, que básicamente adopta el papel de creador de la historia. Para la aplicación de las reglas en caso de dificultad, el director de juego cuenta con ayudantes que se ocupan de los jugadores en un momento dado.

- El espacio donde se desarrolla el juego es estático para los jugadores, siendo los personajes los que cambian de ambientación. El rol en vivo, sin embargo, disfruta de un **espacio dinámico**, ya que al coincidir ambas dimensiones lúdicas, todos los cambios de escenario que experimentan los personajes los vive también el jugador.
- En el rol en mesa hay una mayor preponderancia de las tiradas de dados y un papel más importante del azar. El rol en vivo, al basarse en la palabra y en la interpretación, **minimiza las tiradas**. Para los combates o cualquier situación que tenga que resolverse mediante tirada, se prefiere el método tradicional de piedra, papel o tijera, que a pesar de no ser muy ortodoxo del mundo del Rol, sí que resulta extremadamente útil en estos casos. Hay que tener en cuenta que en el rol en mesa hay muchas acciones (volar, saltar a cornisas de edificios, hacer piruetas, etc.) que necesitan de un factor de probabilidad para ver si el personaje consigue o no la acción. En el rol en vivo, ante la imposibilidad de representar físicamente estas acciones, se prefiere obviarlas.
- **La organización** de una partida en vivo **implica más elementos** que una partida en mesa. Un vivo no es más que la culminación de un periodo que en la mayor parte de los casos ha comenzado meses atrás. En muchos casos hay que reservar albergues, aprovisionar alimentos y agua, conseguir permisos de las autoridades pertinentes, etc. Además hay que coordinar a los grupos de jugadores antes, durante y después de la partida, lo que implica la existencia de una cadena logística que no es necesaria en el rol en mesa. Aunque la preparación de una partida de rol pueda exigir el mismo tiempo en las dos variantes de juego, la organización de un vivo es mucho más complicada.
- Mientras que en el rol en mesa la **caracterización** del personaje es relativa, en el rol en vivo ha de ser **completa**. En el primer caso el objetivo primordial es que el resto de jugadores se hagan una idea de cómo es el personaje. En el caso del rol en vivo, tienen además que verlo en acción. No basta con decir "mi personaje tiene deje francés", sino que el jugador ha de decir sus frases con ese deje. Por esta razón, el rol en vivo se vale de recursos como disfraces o maquillajes que en el rol en mesa no son tan importantes (aunque el jugador es libre de caracterizar a su personaje si lo desea). Lo visual es básico en el rol en vivo porque al no haber descripciones por parte del director de juego, lo que prima es lo que se percibe por los sentidos. Si queremos transmitir una idea sobre nuestro personaje al resto de jugadores, tendremos que hacerlo a través de elementos interpretativos.
- Como vimos en capítulos anteriores, el rol en mesa cuenta con una **reglamentación** exhaustiva que pretende resolver todos los posibles conflictos que puedan surgir durante una partida. El manual básico es una ayuda a la hora de tener que elegir entre varias interpretaciones de la misma regla o en caso de duda con las mismas. Para ello, el director de juego no duda en cortar el juego hasta resolver la situación. Sin embargo, en el rol en vivo, estas interrupciones van en detrimento del ambiente de juego. Esto no quiere decir que no pase lo mismo en el de mesa,

pero al estar hablando de criterios narrativos, la interpretación solo es un porcentaje en el total de la partida, mientras que el rol en vivo se construye a partir de dicha interpretación. Esto implica que si no existe interpretación, no existe el juego, por lo que se tienden a minimizar estas paradas a la hora de jugar para que las partidas sean más dinámicas. Por ello, las reglas son esquemáticas, fáciles de memorizar y son todo lo claras que puedan, para evitar malentendidos o dobles interpretaciones, y de este modo aprovechar al máximo el tiempo de juego.

- Los **escenarios** en los que se desarrollan las escenas del rol en mesa no tienen por qué ser necesariamente **representables**, dado que se desarrollan en la mente de los jugadores. El director de juego es libre de usar las ambientaciones en la época y en lugar que le venga en gana si con eso gana la historia. No obstante, en el rol en vivo, los escenarios han de ser obligatoriamente representables. Si los personajes han de acudir a un despacho, ha de tenerse un lugar preparado como tal, si se trata de una cafetería, habrá que habilitar una habitación para que parezca este establecimiento, si se trata de una discoteca, habrá música y gente bailando, etc.
- En el rol en mesa la seguridad es una cuestión que se suele obviar ya que a priori no existen riesgos en el desarrollo de esta actividad. Sin embargo, en el rol en vivo **prima la seguridad** para evitar cualquier lesión o accidente. Esto no quiere decir que los participantes vayan a herirse durante una partida en vivo, pero nunca está de más llevar un botiquín, por ejemplo, porque al haber un grupo de gente en movimiento siempre existe el riesgo de producirse alguna torcedura, o algún percance. De la misma forma, también se vigila la seguridad en lo tocante a la interacción con las personas que no están jugando, ya que a los jugadores no se les permite interactuar con ellas. A la hora de afrontar un vivo también se tienen en cuenta los permisos pertinentes, los seguros de responsabilidad civil, la autorización de los padres en caso de que algún participante sea menor, etc. De todo ello nos ocuparemos algo más adelante.
- Mientras que el rol en mesa casi cualquier objeto es válido a la hora de ambientar una partida, en la variante del vivo hay **ciertos objetos** que están **prohibidos** por ser poco recomendables para la seguridad de los jugadores. No se recomienda el uso de velas, por ejemplo, ya que alguien podría derribar alguna accidentalmente. Asimismo tampoco se permite el uso de armas, sean de la índole que sean. La representación de las mismas en los juegos de acción se hace mediante réplicas acolchadas incapaces de herir a ningún participante durante las refriegas. La música y los efectos sonoros, tan importantes como vimos en las sesiones de rol en mesa, no tienen tanta importancia si el vivo se juega al aire libre. Dentro de un recinto cerrado pueden ser utilizados de la misma manera en que se usan en el rol tradicional. Pero no tendría sentido poner canciones en un sitio donde no se van a escuchar. El resto de elementos usados para ambientar, tales como documentos, periódicos, entradas a discotecas, mapas, fotografías, etc. sirven para ambos casos. Igualmente se da el caso contrario: los elementos como

- los disfraces, las armas acolchadas o el maquillaje tienen sentido en los juegos en vivo, pero no en los de mesa.
- En el rol en mesa estos elementos son importantes porque ayudan a los jugadores a imaginarse con más detalle la escena en la que están interviniendo sus personajes, ya que toda la historia se erige dentro de la imaginación. En el rol en vivo, las escenas se desarrollan literalmente tal y como las ve el personaje, ya que su punto de vista coincide con el del jugador. Por ello, se exige que las **acciones sean representadas de manera fiel**, a fin de que el resto de jugadores y el director de juego comprendan las intenciones del personaje. Esta circunstancia difiere con el comportamiento del jugador en el rol en mesa, ya que la mayor parte de las veces, este se limita a enunciar en voz alta lo que va a hacer su personaje, relegando la interpretación a un plano más secundario que en los vivos.
 - Un personaje llevado en el rol en mesa tiene los poderes que el jugador quiera otorgarle a la hora de elaborar su hoja de personaje, siempre a criterio del director de juego. Un jugador puede de esta manera encarnar a un mago, a un policía, a un vampiro, a un cazador, a un caballero Jedi, etc. Sin embargo, en el rol en vivo **no se permite** que los personajes tengan **poderes que no se vayan a poder representar** en la realidad. De este modo, es raro que los personajes sean capaces de volar, o de transformarse en otra cosa. Aunque esta circunstancia parezca un inconveniente para la diversión, lo cierto es que al estar estos juegos basados sobre todo en la interpretación, estos poderes no son tan necesarios como puedan resultar en mesa. Si a pesar de todo, el jugador insiste en utilizar alguno de estos poderes irrepresentables en un vivo (como por ejemplo, hacer que su personaje vuele), se recurre en última instancia al sistema de tirada de dados para determinar si la acción tiene éxito o no. Pero como hemos indicado en puntos anteriores, estas interrupciones acaban por minar el ambiente de juego y se prefiere recurrir a ellas lo menos posible, instando en cambio a los jugadores a que se basen en la interpretación para resolver las dificultades que se vayan presentando a lo largo de la partida.
 - Esta afirmación enlaza con la siguiente diferencia, y es que en el rol en mesa, la partida permanece desvinculada de la realidad solo parcialmente. En ella existen dos espacios diferenciados: el espacio lúdico y el resto de espacio. Por muy concentrados que estén los jugadores en la partida, una llamada de teléfono siempre interrumpirá ese espacio de juego. En el caso de los juegos en vivo, **el espacio de juego y el real coinciden**, son el mismo, por lo que cualquier referencia a la realidad provocará la desaparición momentánea del clima de juego. Lo mismo pasa con el tiempo: mientras que en el rol de mesa, el tiempo tiene independencia dentro de la partida, en el rol en vivo coinciden tanto el tiempo de juego como el real (o sea, que si en la realidad son las doce de la noche, en el tiempo de juego también es esa hora, mientras que en el rol en mesa puede ser de noche en la partida y estar jugando a las cinco de la tarde).

- Mientras que en el rol en mesa se tienen a mano elementos como el libro básico o los complementarios a los que se puede acudir en cualquier momento de duda durante la partida, en el rol en vivo conviene tener las **reglas memorizadas** para que surja el menor número posible de dudas. Cualquier interrupción para consultar las reglas originaría una parada importante en el juego, de ahí que se prefiera minimizar este riesgo haciendo que todos los jugadores las sepan manejar con cierta habilidad.

ELEMENTOS DEL ROL EN VIVO

En el capítulo dos enumerábamos los elementos que son necesarios para jugar a rol en el caso de ser jugador, mientras que el capítulo cinco veíamos los que eran necesarios en caso de ser director de juego. En este punto veremos los que son necesarios para el rol en vivo desde ambos puntos de vista, haciendo una enumeración global, ya que en algunos casos son válidos para ambos elementos del juego. Los elementos necesarios para jugar a rol en vivo son los siguientes:

- **La hoja o ficha de personaje:** Este elemento también es común tanto al rol en mesa como al rol por IRC como al rol en su vertiente más clásica. Para el rol en vivo también ha de crearse un personaje con nombre, raza, historia, poderes, dinero, hechizos, y en general, con todos los elementos que aparecían en la ficha para el rol de mesa. Esta ficha se elabora antes de la partida y tiene que contar con la aprobación del director de juego. La diferencia estriba en que no solo se va a jugar como un personaje, sino que el jugador se va a comportar tal y como lo haría dicho personaje, con lo que uno de los requisitos fundamentales es que se sienta cómodo en la piel de su creación. Para ello, se recomienda hacerse personajes divertidos o que propicien que los demás jugadores los recuerden. La dinámica es la misma que la comentábamos para los personajes de mesa: un determinado deje o acento, ciertas taras como fingir que se es cojo o sordo, un tartamudeo, un ceceo, una tosecilla, todas esas cosas ayudan a dar vida al personaje en la realidad y hace que los demás jugadores le reconozcan, aparte de suponer un mérito a ojos del director de juego. Es normal que en la primera sesión los jugadores anden algo perdidos hasta entrar en la dinámica del vivo. Esta circunstancia, lejos de representar un inconveniente, puede resultar hasta productiva, ya que el jugador traslada todas estas dudas a su personaje, lo cual enriquece la interpretación del mismo. En la vida real las personas tenemos miedo o nos sorprendemos ante situaciones desconocidas, o tenemos miedo ante nuevos desafíos. Los personajes, al ser una encarnación de una personalidad, deben reflejar todas estas dudas.
- **El historial:** Este elemento también es común tanto para el rol en vivo como para su variante tradicional en mesa. Básicamente es la historia del personaje, desde que nace hasta que llega a la partida. Los directores de juego del rol en vivo piden estas historias para acoplar a la trama a los distintos personajes. Se recomienda a los jugadores enviarlos con bastante antelación para dar tiempo a

hacer correcciones o modificaciones sobre la historia ya enviada. En muchos vivos además, las tramas secundarias se desarrollan primero por IRC o foros hasta determinado punto, dejando su conclusión para el vivo. Por ello, el historial tiene que reflejar con todo detalle no solo las vivencias del personaje durante la partida, sino los acontecimientos anteriores a la misma. Asimismo, al igual que en el rol en mesa, el historial deberá reflejar las armas que porta el personaje, el dinero del que dispone, y a elección del jugador, si su personaje tiene algún mérito o defecto que tenga que ser representado.

- **Los dados:** Aunque se insista mucho en la idea de que las acciones no representables en un vivo no puede hacerlas un personaje, lo cierto es que absolutamente todo es imposible de representar. En los juegos de marcado carácter irreal, en los que intervienen la magia u otro tipo de habilidades, siempre llegará un momento en que el jugador escoja una opción que a pesar de ser perfectamente válida en el juego, no tenga representación real. Solo en ese caso se recurre a las tiradas, las cuales se efectuarán en presencia del director de juego, quien se pronunciará en última instancia sobre el éxito o fracaso de la acción que se va a llevar a cabo. El sistema de tirada de dados que se aplicará (el porcentual o el de reserva de dados) será el que aparezca en el manual básico del juego. En el caso de peleas, combates o enfrentamientos entre personajes, la resolución se efectuará mediante el conocido método de piedra, papel o tijera, mucho más rápido y eficaz para estos menesteres.
- Al igual que en rol en mesa, se hace necesaria la presencia de un **director de juego**, aunque sus funciones serán algo diferentes. Si bien en el rol tradicional su papel consistirá en narrar la historia, mediar en las disputas, moderar los combates, repartir los puntos de experiencia al final de la partida, etc., en el caso de los vivos, sus funciones serán algo más abstractas que en rol en mesa, aunque básicamente se limitarán a:
 - Describir las situaciones de la historia a los jugadores antes de que empiece la partida, dándoles una serie de nociones generales de la misma.
 - Interpretar o describir a otros personajes.
 - Actuar de árbitro de las reglas
 - Parar el juego cuando la partida haya llegado a su fin, cuando sea demasiado tarde para seguir jugando, cuando alguien tenga que marcharse, o simplemente, desee abandonar la partida.

A pesar de que estas funciones sean parecidas en el rol en mesa, el papel del director de juego en el vivo tiene un marcado carácter demiúrgico, de creador de historias. Tanto por extensión espacial como por extensión temporal, es virtualmente imposible que un único director de juego se haga cargo de todo un grupo de rol en vivo, ya que no podemos olvidar que normalmente se trata de varias decenas de personas. Por ello, lo que se suele hacer es motivar a los jugadores para que tomen la iniciativa y no dependan tanto del director de juego como se suele depender en

mesa. A pesar de todo, es imposible que los jugadores tomen la iniciativa en todas las situaciones de la partida. Ningún juego está exento además de dudas, confusiones o situaciones de apuro. Para ello, suele haber varios directores de juego: uno que crea la historia y que se encuentra en el lugar de la partida, y otros que se encargan de coordinar a los distintos grupos y de solucionar sus dudas. De esta forma, la partida resulta mucho más dinámica para todos, aunque nunca se insistirá demasiado sobre la idea de que en los vivos, el jugador debe tender a ser autosuficiente.

Otro punto interesante dentro de las funciones del director de juego que veíamos en su capítulo correspondiente, era el manejo de los **personajes no jugadores** o PNJ, que eran todos aquellos que aparecían en la partida pero que no eran encarnados por ningún jugador. En el rol en vivo, esta función suele estar a cargo de otros jugadores, que hacen papeles especiales interpretando a personajes determinados. Generalmente, suelen ser amigos o conocidos del director de juego, gente con la que ya haya jugado en otras ocasiones y sepa lo que puede o no esperar de ellos. De las partidas en vivo salen gran cantidad de jugadores que debido a su valía o pericia en la interpretación, pasan a engrosar estas filas.

- Después de la partida se recomienda la elaboración de una pequeña **crónica** en la que se reflejen todos los acontecimientos que han tenido lugar en la misma. Esta recomendación es válida tanto para los jugadores como para el director de juego. En el caso de los primeros, describirán la evolución del personaje a lo largo de la crónica, cuál ha sido su relación con el resto de personajes, qué es lo que ha aprendido, etc. Asimismo, también aprovechará esta crónica para hacer llegar a la organización cualquier sugerencia o queja sobre la organización de la partida en vivo. Los directores de juego agradecen cualquier crítica al respecto para poder mejorar en las siguientes sesiones. Por su parte, ellos también escriben su crónica, valorando la interpretación, anotando las nuevas tramas que han surgido en el vivo y que son susceptibles de ser desarrolladas, reflexionando sobre la organización de la partida y sus posibilidades de mejorarla, etc. Los diarios precisos sobre las sesiones son un apoyo igualmente importante. Conviene redactar estas notas al poco tiempo de acabar el vivo, ya que es cuando se tienen los detalles más frescos y se pueden plasmar con mayor grado de realidad.
- **Monitores:** Como ya señalamos en el punto anterior, el director de juego no puede estar a todo durante el desarrollo de una partida en vivo. Por ello, cuenta con la ayuda de otros directores de juego que asumen la función de ayudar a los grupos de jugadores, quedando él exclusivamente como creador de la historia, pero no como participante en la misma de la forma en que podría tomar parte durante una partida de rol en mesa. Estas personas son los monitores y su número varía en función de los jugadores que participen en la partida. Normalmente se suelen establecer uno por facción de juego, aprovechando las agrupaciones de jugadores en determinadas cuadrillas (un monitor dirigirá a los enanos y otro a los elfos, por tomar un ejemplo de El Señor de los Anillos. Es decir, el reparto de jugadores se hace en base al propio juego. Los monitores dirigen a dicho grupo de ju-

gadores, ayudándoles, proporcionándoles información, dejando caer determinadas cosas, sugiriendo pistas, etc. Del mismo modo, también están ahí si surge algún problema con las reglas. La presencia de estos monitores es más reclamada en las primeras sesiones de juego, que es cuando los jugadores todavía están intentando comprender la dinámica de la partida. Poco a poco, su papel es relegado a un segundo lugar para acabar solo reclamando su ayuda en casos muy concretos.

Por otra parte, los monitores también ayudan a la organización de la partida. Reúnen a los jugadores, llevan el botiquín, recogen los permisos pertinentes, ayudan al montaje y desmontaje de los escenarios en los que se va a desarrollar la partida, se hacen eco de las quejas o sugerencias, hacen los grupos de jugadores, etc. La organización de un vivo, como vemos, implica la existencia de una logística complicada y es imposible que una sola persona se ocupe de todo.

- **Encargado de logística:** Si bien tanto los monitores como el director de juego pueden encargarse de este punto además de intervenir en el juego, el encargado de logística se encargará única y exclusivamente de esa área, sin intervenir en el resto de elementos lúdicos. Será el encargado de elegir el lugar donde se va a acampar, o el albergue, teniendo en cuenta que deberá tratarse de un lugar bien comunicado para que puedan acceder a él los jugadores que no dispongan de coche. También será el encargado de verificar la infraestructura, de pedir presupuesto, de comprobar que tiene unas calidades mínimas, etc. En caso de que se alquile un autobús para el transporte, él se ocupará de dar los pasos necesarios para ello. Entre sus funciones también se incluye la de conseguir los siguientes elementos necesarios para la infraestructura de la partida:

- Folios
- Material de oficina en general
- Material informático: disquetes, CD-ROMS
- Documentación: libros, páginas web, etc.
- Cuentas bancarias
- Walkie Talkies
- Botiquín y medicamentos
- Trajes alternativos y atrezzo
- Fotocopias con las reglas del juego
- Bebidas y alimentos para consumir durante el juego
- Música

- **Encargado de informática:** El ordenador es una pieza indispensable en la organización de un rol en vivo, tanto para controlar la infraestructura como para almacenar la información sobre la partida y los jugadores. Los directores de juego suelen hacerse bases de datos en las que introducen los datos de los jugadores, quienes han pagado la señal convenida, información sobre la partida, formularios de inscripción en la misma, tutoriales sobre cómo hacer los disfraces, etc. Del

mismo modo, es aconsejable disponer de una conexión a Internet para comprobar el correo, verificar las listas de mensajes, comunicarse *on line* con otros organizadores, etc. Hay incluso una aplicación informática para facilitar la gestión y organización de la partida.

- **Disfraces, maquillaje, postizos, etc.:** A la hora de dar vida a un personaje valen cualquiera de estas opciones. La ropa de segunda mano o la abandonada por el fondo de los armarios suele ser muy apreciada en los roles en vivo. Hay jugadores que trabajan más que otros, cosiendo su propio traje, elaborando ornamentos, etc. La organización premia y motiva este trabajo, y suelen ser normales los premios al mejor y peor vestido de la partida. Aunque a estas alturas suene manido, la principal ventaja de los juegos en vivo es la imaginación, y como hemos visto, esta no solo se da en el desarrollo de la historia, sino a la hora de encarnar al personaje. Los jugadores ponen lo mejor de sí mismos a la hora de caracterizarse, y no es raro que se usen elementos como bastones, relojes, pelucas, etc. Algunos vivos se desarrollan en el interior de naves, garajes o almacenes. En este caso, habrá que diferenciar muy bien las distintas estancias donde van a tener lugar las acciones, incluso no viene mal tener una habitación de reserva donde poder llevar a los personajes en el caso de que lo requiera la acción. En caso de que se juegue en la calle, es absolutamente necesario que los jugadores se comporten con corrección y educación y que no molesten al resto de transeúntes. A pesar de que casi todos los jugadores acuden disfrazados, se les exige llevar además un distintivo que los acredite como participantes en el vivo. Las armas del atrezzo serán acolchadas e inofensivas. De este modo, se evitarán posibles daños entre los concurrentes, aunque para más seguridad, incluso están prohibidos los golpes directos con ellas. Las armas solamente se utilizan para representar un combate o refriega y su papel en una lucha es meramente interpretativo.
- **Música, efectos sonoros, visuales, etc.:** Al igual que veíamos en el rol tradicional, estos elementos pueden ser muy interesantes si el vivo se desarrolla dentro de un lugar cerrado. No tiene sentido poner música en la calle cuando no todos los jugadores van a escucharla. Sin embargo, en el caso de recintos clausurados puede ser muy interesante por las mismas razones que veíamos en el rol en mesa. La música y los efectos sonoros potencian la intensidad y dramatismo de una escena y ayudan al jugador a entrar en situación, algo especialmente positivo si tenemos en cuenta que estamos tratando con una base eminentemente interpretativa. Las recomendaciones a tener en cuenta en materia de música son las mismas que en el resto de variantes de rol: tener variedad de la misma, adecuar la música al tono de la escena, de manera que no resulte discordante, saber utilizarla de manera sutil para que complemente la escena sin resultar demasiado obvia, etc.

En cuanto a los efectos sonoros, conviene tener material suficiente para abordar la gran variedad de situaciones que se desarrollan a lo largo de una partida. Los efectos deberán estar preparados antes de la partida, de modo que cuando lle-

que el momento de utilizarlos, no haya que buscarlos, perdiendo tiempo y emoción. Para completar el ambiente, además de la música y los efectos, se recomienda el uso de efectos de iluminación (siempre que sea un lugar cerrado). La combinación entre luces y sombras es muy útil a la hora de infundir un determinado estado de ánimo a los jugadores (y por ende a los personajes), y resultan especialmente interesantes en momentos de la partida de especial intensidad. Al igual que en el caso de la música, se recomienda usarlos con moderación y de manera sutil, sin que resulten cargantes o molestos.

- **Apoyos generales:** Por este nombre se conoce dentro del rol en vivo a cualquier elemento representable físicamente que apoye la interpretación. Estos apoyos pueden ser fotografías de algún personaje, recortes de periódicos ficticios que tengan relación con la historia, objetos significativos, invitaciones a fiestas, libros, y en general cualquier cosa que tenga cabida en la imaginación del director de juego, y por tanto en la historia. El director de juego deberá hacer hincapié en determinados objetos para que los jugadores no los pasen por alto. Tampoco conviene abusar de ellos, ya que si no, los jugadores perderán la iniciativa durante el juego y se limitarán a esperar la aparición de determinado objeto sin más. Al principio de un juego de rol vivo, sí que conviene usarlos a fin de que los jugadores novatos cojan confianza y vayan superando los primeros retos que se les presentan.

TIPOS DE ROL EN VIVO

Al igual que establecíamos una tipología a la hora de hablar de rol en mesa, también se puede establecer una dicotomía dentro del ámbito del rol en vivo. Podemos distinguir dos grandes tipos de juego según la historia que elabore el director de juego: el nuevo juego o el ya existente.

- **El nuevo juego:** Es aquel que el director de juego ha creado desde cero para la partida del vivo. El creador de la historia piensa a priori qué tipo de crónica le gustaría contar, en qué tipo de mundo van a interactuar los personajes, qué tipo de disfraces van a necesitar los jugadores, etc. y a partir de ahí elabora una historia que puede tener que ver o no con algún juego ya existente. En algunos casos se limita a tomar prestados ciertos elementos y los demás los desarrolla por su cuenta. Las ambientaciones suelen tomarse de otros juegos ya existentes. Las ventajas que presenta la creación de un juego nuevo son la libertad a la hora de plasmar los conceptos, y el control absoluto sobre todos los elementos lúdicos. El inconveniente que presenta partir desde cero es sin duda que hay que trabajar el doble que si se adaptara un juego ya existente.
- **El juego ya existente:** Es aquel que ya ha sido creado y que el director de juego se encarga de trasladar a la forma de vivo. Presenta ya la ambientación y otros elementos importantes ya hechos, por lo que supone una innegable ventaja a la hora de proceder a su adaptación. El inconveniente es que hay ciertas reglas que son imposibles de llevar a cabo en un rol en vivo desde el manual básico, con

lo que el director de juego no se libra del todo del trabajo de improvisación y creación.

Dentro de la tipología de los juegos ya existentes, podemos incluir la clasificación de juegos de rol que habíamos utilizado a la hora de referirnos al rol en mesa, ya que casi todos están encontrando su réplica en la interpretación en vivo. Estos juegos se englobaban dentro de unas líneas temáticas que, recordemos, eran las siguientes:

- Línea Fantástico Medieval
- Línea Gótica
- Línea de Ciencia Ficción
- Línea de Parodia
- Otros

LEGALIDAD Y ROL EN VIVO

A la hora de preparar un rol en vivo en un espacio abierto y público, hay que tener en cuenta la legislación vigente para no tener problemas. En caso de que se desarrolle en un local cerrado, bastaría con tener en cuenta una serie de precauciones mínimas aconsejadas por el sentido común. Sin embargo, si se va a jugar en la vía pública conviene atenerse a la ley, que variará en función de la comunidad autónoma en la que se juegue. Cataluña ha sido la primera comunidad española en recoger una serie de normas para regular el rol en vivo, práctica legislada por la propia Generalitat. Para el resto de comunidades, se aconseja dirigirse al Ayuntamiento de la zona a fin de informarse de qué requisitos legales se necesitan para no infringir ninguna norma. En general, salvo particularidades locales, las condiciones legales que hay que cumplir en un rol en vivo son las siguientes:

Todos los jugadores y participantes en un juego de rol en vivo habrán de llevar en todo momento su **DNI o cualquier documento que les identifique**. En realidad, esta norma es extensible para todos los ciudadanos españoles, ya que nadie estamos exentos de que un agente de la ley nos lo pida en un momento dado, pero en el caso de los vivos, se hace especial hincapié.

Del mismo modo, también es interesante recordar a los participantes en cualquiera de estas actividades, la conveniencia de llevar encima la **tarjeta de la seguridad social**, porque por desgracia, nadie estamos exentos de cualquier percance, golpe, accidente, o enfermedad. Naturalmente, esto no quiere decir que una partida de rol en vivo sea algo así como una batalla campal, pero nadie está a salvo de un enfriamiento o un dolor de estómago. Llevando encima la tarjeta sanitaria, los responsables de la salud de los jugadores se aseguran de ahorrarse problemas en caso de que tengan que acudir con alguien a un centro sanitario.

Por otra parte, también resulta muy recomendable que los jugadores que tengan **enfermedades crónicas o problemas de alergias** lo comuniquen a la organización

del vivo. Cualquier tipo de incompatibilidad alimenticia también ha de ser comunicada, ya que en algunos casos, las partidas en vivo fuera de los núcleos urbanos suelen implicar alojamiento y comidas. Si una persona es alérgica a un alimento, pero no lo comunica, y los cocineros del albergue se lo dan, esa persona está en su derecho de denunciar a la organización aunque esta no sea responsable. Sin embargo, si la persona avisa, exime de cualquier responsabilidad a la organización, aunque esto no quita de la obligación de trasladar a dicha persona a un centro sanitario, evidentemente.

Seguro de Accidentes Personales y Seguro de Responsabilidad Civil: El Seguro de Accidentes Personales no es obligatorio si la persona es mayor de edad, ya que se supone que todo adulto es responsable pleno de sus actos y de las consecuencias que se deriven de los mismos. Sin embargo, si un jugador sufre un accidente durante la participación en un vivo, un juez podría dictaminar que la organización es culpable de lo ocurrido por no haber tomado las medidas necesarias. El Seguro de Accidentes Personales no exime de dicha responsabilidad, pero corre con los gastos en caso de que se produjera un accidente.

Por otra parte, el Seguro de Responsabilidad Civil se encarga de cubrir los gastos en caso de los daños eventuales que se pudieran producir sobre propiedades o personas ajenas a la actividad. Del mismo modo, se presupone que al ser mayores de edad, cada uno es responsable de sus actos, pero en caso de culpabilidad, puede darse el caso de no querer responsabilizarse de los daños y entonces sería la organización quien tendría que correr con todos los gastos.

El Derecho a usar la Propia Imagen: Este Derecho está regulado por el artículo 18 de la Constitución Española y asegura que toda persona tiene derecho al Honor, a la Intimidad personal y familiar, y a la Propia Imagen. Las asociaciones de rol en vivo suelen tomar gran cantidad de fotos del evento para luego difundirlas en páginas web. Esto se da por supuesto y no suele implicar ningún problema, salvo que alguno de los jugadores tenga cedidos sus derechos de imagen (en el caso de ser modelo, por ejemplo, los tendría su agencia). En este caso no se podrían difundir imágenes en las que dicho jugador fuera reconocible sin el consentimiento expreso del dueño legítimo de dichos derechos. Por lo tanto, la organización de un rol en vivo suele advertir a las personas que tomen parte en el mismo que pueden ser grabados o fotografiados en distintos soportes y que estos pueden ser difundidos (siempre con fines no comerciales) en páginas web, filmaciones destinadas a la difusión pública o para revistas y publicaciones del ámbito de los juegos de rol. Los jugadores firman antes del vivo un documento en el que ceden su Derecho a la Propia Imagen a la organización y permiten la difusión de su imagen siempre que no sea con ánimo de lucro.

En las partidas de rol en vivo en las que se vaya a realizar **acampada**, habrá que tener en cuenta que solo se podrá acampar en los lugares indicados a tal efecto. De nuevo hay que vigilar las normas propias de cada comunidad autónoma, y para ello nada mejor que informarse en el propio Ayuntamiento o Concejalía de Cultura y De-

porte. Para realizar la acampada, la organización deberá obtener el permiso específico para tal fin. Hacer una acampada por libre puede implicar sanciones por parte de las autoridades competentes.

En cuanto a los **alimentos**, si es la propia organización la que se ocupa de la preparación de la comida y las cenas, conviene tener en cuenta ciertas normas básicas para la manipulación de los mismos, incluso no está de más la obtención de un permiso específico para tal fin. Si algún participante en el rol en vivo se intoxica o tiene algún problema debido a la ingestión de un alimento en mal estado la responsabilidad será exclusiva de la organización (siempre que haya sido esta la que haya preparado los alimentos). Los gastos derivados de esta responsabilidad los cubriría el Seguro de Accidentes.

Los **menores de edad** que participen en un rol en vivo deberán presentar una **autorización expresa** firmada por los padres o tutor legal en el que se le permita realizar esta actividad. Naturalmente, no sirve una autorización firmada por hermanos o por tíos o por cualquier figura familiar que no sean los padres o tutores, ni tampoco sirve que el menor en cuestión esté a punto de cumplir los dieciocho. Si el número de menores de edad que participan en el rol en vivo es superior a seis, aparte de la autorización de los padres, habrá que obtener otro permiso por parte del Ayuntamiento para adecuarse a las leyes que regulan las actividades de tiempo libre. De nuevo nos encontramos con que puede haber diferencias según la comunidad autónoma en la que nos encontremos. Como podemos observar, el hecho de llevar menores implica una gran cantidad de responsabilidades, por lo que las organizaciones de rol en vivo son reacias a permitir su participación en los mismos.

Aparte de las normas aplicables a una actividad concreta al aire libre como es el rol en vivo, también son aplicables las leyes que regulan el ámbito público. Por ello, en las partidas en vivo **no estará permitido el consumo de alcohol o sustancias estupefacentes**. Aparte de ir contra la norma general, también es de sentido común: los directores de juego no permiten el consumo de este tipo de sustancias en las partidas, pues un jugador ebrio o drogado, aparte de no disfrutar del juego, es una fuente inagotable de problemas, de modo que no compensa tenerle en el grupo de jugadores.

El resto de normas que regulan el comportamiento en la vía pública se desprenden de la aplicación de la lógica y de las **leyes de urbanidad**: no dañar el mobiliario urbano, respetar el entorno natural o el inmueble en el que se está jugando, no destrozar las papeleras, ni molestar a los transeúntes, ni gritar o hacer ruido excesivo, etc. Teniendo en cuenta estas normas y advirtiéndolo a los jugadores para que también las tengan en cuenta, no debería haber ningún problema.

Se prohíbe durante el juego de rol en vivo la realización de actos violentos u hostiles sobre otros participantes en el vivo, ya sean jugadores, directores de juego, monitores o miembros de la organización. Esta norma va más allá al prohibir

terminantemente el mero contacto físico entre las personas participantes siempre que no obedezca a criterios de juego. No será necesario igualmente fingir agresiones ya que los combates son simulados y están regulados por una serie de reglas.

Tampoco está permitido portar armas reales o simuladas. Ni siquiera armas de fogueo ni de juguete que puedan confundirse con una pistola real. Si algún jugador desea llevar una como parte de su disfraz, esta no solo deberá ser de juguete, sino también deberá ser reconocida como tal por el resto de personas que la vean. Muchos organizadores de rol en vivo van incluso más allá prohibiendo que los jugadores porten armas de juguete, siendo sustituidas estas por una tarjeta en la que se apuntarán las características del arma que se supone porta el personaje (peso, alcance, cadencia, ocultación, tipo de balas, etc.).

No está permitido jugar en lugares que no estén habilitados o no sean adecuados para ello. Los aseos, las escuelas, lugares de culto, cementerios, juzgados, monumentos, edificios públicos, centros de salud, hospitales, aparcamientos públicos, y en general cualquier lugar sobre el que no se tenga permiso para llevar a cabo esta actividad. Además del hecho de que se pueda molestar a las personas que no forman parte del vivo y que acuden a estos lugares, está el principio de respeto a estos lugares.

No correr, gritar o molestar a personas ajenas al juego. Si a pesar de ello, algún transeúnte se acerca a ver qué sucede o qué se está haciendo, los directores de juego o los monitores le explicarán lo que se está llevando a cabo, solucionando todas sus dudas y dejando claro en cualquier caso que se trata de un juego. Por eso se dice que las partidas de rol en vivo son abiertas, ya que los participantes en ningún momento se esconden ni ocultan sus actividades. Si es la policía quien se acerca, se les tratará de la misma forma y se les mostrarán los permisos y licencias pertinentes.

Saber cuándo se debe parar el juego. Si en cualquier momento las circunstancias que rodean al juego y la prudencia aconsejan detener el mismo, el director de juego no debe vacilar en hacerlo, debiendo tomar incluso la decisión de suspenderla o cancelarla si fuera necesario. Repetimos que un vivo de rol no es meramente la traslación de un juego a la realidad, obviando las reglas de ésta. Siempre hay que tener en cuenta que los juegos de rol no tienen incidencias ni efectos en el mundo real, y que las normas de este estarán por encima de cualquier interpretación lúdica.

Es obligatorio que los jugadores permanezcan siempre en la zona de juego. Para hacer el cumplimiento de esta regla más sencillo, todos los participantes en el vivo tienen un mapa en el que vienen marcadas las zonas de juego. Toda acción del personaje que se lleve a cabo fuera de la zona delimitada a tal efecto será considerada nula. Del mismo modo, nadie puede salir del juego sin una excusa razonable, pero siempre tendrá que comunicárselo al director de juego para que la entrada o la salida de la zona de juegos sea válida.

Todo jugador que haga trampas durante el juego será expulsado del mismo. Dado que la vigilancia en los juegos de rol en vivo no es tan exhaustiva como pueda serlo en mesa, hacer trampas es relativamente fácil. Pero al si en el resto de juegos, las trampas están penadas, en el rol además son absurdas, ya que al no haber vencedores ni vencidos carecen de su principal razón de ser. No obstante, siempre puede darse el caso de que algún jugador intente hacer trampas. El reglamento exige la expulsión de dicho jugador del evento.

Por último, hay que destacar una frase que las organizaciones intentan dejar clara a los participantes en este tipo de juegos: tanto los juegos de rol en vivo como los juegos de rol de mesa se desarrollan dentro de la legalidad. Cualquier cosa que se desarrolle fuera de la legalidad no es juego de rol.

EL PSICODRAMA Y SU APLICACIÓN A LOS JUEGOS DE ROL EN VIVO

Definición y concepto de Psicodrama

El término *psicodrama* fue acuñado por el psicólogo rumano Jacob Levy (1889-1974) durante su etapa de trabajo y residencia en la ciudad de Nueva York. Nacido en Bucarest en 1889, se mudó a Viena en 1895, donde cursó sus estudios de Psicología interesándose sobre todo en el psicoanálisis y en las teorías de Freud.

En 1925 se traslada a Estados Unidos y comienza a dar forma a su doctrina particular, convirtiéndose en pionero de la psicoterapia de grupo o *group psychotherapy*. La idea del psicodrama no es nueva de este período, ya que había sido creada en Viena en torno a 1921, pero sí podemos afirmar que durante su residencia en América es donde se desarrolla plenamente hasta adquirir la forma final por la que es conocida hoy en día. Esta idea partía de la base del *Teatro de la Improvisación* y con el tiempo dio lugar a la creación de diversos organismos para preservarla y difundirla, como es el caso de la American Society of Group Psychotherapy and Psicodrama. Este Teatro de la Improvisación constituye el temprano embrión de la Teoría del juego de roles o Role Playing, que a estas alturas de estudio ya nos suena de algo. En dicho teatro tenían lugar representaciones en las que se actores y actrices dramatizaban de forma espontánea y sin previo ensayo pequeñas obras basadas en temas que el público sugería. Incluso algunos miembros del público subían a representar ciertos papeles. Pero lo que verdaderamente resultaba interesante era la proposición de los temas, porque el público no solo los presentaba por cuanto suponían de novedoso o de actualidad, sino también por su relación consciente o inconsciente con los mismos, utilizando su imaginación para acercarse a problemas que les preocupaban o en los que se sentían involucrados en mayor o menor grado.

Esta técnica es una forma de psicoterapia inspirada como hemos mencionado, en el Teatro de la Improvisación y concebida como psicoterapia de grupo. En palabras de su fundador, es una nueva forma de psicoterapia que puede ser ampliamente

aplicada. Representa el punto decisivo en el apartamiento del tratamiento del individuo aislado hacia el tratamiento del individuo en grupo, del tratamiento del individuo con métodos verbales hacia el tratamiento con métodos de acción. El Psicodrama pone al paciente en un escenario donde puede resolver sus problemas con la ayuda de unos pocos actores. Es tanto un método de diagnóstico como de tratamiento.

Para Blatner, seguidor de Levy y estudioso del Psicodrama, este no es más que un método de psicoterapia en el cual los pacientes representan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar de ellos. Esto implica explorar en la acción no solo los acontecimientos históricos, sino lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales (...) Las técnicas psicodramáticas pueden usarse de forma efectiva en cualquier campo que requiera cierta exploración de las dimensiones psicológicas de un problema, tales como la educación, la psicoterapia y las relaciones industriales. Comprender y tratar los temas frecuentemente requiere un aprendizaje basado en la experiencia y de participación integrada con el análisis verbal y cognitivo.

Para explicarlo de una manera más sencilla, el Psicodrama es una forma de psicoterapia consistente en la representación o dramatización por parte del paciente de acontecimientos pasados o futuros, reales o imaginarios, externos o internos, experimentándolos al máximo, como si estuvieran sucediendo en el presente. A la hora de afrontar una definición teórica de Psicodrama, hemos de abordar también una doble naturaleza:

- Por una parte, la que considera al Psicodrama como una **modalidad educativa** de carácter eminentemente práctico, que se encarga de promover, encauzar y propiciar el crecimiento personal.
- Por otra parte, es un **método terapéutico** aplicable a pacientes de todas las edades, condiciones y sexos.

Es decir, que la consideración de Psicodrama como mera terapia, aunque sea la acepción más extendida, peca de reduccionista, ya que esta técnica puede ser aplicada en campos como la psicoterapia, la educación, el aprendizaje experimental y el análisis verbal y cognitivo, según palabras de su fundador Levy.

Emunah dijo a propósito de esta técnica: *la actuación dramática es un estado interior intermedio, un intermediario entre la fantasía y la realidad. La modalidad es ficticia pero la experiencia es muy real. La modalidad ficticia nos permite hacer cosas que aún se encuentran afuera de nuestro alcance en la vida real, tales como expresar emociones temidas, cambiar patrones de conducta o exhibir nuevos rasgos. Una vez que las hemos experimentado, aunque en modo ficticio, estas nuevas experiencias pueden formar parte del repertorio de nuestra vida real.*

Tal y como se desprende de estas palabras, a través de esta idea circulará el hilo conductor que una al Psicodrama con la representación de los juegos de rol.

Objetivos del Psicodrama

Esta terapia está regulada por una serie de normas mediante las cuales se pretenden alcanzar ciertos objetivos principales, que serían los siguientes:

- Darse cuenta de los propios pensamientos, sentimientos, motivaciones, conductas y relaciones que guían su comportamiento en el día a día.
- Mejorar la comprensión de las situaciones, de los puntos de vista de las personas que le rodean, y de cómo influyen sus acciones sobre ellas.
- Investigar e incluso descubrir la posibilidad para aprender nuevas opciones de conductas y nuevas respuestas ante estímulos.
- Ensayar, aprender y prepararse para llevar a la realidad las conductas o respuestas que le resultaron más convincentes.
- Integrar, mediante el uso de una técnica global, las emociones y los pensamientos, incidiendo sobre todo en la acción corporal como vehículo para reforzarlos. Uniendo la acción psicodramática y las palabras, se logra el equilibrio de la persona y consecuentemente, su salud.
- Búsqueda intelectual de la mejor solución a una determinada situación conflictiva. Al representar figuradamente la situación a la que ha de enfrentarse el individuo, se prepara para afrontarla en la realidad, desarrollando de este modo herramientas que le sirven para el día a día.
- Potenciar la solución de problemas no solo para el paciente, sino también para el resto de personas que interactúan con él, quienes, al representar un papel, abandonan su papel pasivo para lograr efectos curativos.

Elementos del Psicodrama

Para llevar a cabo con éxito una función de Psicodrama, se necesitan los siguientes elementos:

El Escenario

Es el espacio dramático donde se va a desarrollar la acción. En este espacio acotado y designado a tal efecto, el sujeto, con ayuda del director y de los auxiliares, recrea un lugar imaginario en el que se va a representar la escena. Para hacerse una idea de las dimensiones del mismo, es importante disponer de una buena descripción y de la objetivación de tantos elementos como sea posible, además de una gran preparación para hacer de la representación lo más completa posible. Cuanto más verosímil sea esta, más se acercará el paciente a su problema y antes podrá afrontarlo. Este elemento correspondería a la ambientación donde se va a llevar a cabo el juego de rol. Aunque hayamos insistido en que se trata de localizaciones exteriores, siempre habrá conceptos o acciones que se desarrollen únicamente en la

imaginación de los jugadores. Al igual que en Psicodrama, es importante dar una idea de las dimensiones y aspecto del mismo utilizando el poder evocativo de las palabras. De este modo, los jugadores podrán hacerse una idea más aproximada del mismo y su caracterización ganará en intensidad dramática.

Sujeto Activo/Protagonista

Es la persona que recrea el Psicodrama. Sin él no puede existir esta terapia. En los juegos de rol este concepto hace referencia a los jugadores. Cada personaje es un sujeto activo, autónomo, capaz de tomar decisiones con independencia, y que tiene un papel determinado en una o varias tramas, las cuales no podrían llevarse a cabo sin su interpretación. Cuando este sujeto interactúa con otros personajes, da lugar a acciones que la mayoría de las veces ni siquiera estaban previstas, con lo que la puesta en escena de la historia gana en intensidad lúdica. Una de las diferencias importantes con el Psicodrama estriba en que en este último, determinados personajes pueden ser representados por objetos, mientras que en el caso del rol, siempre se trata de otras personas. Por lo demás, no existen limitaciones de ningún tipo en la elección de personajes. Tanto en el Psicodrama como en los juegos de rol los protagonistas abarcan una gama que carece de limitaciones, y que engloba a cualquier persona que tenga relación directa con el protagonista. Dentro de esta clasificación se incluyen personas que pertenecen al presente, al pasado, familiares, personas fallecidas, imaginarias, de ficción, animales, vegetales, objetos, dioses, partes del propio cuerpo o del de otras personas, o incluso conceptos abstractos, como el Amor, la Belleza, el Caos, la Soledad, etc.

El director

Es la persona encargada de orientar la acción y de aplicar las normas para llevar al protagonista a la consecución de sus objetivos. También vigilará al resto de auxiliares para vigilar que todos cumplen las normas. En el juego de rol, el director es el director de juego. Su concepto es absoluto, y solo se diferencia del Psicodrama en que su papel es menos activo dentro del concepto lúdico, limitándose en la mayoría de los casos a dar las líneas generales de una historia que posteriormente va a ponerse en pie gracias al esfuerzo de los jugadores. No obstante, su cometido dentro del juego es altamente importante, ya que es la mente creadora tanto de la ambientación como de la historia en sí.

Los auxiliares

Son las demás personas que acompañan al protagonista y le ayudan a lo largo de toda la dramatización. Junto a él harán el desarrollo de las escenas. Además, también ayudarán al terapeuta e intentarán que se cumplan sus indicaciones. Los auxiliares pueden ser escogidos tanto por el terapeuta como por el protagonista que va a representar la acción. En el caso de no ser del todo conveniente para el sujeto activo, pueden ser representados por objetos o incluso por el propio terapeuta, aunque

no es lo más corriente. A pesar de que estamos hablando de una terapia de grupo, esto no quiere decir que nos estemos refiriendo necesariamente a un conjunto grande de personas. El Psicodrama puede ser representado perfectamente por una pareja o familias con pocos miembros. En los vivos se trataría de los monitores, sobre todo en su papel de personajes no jugadores, pero que sí interpretan una serie de papeles importantes para la trama. Su actuación inclina la historia hacia uno u otro lado y es importante para guiar de una forma lúdica al grupo de personajes, realizando esta función de manera sutil intentando no salirse de la atmósfera de juego en la medida de lo posible.

El Público

Son los integrantes del resto de grupo de terapia. Su papel no es pasivo, sino que participan en las escenas que representan los otros sujetos implicándose en ellas emocionalmente. En el juego de rol estarían representados por los demás jugadores, dado que cada uno interpreta un papel crucial en la historia. Mediante esta actuación se potencia fundamentalmente la empatía, ya que la persona es capaz de ponerse en la piel de otra persona y comprender su forma de pensar y las motivaciones que le llevan a comportarse de una manera determinada. Del mismo modo, también puede verse a sí mismo desde el punto de vista de los otros, lo cual enriquece su mundo interior, abriendo su mente y facilitándole el acceso a posibles soluciones a su problema, así como a respuestas, recursos, y puntos de vista, que acabarán formando un acervo llamado *sabiduría interna*.

Escenario	Sujeto Protagonista	Director	Auxiliares	Público
Ambientación	Jugador	Director de juego	Monitores	Resto jugadores

Fases del Psicodrama

Según Jacob Levy, el Psicodrama tiene tres fases fundamentales, que son el calentamiento, la actuación y la participación.

1. **Calentamiento:** Es la preparación a la representación de la vivencia, en la que las personas que van tomar parte en ella hacen una puesta en común de los problemas que van a abordar en la sesión. Si recordamos todo lo expuesto sobre los juegos de rol, recordaremos que las partidas en vivo requieren de una preparación previa no solo a nivel logístico, sino también a nivel de tramas. Estas suelen desarrollarse en foros o en mesa antes de un vivo, tomándose desde un punto que ya ha sido expuesto y hablado entre el director de juego y los personajes, de modo que todos los jugadores ya saben perfectamente cuál será el papel de los personajes que van a llevar.

2. **Actuación:** Es la representación propiamente dicha. Comienza cuando por fin escenario, actores y director se encuentran preparados. Al disponerse solamente de pocos o nulos elementos para llevar a cabo la acción, la fuerza de la misma reside en el uso de las palabras, que deben dar una idea muy precisa del escenario y de la representación que se va a llevar a cabo en él. En este sentido, la escenificación de un juego de rol parte con algo de ventaja, ya que puede utilizar algunos elementos que ayuden a los jugadores a hacerse una idea de donde se representa la acción. Esto sin embargo no es óbice para que el director de juego no dé el máximo de indicaciones y descripciones posibles para hacer más realista la representación de las acciones de los personajes. En la actuación psicodramática, además, al igual que en los juegos de rol, se da produce la llamada catarsis dramática, que no es más que *el desenlace o culminación de una determinada acción representada, necesaria para la obtención de los objetivos deseados*, en palabras del propio Levy.
3. **Participación:** Es la reunión que se da tras la representación entre las personas que han participado en la misma y el director con el fin de extraer conclusiones. Esta fase tiene como objeto acompañar al protagonista, haciéndole saber que no está solo ante sus problemas u obsesiones. En esta fase se suelen incluir críticas benévolas, nunca mal interpretaciones, censuras u opiniones negativas sobre la representación expuesta. Hay que tener en cuenta además que al tratarse de comportamientos subjetivos, las nociones sobre lo que está bien o mal pierden pie al hablar del terreno de los sentimientos y las interiorizaciones.

La Teoría del Cambio de Roles

Los aficionados a los juegos de rol o aquellos que se han documentado en profundidad sobre los mismos, señalan que el inicio de la propia expresión *juego de rol* se la debemos a Jacob Levy. Como explicábamos al principio del estudio, la palabra rol o juego de rol proviene de la expresión inglesa *role playing games*, que no es más que ponerse en el papel de otra persona. Naturalmente, esto no quiere decir que los seguidores de Levy consideren los juegos de rol en vivo como la panacea de su teoría, dado que el concepto *rol* es tan amplio que conviven perfectamente la acepción intelectual y la lúdica, pero sí que es cierto que el propio fundador de esta teoría basó la misma en el juego, con lo que ambos campos se encuentran más relacionados de lo que a simple vista pueda parecer.

La inversión de roles, o el intercambio de roles es un reemplazo mutuo y temporal de personalidades, de tal manera que el protagonista pasa a desempeñar el papel del interlocutor y viceversa, volviendo al cabo de un tiempo a sus roles anteriores. Al haber adoptado otro punto de vista, se favorece la empatía, el hecho de saber mirar a través de los ojos de otra persona no solo para comprobar cómo se siente, sino para vivirlo plenamente durante unos instantes.

De manera análoga, en los juegos de rol el protagonista adopta el punto de vista de un personaje imaginario, lo cual favorece el desempeño de determinadas con-

ductas y la exteriorización de pensamientos, emociones y otros aspectos reprimidos que habitualmente no se manifiestan.

Levy Moreno, al hablar del término *rol*, propone dos acepciones para el mismo:

- La forma tangible y actual con que se expresa un sujeto y que se llama personalidad o carácter.
- La manera que tiene de responder una persona ante una situación determinada basándose en las vivencias por las que ha pasado (un padre al educar a su hijo recuerda que él también fue un niño).

En el primer caso estaríamos hablando de rol como expresión espontánea del hombre, ya que la persona está usándolo como respuesta ante la vida. En el segundo caso se trata de lo que Levy denominó *conserva cultural*, ya que en esta acepción el rol sería herencia de los imperativos sociales y en cierta manera, tiende a perpetuar el conflicto que la persona tiene en su interior.

Tanto la Teoría de los Roles como la del Intercambio de roles son técnicas básicas del Psicodrama, sobre todo por su capacidad para ponerse en el lugar de otra persona para ver o sentir desde su punto de vista, aceptando las cualidades de los otros (lo que Levy denominó *tele*). Con esta práctica se logra ayudar a reconocer, formar, modificar y coordinar todos los posibles roles y todas sus funciones.

Esto enlaza directamente a las funciones de los juegos de rol. Recordemos que mencionábamos que dichos juegos tienen la función catártica, es decir, de liberar al individuo de ciertas tensiones replegadas en su inconsciente que no encontrarían otra vía de escape de no existir los juegos de rol. El Psicodrama tiene de esta manera la misma función liberadora, ya que al ponerse en la piel de otra persona, adoptando sus puntos de vista y su manera de ver el mundo, el sujeto comprende y acepta puntos de vista ajena, pero también (lo que no es menos importante) aprende a adoptar y comprender sus propios puntos de vista, facilitando el manejo y aceptación de ideas o estilos de pensamiento que a priori pueden parecer contradictorios y generadores de conflictos internos. Es más, es tan importante el papel de la empatía para el psicodrama, que en el caso de carecer de auxiliares, se recomienda el uso de un doble creado por el paciente con el único fin de ponerse en ese lugar. De esta forma, el individuo queda liberado de su lastre de traumas. Ya no es el hecho de contar en voz alta los problemas, como aconseja la sabiduría popular, sino de saberse escuchado y lo que es más importante, comprendido.

El Intercambio de Roles y el juego

Jacob Levy solía tomar apuntes para sus investigaciones basándose en el juego que desarrollan los niños en los jardines y parques. El hecho que más le llamó la atención (y que recogerían también Carlois y Huizinga) es que los niños cuando juegan no hacen sino ensayar e intercambiar diferentes roles heredados de su formación fami-

liar o cultural. Esto es lo que provoca que los niños jueguen a ser papá, mamá, rey, reina, policías, ladrones, aventureros, magos, guerreros, etc.

También reparó en un segundo elemento muy importante para el contexto lúdico, y es que los niños recurrían frecuentemente a la fantasía representando los roles de personajes imaginarios o míticos que se correspondían a sus necesidades o frustraciones. De este modo, Levy perfeccionó la técnica del *role playing* o intercambio de roles y la desarrolló como manera de ampliar la percepción de las personas, haciendo que, al igual que hacían los niños, fueran capaces de ponerse en el lugar de otro para aprender de él.

Para Blatner, el intercambio de roles es un término general que puede tomarse de varias maneras, pero la más interesante sin duda es la que se refiere a adoptar un papel que conscientemente se sabe que no es de uno mismo, como un niño jugando a ser un bombero.

Adam Blatner es un firme defensor de utilizar la Teoría del Intercambio de Roles en todas las facetas que están relacionadas de un modo u otro con la educación, pues los conceptos que se aprenden mediante esta técnica permanecen durante más tiempo en la mente de la persona.

En el caso del juego, se da la misma premisa que comentábamos al hablar de los MUDs: el hecho de haber experimentado un simulacro de una situación determinada, ayuda al individuo a salir airoso de la misma cuando tiene que enfrentarse cara a cara con ella. En este sentido, la teoría de Levy Moreno podría decirse que deriva hacia un sociodrama destinado a ayudar a un grupo de individuos que presenta problemas sociales. Pero mientras que en el rol por ordenador, el individuo se encuentra físicamente aislado, en el rol en vivo interactúa con otros sujetos, tomando la iniciativa en algunos casos y participando activamente. En palabras de Blatner, la Teoría de los Roles es el mejor modo de desarrollar habilidades tales como la iniciativa, la comunicación, la resolución de problemas, la conciencia, y el trabajo de cooperación entre equipos.

Problemas de la Teoría de los Roles

Hasta ahora hemos visto las ventajas terapéuticas que la técnica del Psicodrama tiene sobre las personas que se acogen a ella consciente e inconscientemente. Sin embargo, al igual que cualquier otra terapia psicológica, aparecen en su desarrollo una serie de inconvenientes que sus propios pensadores reconocen. Estos problemas son los siguientes:

- El problema más común del Psicodrama se produce cuando no se respeta su naturaleza esencial. Es un procedimiento psicológico que se basa fundamentalmente en la improvisación. El inconveniente se produce cuando el individuo no se siente tranquilo o seguro del todo al realizar dicha improvisación. Esta seguridad debe cultivarse dentro del grupo, tanto por parte de los demás sujetos con los

que el individuo va a interactuar como por parte del director, quien debe encargarse de crear un clima previo o "precalentamiento" para que la sesión se lleve a cabo sin lastres como la vergüenza o el pudor excesivos. Extrapolando este inconveniente al rol en vivo, nos encontramos con que los jugadores primerizos a veces no se sienten cómodos dentro del grupo en las primeras sesiones. Conocedores de que es un sentimiento que desaparece al cabo de pocas sesiones de juego, los directores de juego suelen poner a los jugadores retos fáciles de superar para que desarrollen la confianza en sí mismos, incrementando la dificultad de los mismos paulatinamente. Del mismo modo, se suele hacer dicho "precalentamiento" a través de foros o partidas en mesa, de tal manera que el jugador sabe al menos cuál es su relación con el resto de personajes. No se lanza a la aventura así como así, sino que va siguiendo las pautas de la trama y no se siente perdido.

- Otro inconveniente se produce cuando los directores sigue pautas demasiado "psiquiátricas". Al pretender sacar a la luz supuestos traumas de los sujetos, lo que provocan es precisamente el efecto contrario, consiguiendo que el individuo se cierre todavía más. A cada persona le costará más que a otras sacar a la luz ciertos temas, bien porque sean especialmente delicados para ella, o bien porque no se ha propiciado el clima adecuado entre los participantes. La mejor manera de sacar a la luz algunos elementos inconscientes radica en no presionar a la persona. A medida que vayan transcurriendo las sesiones y se sienta más seguro, será el propio sujeto quien vaya proponiendo temas sin importarle la naturaleza de los mismos. El paralelismo de este problema con el rol en vivo radica en la interpretación. No a todos los jugadores se les puede exigir el mismo nivel. Aun sabiendo que van a tener que interpretar, no todos los participantes han de tener la misma soltura a la hora de encarnar a su personaje. Este sentimiento inicial de vergüenza es algo natural e irá desapareciendo a medida que avancen las sesiones de juego y conozca en profundidad a sus compañeros. Cada persona marca su propio ritmo.
- El tercer problema deriva de la tendencia contraria: pensar que se ha comprendido el mecanismo del Psicodrama cuando en realidad solo se ha asumido a un nivel superficial. A veces los directores no insisten lo suficiente en la complejidad de asumir un rol, o lo explican de una manera demasiado teórica. En el rol en vivo, este exceso de confianza suele provenir de la idea de que como se ha jugado a rol en mesa, se domina completamente el mecanismo del juego. Nada más lejos de la realidad, porque aunque la ambientación suele ser la misma, cambian otros conceptos como las reglas. Por eso lo mejor es olvidarse de todo lo aprendido y partir desde cero. De este modo, nadie se llevará a un sentimiento de falsa seguridad que puede perjudicarle a lo largo de la partida.

Conclusiones

El psicólogo estadounidense Adam Blatner se prestó amablemente a comentar la relación entre Rol en vivo y Psicodrama para este estudio. Al ser interrogado sobre la

misma indicó que ambas dimensiones presentaban en efecto puntos comunes, pero que al analizarlas en profundidad había que tener cuidado para no caer en posibles tópicos o etiquetas sensacionalistas.

Para Blatner, uno de los principales ejes sobre los que pivotan ambas teorías es en la importancia que se concede a la creación del personaje que se va a interpretar después, porque si bien en el caso del Psicodrama se trata de algo real mientras que en el rol en vivo es algo imaginario, ambas parten del principio de creación mediante sentimientos que pueden encontrarse reprimidos dentro del subconsciente. De esta forma, los jugadores de rol en vivo tienden a crear personajes para las partidas que sean afines a su manera de ver el mundo, o que tengan características comunes a su propia personalidad. En palabras del psicólogo americano, *la creación de un personaje como forma de liberar sentimientos se encuentra profundamente arraigado a la idea del Psicodrama o de la representación como terapia. En ella, uno se representa a sí mismo y representa escenas que están basadas en memorias reales o anticipaciones, o incluso en extensiones de las mismas, y no solo en representaciones arquetípicas.*

Uno de los factores más espinosos que presenta el rol en vivo es la posible polémica de qué hacer si el jugador no puede salir del personaje. Es decir, sigue comportándose como él aun cuando la sesión de juego haya terminado. Esta circunstancia preocupa sobre todo en las sesiones de rol en mesa porque es la variante más extendida de rol, pero quizá adquiera una mayor relevancia en el rol en vivo porque el jugador se ha estado comportando literalmente como su personaje, hablando como él y pensando en sus términos. La diferencia entre realidad y ficción es una línea muy fina que puede ser cruzada desgraciadamente demasiado a menudo. Los juegos de rol no son los únicos factores capaces de provocar este tipo de problemas en un individuo propenso a ello, sino que esta capacidad es extensiva a cualquier elemento (de naturaleza lúdica o no) que pueda servir de estimulante a la imaginación de la persona.

En los juegos de rol en mesa vimos que se desaconsejaba el hecho de que participaran menores de doce años en las sesiones de juego. En el rol en vivo se va más allá y se recomienda que no participen menores. En el rol en mesa se hacía por una mera cuestión de desarrollo intelectual, ya que se ha demostrado que hasta pasados los doce años no se adquiere la capacidad de abstracción de una serie de conceptos que son necesarios para el juego. En el caso del rol en vivo, esta recomendación obedece más bien a criterios prácticos, como vimos en el apartado de legalidad, pero sobre todo porque hasta los dieciocho años una persona no es legalmente responsable de sus actos, y esto puede acarrear gran cantidad de problemas a la organización. No es que estemos hablando de que el rol en vivo produce enfermedades mentales, porque sería lo mismo que achacar estas consecuencias a una representación teatral, pero sí que es recomendable que concurren las circunstancias de madurez necesarias para que una persona disfrute de este juego sin ningún problema.

Otro de los cortapisas en el juego de rol de mesa era la participación de pacientes en tratamiento por enfermedades mentales. De nuevo hay que tomar esta afirmación con pinzas al hacerla extensiva a los juegos de rol en vivo. Naturalmente que no van a producir nuevas enfermedades mentales o van a agravar el estado de quienes las padecen. Sería como si a una persona aquejada de depresión no se la dejara conducir un vehículo porque vaya usted a saber si no se le van a cruzar los cables y va a decidir acabar con su vida en mitad de la autopista. Es una exageración extrema, claro está, pero ilustrativa del caso que estamos tratando. El juego de rol como tal no está contraindicado expresamente, pero para determinados enfermos mentales pueden ser perjudiciales estados como la sobreexcitación o el nerviosismo. Y en todo juego en que haya conflicto siempre van a aparecer alguno de ellos. El profesor Blatner comentó al ser interrogado a este propósito que *las personas con alguna perturbación mental pueden realizar múltiples actividades para sacar a la luz sus sentimientos de desilusión y sus intereses, y los juegos de rol no constituyen por sí mismos una amenaza. Hace cincuenta años la culpa recaía en los cómics.*

En resumen, que la diferenciación entre realidad y ficción se encuentra dentro de las personas, no de los factores externos. En el caso de personas sanas, con ideas claras y con intención de divertirse de manera normal, es casi imposible que se presente ningún problema de confusión entre realidad y ficción. A lo largo de nuestro estudio sobre los juegos de rol, hemos visto que en los casos que se ha producido esta confusión no solamente ha sido por dicho juegos, sino porque confluían varios factores que han desencadenado una crisis en el individuo. Insistimos en la idea de que culpar a los juegos de rol en vivo de producir paranoia o esquizofrenia sería como decir que los libros son malos porque pueden volver loca a la gente, o que ser actor de cine o teatro es malo porque al final uno se acaba creyendo su personaje, y si no, ahí tenemos el caso de Bela Lugosi, por poner un ejemplo. Pero aunque efectivamente era un actor que se acabó creyendo Drácula, quizá sus problemas con el consumo masivo de morfina tuvieron algo que ver. A veces la generalización o las etiquetas hacen más daño que el propio juego de rol.

En algunas regiones de España, se está empezando a mostrar cierta tolerancia con los juegos de rol en vivo, como es el caso ya mencionado de Cataluña (que incluso tiene una legislación específica al respecto), o Galicia, donde la propia Xunta apoya la celebración del juego de rol en vivo *Imandiño*.

CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE TRIBU URBANA

Definir un concepto como el de Tribu Urbana es algo complejo debido a que dichas tribus están integradas por elementos sociales que, como tales, no paran de evolucionar. Una interesante definición de este fenómeno nos la brindan Pérez- Oriol Costa, José Manuel Pérez Tornero y Favio Tropea en su libro del mismo nombre, *Tribus Urbanas*. Para estos autores, las tribus son *aquellas pandillas, bandas o simplemente agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar y llamativa, que poseen hábitos comunes y tienen hasta lugares fijos de reunión*.

Un matiz curioso que se da en el estudio de este fenómeno es que por lo general, los jóvenes que constituyen las tribus no tienen conciencia de pertenecer a ningún grupo. Solo pequeños porcentajes de *heavies* o de *punkies* se definirán como tales. Es más bien la sociedad que les rodea quien les pone una determinada etiqueta.

El factor que aglutina a los jóvenes de distintas tribus es más bien visceral e inconsciente y se basa en la necesidad de ser reconocido por el grupo como un gregario más, sobresaliendo entre los demás elementos sociales pero nunca entre la masa. El individuo que pertenece a una tribu abandona su individualidad para fundirse con el grupo. Por ello, adopta comportamientos y lleva a cabo acciones que sin el apoyo de resto de individuos no haría.

Es decir, cuando un grupo de individuos se siente a gusto junto, haciendo las mismas actividades, acudiendo a los mismos lugares y vistiendo ropas y emblemas distintivos semejantes, podemos hablar de una banda o tribu urbana.

No obstante, algunos pensadores como Arendt y Kornhauser discrepan de esta pretendida diferenciación que los integrantes de una tribu se jactan de poseer. Para ambos, toda masa o conjunto de individuos es fácilmente manipulable por otro individuo o individuos. En el primer caso estaríamos hablando de un líder y en el segundo,

de una élite. La tribu estaría compuesta entonces por sujetos alienados que se pliegan sin saberlo a unas determinadas normas de comportamiento, tanto explícitas como tácitas mientras enarbolan la bandera de una pretendida libertad.

Dichas tribus aparecen como manifestación de descontento hacia la sociedad de un número variable de individuos. De este modo, las reglas comúnmente aceptadas por el resto de personas no suelen servir para las tribus. Cada una de ellas posee sus propias reglas y una determinada moralidad que les sirve de elemento diferenciador y que promueve unas acciones en detrimento de otras.

A pesar de la falta de individualidad de la que adolece una tribu, normalmente siempre aparece una cabeza visible o líder, que prima o desaprueba los comportamientos de los miembros, los cuales siempre suelen obedecer a dicho individuo.

Origen de las Tribus Urbanas

El concepto de masa como grupo social aparece durante la Revolución Francesa y a partir de ese momento es contemplado con cierto matiz despectivo. Pertenecer a la masa aún tiene en nuestros días un poso de mediocridad. Sin embargo, la sociología le ha dotado de otro sentido a través del trabajo de pensadores como Maffesoli, quien estudia esta idea de masa desde el punto de vista de las bandas en su obra *El Tiempo de las Tribus*.

Según este estudio, el ser humano encuentra en estos grupos sentimientos que le había robado la sociedad. Es una forma de encontrar la personalidad perdida tras la disolución de un sistema en el que los individuos delegan parte de su idiosincrasia en las instituciones, como apuntaba Rousseau.

Maffesoli hace especial hincapié en la idea de que para este neotribalismo no existe la idea de perpetuidad, ya que se trata de organizaciones efímeras, localistas y con poca organización. Su creación responde a necesidades temporales concretas y una vez desaparecidas estas, la tribu carece de sentido.

Por otra parte, este pensador ve necesaria la existencia de estos grupos, aunque señala como riesgo principal los tintes cuasi religiosos que pueden adquirir algunas de ellas, con la consiguiente puesta en práctica de sus instintos más primarios (por ejemplo, los ultra sur).

Dichas tribus están repartidas geográficamente a lo largo y ancho del mundo. Para su extensión, ha sido clave la globalización, que ha servido para unificar tendencias hasta hacerlas igualitarias. De este modo, un punk siempre presentará el mismo aspecto y se comportará en función de unos valores provenga de Madrid, Barcelona o Shangai.

El origen de las tribus urbanas está situado en el descontento que los jóvenes sienten hacia la sociedad que les rodea, y por la que no suelen sentirse comprendidos. Es entonces cuando nace el ansia de destacar de los demás y de convertirse en ob-

jetos de admiración o de desprecio. El objetivo es provocar, no dejando a nadie indiferente.

Los jóvenes muestran ese desencanto en su forma de vestir, en la adopción de un vocabulario particular, en la exhibición de determinados símbolos, en la identificación con un tipo de música concreta, etc.

Sería imposible enumerar detalladamente la cantidad de tribus urbanas que existen. Es un fenómeno harto variable que aparece y desaparece a lo largo de los años. Hoy en día nadie se acuerda de los famosos rockers de los años ochenta, pero nadie puede asegurar que no volverán a aparecer.

De la misma manera, hay otras tribus que se ven revitalizadas por cierta música o tendencia. Es el caso de los punkies. Otras simplemente evolucionan en el tiempo, como es el caso de los siniestros, que han dado lugar a los góticos.

Hace unos años además, se señalaba que los jóvenes que pertenecían a estas tribus compartían como rasgos principales ser en su gran mayoría menores de dieciocho años, caracterizados como sujetos jóvenes, de procedencia marginal o de clase socioeconómica baja, con escasa o nula educación y que actúan en pandillas que fomentan la violencia y el delito, y tienden a causar el mayor daño a sus víctimas.

Esta afirmación fue acuñada sobre todo por psicólogos y sociólogos chilenos, alarmados ante la proliferación de bandas dañinas. Hoy en día, esta afirmación puede ser matizada, aunque es cierto que hay determinadas tribus que se basan en la violencia y en el conflicto. Pero en general, el resto de tribus se limitan a reunirse en determinados barrios de las ciudades para llevar a cabo sus actividades.

Así, no necesariamente todos los componentes de todas las tribus urbanas tienen por qué ser menores de dieciocho años necesariamente, máxime cuando la edad mínima para entrar en muchos locales se sitúa precisamente en ese límite. A esto hay que añadir que para algunas tribus, su rasgo distintivo es el vehículo, cuyo permiso de conducir no puede obtenerse antes de la edad mencionada.

Por esto mismo, no puede convertirse la variable de la edad en un elemento discriminador casi absoluto. Depende sobre todo del tipo de banda. El bacalao sin ir más lejos, atrae sobre todo a los jóvenes antes que a los moteros.

Para otras actividades, no obstante, y en concreto para la que nos ocupa, la edad de empezar a jugar se sitúa en la frontera de los trece años, de modo que en nuestro caso particular, sí que se convierte en un factor importante, que, sin embargo, no es extrapolable a otro tipo de bandas.

En cuanto a la procedencia social, no necesariamente la pertenencia a una tribu implica la inserción en una clase económica baja, y menos ahora que algunos sociólogos y periodistas incluyen a los conocidos pijos en su tipología de las tribus urbanas. Volviendo al caso del rol, habría que destacar que tanto los juegos como los materiales para llevarlos a cabo no son precisamente baratos, así que en concreto,

podríamos situar a los miembros de esta tribu en una franja económica que oscilaría entre la media y la media – alta.

Características comunes y estructuras de las tribus urbanas

- Se considera que para que exista este fenómeno social, los componentes del grupo tienen que poseer una **conciencia de pertenencia** a dicho grupo. Otra cosa será lo que se reconozca o no ante el resto de sociedad. El grupo comparte por tanto unos ideales comunes, una preferencias y se decanta por unos temas concretos, sean políticos, religiosos, sociales o lúdicos. Dada la amplitud de temas, las tribus pueden ser totalmente variopintas, lo que permite incluir a los roleros dentro de esta concepción social.
- Otro elemento común a todas las tribus urbanas es la **solidaridad** que se desarrolla entre sus miembros. Se comparten sentimientos y afectos, lo que provoca la creación de vínculos de índole amistosa en su seno.
- Para que exista una tribu urbana propiamente dicha deben darse también una suerte de **acciones recíprocas** con cierta frecuencia. Hay que tener en cuenta que estamos hablando que se reúnen asiduamente para llevar a cabo una serie de comportamientos que acaban derivando en hábitos o ritos sociales que son utilizados además para la identificación de la tribu.
- Las tribus poseen una **red de comunicación** que funciona entre sus miembros. Dichos elementos comunicativos suelen estar codificados para que los no pertenecientes al grupo queden excluidos del mismo. Además, esta forma de comunicación es usada para reforzar el carácter tribal y dotar al grupo de una conciencia propia.
- Las tribus poseen una **jerarquía interna** que organiza y premia determinadas acciones y comportamientos de algunos de sus miembros censurando a otros que ponen en peligro la supervivencia del grupo.

En cuanto a la estructura del grupo, debemos distinguir cuatro elementos importantes:

- a) El sistema del grupo
- b) La cultura del grupo
- c) El control
- d) El liderazgo

El sistema del grupo

Define cómo está organizado el grupo y cómo se relaciona tanto con su ambiente social como con su ambiente natural o sistema externo.

El sistema externo implica la existencia de actividades, interacciones y sentimientos hacia la sociedad en la que se inscribe dicho grupo, lo que provoca constantes preguntas acerca de la pertenencia al grupo de los individuos que lo componen. El

grupo trata entonces de asegurar su supervivencia proporcionando a sus miembros respuestas acerca de su estancia dentro de él.

Podemos afirmar por lo tanto que el grupo tiene una importancia decisiva para la personalidad del individuo, ya que las personas que se involucran más en las ideas del grupo tienden a desarrollar sentimientos positivos, experimentando de este modo simpatía recíproca. Por consiguiente, las personas con más simpatía tienden a incrementar las actividades y a relacionarse con el ambiente que se vive en el seno de la tribu. Al aumentar las actividades, el grupo se siente más unido entre sí.

La cultura del grupo

Todo grupo, más que crear una cultura propia, lo que hace es elaborar la cultura social ya existente, depurándola y añadiéndola elementos para adaptarla a sus necesidades concretas. De este modo va creando una subcultura de grupo con la que se siente identificado y así se va dando respuesta a una serie de necesidades concretas que nacen en los integrantes.

Las normas y valores que la tribu desarrolla sirven para hacer frente a las situaciones por las que se atraviesa. Para evitar dificultades, el grupo asigna además a cada miembro un papel activo dentro del mismo, creándose normas que tienen como objetivo final la consecución de una eficacia en la persecución de las metas comunes (en el caso de los roleros bien puede ser la diversión o la evasión de la realidad, como ha sido señalado en los primeros capítulos).

La adopción de una serie de normas y valores, además de hacer más fuertes los vínculos internos, sirve a su vez para diferenciar al grupo de otras tribus urbanas con las que puede compartir rasgos.

Estas normas no suelen coincidir con la creación de la propia tribu, sino que van adaptándose a situaciones concretas a medida que el grupo evoluciona. Hay por tanto una diferencia entre un miembro fundador y uno que se haya incorporado recientemente, ya que entre ambos media un proceso de aprendizaje que ha llevado tiempo.

El control

No busca sino el cumplimiento de las normas que señalábamos en el anterior apartado por parte de todos los miembros de la tribu sin excepción. Este mecanismo funciona mediante sanciones, que pueden tener carácter positivo (premiar el comportamiento de un miembro) o negativo (censurarlo e incluso expulsarlo del grupo si se considera que pone en peligro la supervivencia del mismo).

Según esté de jerarquizado el grupo, así de duras serán las reglas. Los grupos más distendidos tienden a hacer sus reglas más flexibles.

Es evidente que el individuo interactúa en su vida cotidiana con muchos grupos sociales, de ahí que los mecanismos de control tengan como objeto asegurarse la le-

altad del individuo en caso de conflicto. Todo grupo trata además de presentarse a él mismo como mejor que los otros, mediante la elaboración de una ideología por una parte, y por otra, mediante la prohibición explícita o tácita de las relaciones de los miembros con otros grupos a los que se consideran inferiores.

El liderazgo

Toda tribu posee una persona de determinadas cualidades a la que el grupo ha elegido como líder. Esta persona tiene carácter emblemático y aparte de dirigir al grupo, suele ser su representante y su cabeza visible. Sus funciones básicas son las de ejercer el control, la diplomacia, y lograr la identidad del grupo.

Además de estas tareas, lleva a cabo actividades instrumentales. Es decir, aprovisiona al grupo de los elementos necesarios para desarrollarse. También acomete actividades de carácter expresivo, repartiendo afectos y administrando los sentimientos dentro del grupo, llegando incluso a definir su estilo y elementos distintivos.

Una tribu puede tener uno o varios líderes según la situación y circunstancias que atraviese. Este liderazgo puede surgir de una manera formal, según criterios establecidos, o informal.

Tipología de tribus urbanas

Dada la variedad y cantidad de tribus, es casi imposible ofrecer una clasificación que las abarque todas. Aún así, los sociólogos han desarrollado una serie de criterios sobre los cuales se establece una tipología con la que poder trabajar. Dichos criterios son bastante subjetivos y están sometidos a variaciones constantes, con lo que pueden ser tomados como una referencia a la hora de estudiar este fenómeno, nunca como una clasificación exhaustiva. De este modo tenemos:

Según la cantidad	Según el vínculo afectivo	Según las formas de la sociedad	Según el elemento de unión	Según criterios de admisión
Pequeño	Primario	Comunidad	Personal	Cerrado
Grande	Secundario	Asociación	Territorial	Abierto

LOS FREAKS: CONCEPTO Y DEFINICIÓN

La palabra *freak* proviene del inglés y significa *fenómeno, raro, extraño*. Su utilización general se difundió a raíz de la película de Tod Browning *Freaks, La Parada de los Monstruos*.

Hoy en día ha perdido ese carácter léxico que tenía para denominar a una persona con taras físicas importantes o deformidades para pasar a ser utilizada sobre todo en

el ámbito psicológico y sociológico. Los medios de comunicación sobre todo utilizan este término para referirse a personas extrañas que hacen gala de un comportamiento anómalo y que suelen desfilan por nuestras pantallas en *late shows*.

Es importante destacar que tras el estreno de una película española en el verano de 2004, la acepción predominante para un comportamiento desviado es la palabra *friki*, utilizada con asiduidad dentro del ambiente rolero para designar a cierta clase de individuos que abusan de los juegos de rol o que llevan a la realidad la terminología lúdica del rol. A estas alturas, cabe suponer que tal denominación implica un matiz peyorativo de cierta índole, y que es utilizado sobre todo para designar comportamientos exagerados o enfermizos. Aunque parece que poco a poco el término se va extendiendo y está pasando a designar también a los freaks en general.

En general, dentro del ambiente tanto de los cómics como de los juegos de rol, la diferenciación, el hecho de considerarse diferente a los demás, de ser marginado o considerado extraño se lleva con especial orgullo. Los freaks fomentan en grado sumo estas divergencias con las tendencias sociales consideradas "normales" por la mayoría de individuos y parecen potenciar todos los rasgos que les hacen pertenecer a dicha tribu.

Naturalmente, la primera consecuencia que se deriva de perseguir esta escisión es la creación de tópicos por parte de las personas que no pertenecen a esta tribu. La opinión más extendida es que los amantes de los juegos de rol suelen ser individuos tímidos, que no se relacionan con los demás componentes de un grupo heterogéneo de personas y que suelen permanecer solteros o sin pareja durante mucho tiempo. Su vida social no es demasiado notable y se centra fundamentalmente en la organización de partidas o en la participación en las mismas. La afición a los juegos de rol suele ir de la mano de otras parecidas, tales como el cine, la lectura o los cómics. Es decir, en términos vulgares, los freaks suelen ser los raros de la clase, o al menos así es como se los ve desde fuera.

Una de las consecuencias que extraje tras someter a estudio a este grupo es que no se puede generalizar, puesto que aun teniendo en cuenta unos rasgos comunes, cada persona es un mundo y algunos de los tópicos que giran en torno a esta tribu fueron desmontados. Es como decir que ningún soltero de este país sabe cocinar o que todos los socios de un club de fútbol se emborrachan cuando gana su equipo. Es evidente que hay una serie de rasgos que sí se presentan sin excepción, hecho que otra parte es lógico, ya que si no, no podríamos hablar de tribu urbana.

Los freaks como tribu urbana

Tras haber expuesto de manera general las características que comparten todas las tribus urbanas, pasemos a concretar si los denominados freaks pueden constituir una en sí mismos.

- Los freaks poseen una clara **conciencia de pertenencia al grupo**. Ningún rolero ocultará el hecho de que le gustan estos juegos ni negará su interés por cualquier tipo de actividad relacionada con los mismos. Muy al contrario, los freaks proclaman lo que son a los cuatro vientos y no les importará lo que se piense de ellos. Aunque esta sea una característica común a la totalidad de las tribus, resulta especialmente curiosa en esta. El freak, al contar con un grupo estable que lo respalda, se enorgullece de ser el raro.

Es decir, un rolero prefiere mil veces explicar que este tipo de juegos no conlleva el asesinato de ninguna persona antes que negar su condición. Un pequeño grupo de los mismos, los más radicales en estos comportamientos (que estudiaremos en próximos apartados) defienden su condición no solo de freaks, sino de *frikis*, término que los propios roleros usan de manera despectiva para censurar esta forma de pensar, pues consideran que desvirtúa aquello que pretenden defender.

- Existe asimismo una clara **solidaridad** entre sus miembros, una especie de creencia de que el comportamiento de un freak solo puede ser comprendido e incluso alentado por otra persona que entienda como él su universo. Este rasgo es por definición excluyente del resto de sociedad, ya que las personas que no juegan a rol difícilmente pueden comprender cómo otras son capaces de estar horas y horas sentados alrededor de una mesa discutiendo la mejor manera de dar esquinazo a un dragón, entrar a una fortaleza o cualquiera de las situaciones que se pueden presentar a lo largo de una partida. Este punto es de hecho uno de los más conflictivos a la hora de tratar con personas no iniciadas en estos juegos, porque lo que más impacta de esta circunstancia ya no es el hecho de perder miserablemente el tiempo (como se ve desde fuera), sino perderlo por algo que en definitiva no existe.

Comparativamente, sería algo similar a explicarle a una persona que no guste de la lectura qué placer se puede encontrar abriendo un libro y perdiendo el tiempo preocupados por el destino de unos personajes que ni nos van ni nos vienen y que para más INRI, no existen.

Igual de difícil que explicarle a alguien no cinéfilo la atracción que representa quedarse a oscuras en una sala de cine y poder desconectar durante dos horas de la rutina diaria. Con el rol pasa lo mismo, pero además, esta práctica cuenta con el agravante de que se considera socialmente peligrosa. A raíz de los asesinatos y disturbios atribuidos a jugadores de rol, los freaks llevan un estigma a ojos de la sociedad que los hace potencialmente peligrosos, por lo que hay que contar con el agravante de que una partida de rol se considera algo así como la preparación de la coartada de un crimen. Si no fuera por este estigma, los jugadores no tendrían la mala fama que tienen y que curiosamente no presentan a ojos de la sociedad otras tribus urbanas con un mayor riesgo potencial. Por ello, el tema de la solidaridad entre sus miembros es tan importante, porque parece

ser que solo otro jugador de rol comprende que sus compañeros de mesa no son asesinos.

- En el mundo del rol, más quizá que en ninguna otra tribu, cobran vital importancia las **acciones recíprocas**, la interacción y la relación con otros individuos del mismo grupo. Y esto se da por una razón lógica, ya que se necesitan un número mínimo de personas para llevar a cabo el acto lúdico sin el cual esta tribu no tendría sentido. El individualismo, al contrario que en otros grupos sociales, no tiene cabida. Se puede jugar a los videojuegos solo, reafirmandose además en esta práctica, se puede incluso jugar al parchís solo, pero se mire por donde se mire, es imposible jugar a rol solo.

La fama de solitarios que tienen los roleros debe tomarse con matices, pues el rechazo a otras personas solo se da con aquellos que no pertenecen al mismo grupo. Aún así, los roleros suelen ser muy reservados a la hora de entablar relaciones de amistad incluso con personas de la misma tribu, prefiriendo circunscribir estas a círculos cerrados que provienen además del entorno primario del sujeto. Muchos roleros comenzaron jugando con familiares cercanos o amigos muy íntimos, estableciendo las demás relaciones a partir de esa base. Se produce entonces una práctica bastante curiosa, que es el cuidado y mantenimiento de amistades hechas durante los primeros años de vida, hecho que no es común al resto de tribus.

- Asimismo, la **comunicación** entre sus miembros es otro factor de vital importancia. En un mundo lúdico en constante cambio, en el que las editoriales que se dedican a este campo no paran de revisar, actualizar o cambiar sistemas de juego, es vital estar bien informado.

Como hemos repetido en numerosas ocasiones, Internet es algo imprescindible para los roleros, ya que contribuye a mantener activa esta comunicación. Obviamente, este no es el único método, ya que el boca a boca también goza de gran importancia en la difusión de noticias sobre el mundo del rol. Ahora bien, hay que tener en cuenta que el rol es un fenómeno global que se da en la mayor parte de los países desarrollados, por lo que el ordenador es una herramienta necesaria tanto para acceder a páginas web como a grupos de noticias, chats, listas de distribución de correo, etc.

Al contrario que en otras tribus, que parecen estar más cómodas sin estos avances o que directamente confiesan no necesitarlos, para los roleros, la necesidad de información es acuciante. La tecnología SMS de los teléfonos móviles sustituye en gran medida a la comunicación clásica a la hora de quedar para una partida, comunicar cualquier novedad o consultar una duda.

De hecho, un rasgo inherente a esta tribu es la afición a la informática, la Red y todo lo que implique estar informado en tiempo real de cualquier novedad que pueda producirse. La razón de este fenómeno es que desgraciadamente, el material sobre juegos de rol editado en España en formato impreso no tiene la tirada suficiente para considerarse revista (salvo algunas excepciones). En primer lugar,

porque la calidad y el formato del papel huyen claramente de esta definición. En segundo lugar, otro inconveniente con el que se topan las publicaciones que optan a esta clasificación es el de la falta de periodicidad fija. Al estar hechas sobre todo por aficionados, su aparición depende mucho de los medios económicos y de la existencia de colaboradores.

Los jugadores que editan este tipo de informaciones suelen preferir Internet por considerarlo un medio más asequible a sus posibilidades. El alojamiento en servidores es relativamente barato o directamente es gratuito. Y además, de este modo se aseguran la existencia de colaboraciones pidiéndolas directamente a todos los miembros de la lista de distribución, lo que ayuda bastante a la hora de contar con material suficiente para actualizar la web.

Como es de suponer después de ver estos datos, la mayoría de las respuestas de los individuos entrevistados fueron taxativas a la hora de reconocer que preferían Internet antes que las revistas o fanzines.

- Dentro de la tribu hay además una **jerarquía** que sin embargo, es variable y está poco definida. Si consideramos los actos que este grupo realiza fuera de los juegos, dicha jerarquía se diluye. Pero si tenemos en cuenta el propio juego de rol, la cabeza visible a la hora de narrar, dirigir, solucionar problemas y evitar enfrentamientos entre jugadores, es el director de juego.

Fuera del juego, los jugadores son exactamente iguales a ojos del director de juego y el orden que se respeta dentro de la partida es el de los personajes, no el de los jugadores.

El Colegio de Psicólogos de Madrid examinó a una muestra de jugadores de rol y en su informe (que veremos con más detalle en las conclusiones) añadió otras características, que sin ser exclusivas de esta tribu, sí que se dan en muy pocas.

- Los freaks suelen ser personas con un **cociente intelectual medio-alto o alto**, lo que los convierte en sujetos muy inteligentes. Si consideramos que las afirmaciones anteriores en las que se dice que suelen ser los raros de la clase y que tienen dificultad al establecer relaciones sociales, no resulta difícil discernir que son los empollones del colegio. Tristemente, parece que no se ha superado en las escuelas esta suerte de tópicos, y el que es más inteligente, tiene necesariamente que ser el raro. Las nuevas generaciones tampoco ponen de su parte, y el futuro de las relaciones dentro de las clases no pinta muy halagüeño.
- Los jugadores de rol son según este informe, **personas imaginativas que gustan de la lectura y la escritura**. Este punto tiene cierta lógica si tenemos en cuenta que entrar en la dinámica de un juego de rol no es tan sencillo como parece. Existen determinados personajes y situaciones concretas que exigen un esfuerzo mental considerable, ya que los personajes se enfrentan a sucesos anómalos que son poco o nada corrientes en el día a día. Encarnar a un vampiro que se enfrenta a un hombre loco es una muestra de ello. Sin este esfuerzo mental, el juego

se desvirtúa, puesto que entonces no se aprecia con todo detalle los matices que éste ofrece.

En el caso del director de juego, por otro lado, esta característica es más que necesaria porque en definitiva, estamos hablando de un creador de historias cuya misión es hacerlas coherentes y evitar agujeros en ellas. Suelen ser por tanto gente a la que le gusta escribir.

El gusto por la lectura es también otro factor indispensable, pues como hemos visto, muchos de los juegos de rol o bien parten de un libro, o bien se han "nove-lizado", creando una serie de volúmenes con los principales personajes del juego. Si a esto le añadimos la necesidad ineludible que el director de juego tiene de documentarse sobre geografía e historia de la ciudad donde se ambienta la partida, esto nos lleva a los libros.

No obstante, dentro de este amor por la lectura no solo tienen cabida los libros, sino también los cómics, a los que los freaks también suelen ser aficionados, y las páginas web. En el apartado "cómic" incluimos tanto el tebeo clásico de toda la vida (*Mortadelo y Filemón*, *Zipi y Zape*, *El Botones Sacarino*...) como los superhéroes americanos y el Manga, un tipo especial de cómic que se da en Japón y que ha propiciado también legiones de seguidores.

- **El uso de un nombre alternativo o nick.** Generalmente a los freaks se les conoce por el nombre de su personaje antes que por el suyo propio. Esto, más que una manía, corresponde a unos criterios de utilidad: en un mundo donde cada vez más roleros juegan por Internet, el uso de este nombre alternativo se convierte en una costumbre constante. El nombre del personaje se usa también en canales de comunicación como IRC o chat, con lo que el nombre real pasa a un segundo plano. Con el tiempo, cuando se conoce más a la persona, suele volver a imponerse el nombre real frente al alias.
- Los freaks ponderan y alaban la **informática** y los avances tecnológicos en general. Las ciencias suelen ser sus asignaturas preferidas y muchos de ellos destacan en el campo de las matemáticas, interesándose igualmente por conocimientos relacionados con ellas, tales como la Astronomía, la Física o la Química. Por otro lado, tampoco se desdeña el campo de las Letras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas, algo que también es valorado positivamente dentro de esta tribu. Curiosamente, se valora más el aprendizaje de lenguas antiguas (como el Latín o el Griego), de lenguas desaparecidas o extrañas (Esperanto) o de lenguas propias de algún juego de rol (como el Quenya o idioma élfico creado por Tolkien).
- Muestran afición por **juegos que les hagan pensar** o en los que el papel de la mente tenga un lugar predominante. Los freaks suelen huir en el colegio de los juegos violentos que impliquen enfrentamiento cuerpo a cuerpo, prefiriendo en cambio aquellos como el ajedrez, juegos de preguntas y respuestas, juegos de estrategia, de adivinanzas, etc. Es decir, cualquiera que ponga a prueba su ca-

pacidad intelectual. Quizá dada la escasa estima que tienen dentro de la masa social, sea esta una forma sensata de reforzar su ego.

- Aparte de la literatura, también son **aficionados al cine**. Naturalmente, son las grandes sagas como *La Guerra de las Galaxias*, *Matrix*, *Star Trek* o *El Señor de los Anillos* las que arrastran más seguidores, aunque el cine de terror y la serie B también se llevan una buena porción en el reparto de fans. Muchos de ellos se confiesan seguidores de directores como John Carpenter o Tim Burton. Películas como *Entrevista con el Vampiro*, *Underworld* o *Drácula* han gozado de gran éxito en esta tribu. Las películas de superhéroes tales como *Daredevil*, *Spiderman*, *Superman*, *X Men*, *Hellboy*, *El Castigador*, *Batman* o *Los Cuatro Fantásticos* también cuentan con un nutrido grupo de seguidores.

Otro campo sería el de la Ciencia Ficción, en el que podemos destacar clásicos como *Blade Runner* y otras producciones como *Stargate*, *La Mosca*, *TRON*, *Aliens* o *Spaceship Troopers*.

En el terreno de la fantasía, suelen preferir *La Historia Interminable*, *La Princesa Prometida*, *Willow* o *Legend*. La acción/aventura y la comedia también son de su agrado, con títulos como *Regreso al Futuro*, la trilogía de *Indiana Jones*, *Resident Evil*, o películas de Mothy Phytton respectivamente.

Asimismo, entre las series de televisión de culto para esta tribu encontramos *Expediente X*, *Smallville* (u otras relacionadas con *Supermán*), *Buffy Cazavampiros*, *Sea Quest*, *Más Allá del Límite*, etc. Las series de dibujos animados como *Los Simpsons*, *South Park*, *Futurama* y otras similares también son de su agrado.

El Anime o las películas basadas en manga como *Alita: Angel de Combate*, *Akira*, *Los Caballeros del Zodíaco* o *Bola de Dragón* tienen una alta cuota de público freak entre sus filas.

- La **cultura del videojuego** está muy extendida, tanto en consolas como en ordenador. Aparte de los ya mencionados juegos de rol para PC, a los freaks también suelen gustarles los juegos de estrategia y aventuras, aparte de los clásicos de toda la vida como el Tetris.
- Las relaciones afectivas suelen darse entre miembros del propio grupo, defendiendo y favoreciendo la **endogamia social**. Al ser un grupo bastante cerrado, las relaciones que establecen los roleros se dan sobre todo otras personas cuyas aficiones e intereses giran en torno al mundo de los juegos de rol y de todo lo que éstos implican. Esta situación ideal no se produce desgraciadamente en todas las ocasiones y esto nos lleva a encontrar con cierta frecuencia parejas mixtas, en las que uno de los miembros es jugador de rol y el otro no.

Una situación así requiere un alto grado de tolerancia por parte de la persona no jugadora que no siempre está dispuesta a ceder. Convivir o crear vínculos con un rolero supone introducir en la rutina amorosa una serie de elementos que no todas las parejas soportan.

Lo primero y lo que peor se suele llevar en el seno de la pareja es el establecimiento de un cierto número de horas para jugar a rol. Una persona no iniciada en

estos temas no entiende que un grupo de jugadores puedan pasarse horas frente una mesa en un mundo imaginario. Ese es el principal problema y mayor dificultad por la que atraviesan estas relaciones. Parafraseando a la Biblia, es más fácil que un camello pase por el ojo de una aguja antes de que un jugador de rol abandone su afición.

De modo que al final suele darse el efecto contrario en estas parejas, y que no es otro que la conversión de la persona a la que no le gustan estos juegos en jugador de los mismos. Son muy escasas las ocasiones en que esta circunstancia se plantea al revés, aunque desde luego también las hay, y suele darse al formalizar la relación.

En este tipo de parejas, se suelen dar pactos en cuanto al tiempo de juego, buscando un equilibrio o término medio como se busca en otros muchos aspectos de la pareja.

A esto hay que añadirle la dificultad adicional del mal nombre que tienen los juegos de rol. Un jugador declaraba que a su novia no le importaba que volviera de madrugada por haber estado de copas con los amigos, pero que siempre que llegaba tarde por haber estado jugando a rol, su pareja se enfadaba con él.

Considerado desde ese punto de vista, es él quien tiene razón, pero si la otra persona considera que su pareja puede estar llevando a cabo todo tipo de actos delictivos que se engloban bajo la etiqueta "juegos de rol", es normal que se sienta preocupada. El hecho de que los jugadores conozcan la hora de comienzo de la partida, pero no su final, puede agravar todavía más esta situación, porque en el rol, la expresión "nos queda un poco todavía" puede hacer referencia fácilmente a tres horas. Y no son muchas las personas que están dispuestas a aguantar esa situación.

A pesar de todos estos factores, hay que insistir que las relaciones tanto de amigos como de pareja dentro del mundo del rol suelen ser endogámicas, ya que se trata de un grupo cerrado y a veces excluyente, como hemos podido ver.

- Suele ser un grupo que práctica asiduamente el **coleccionismo**, tanto de libros como de objetos relacionados con el rol, los cómics, el cine y los videojuegos. Los artículos a coleccionar son dispares e inimaginables, y van desde los clásicos muñecos de miniatura hasta personajes de peluche como el monstruo Cthulhu de los *Mitos de Lovecraft*, pasando por pegatinas, posters, camisetas, gorras, y un largo etcétera.

Los freaks vistos por sí mismos

Si hemos visto algo que los freaks están orgullosos de proclamar es su pertenencia a este grupo. Ellos mismos fomentan esta conciencia de grupo mediante la acepción del término para autonombrarse, y colaboran activamente en la difusión del mismo.

Usando Internet como herramienta de comunicación, los freaks además se encuentran permanentemente informados de las novedades que aparecen en el

mundo del rol o los cómics, y también pueden establecer conversaciones con individuos separados por miles de kilómetros de distancia. De hecho, de los sistemas para comunicarse o para asociarse, Internet es el preferido de esta tribu precisamente por el auge de la comunicación tanto anónima como de la denominada cara a cara, usando para ello aparatos tales como web cams o micrófonos, que permiten una comunicación en tiempo real.

Las listas de usuarios de determinadas páginas de rol son otro de los medios de los que disponen para intercambiar conocimientos, aclarar dudas, conocer gente, exponer quejas, recomendar lecturas, etc.

Precisamente estas páginas muestran la preocupación creciente de los roleros por la opinión negativa que tienden a generar a su alrededor. Son por ello los primeros interesados en que se descubra la verdad en sucesos como los que hemos visto en el primer capítulo. Desde estos púlpitos virtuales, se exhorta a los medios de comunicación a ser más rigurosos en la terminología empleada para definir las acciones nocivas que se suelen relacionar con estos juegos.

Pero volviendo a la cultura de grupo a través de la Red, cabe destacar un fenómeno curioso que se produce en algunas de estas páginas, como es la publicación periódica de tests o encuestas con las que los usuarios pueden medir cómo de freaks podían llegar a ser. Las preguntas de este tipo de encuestas suelen versar sobre diferentes temas, entre los que destacan:

- **El mundo del rol en general:** pregunta sobre las veces qué se juega, el número de horas de juego, preguntas relativas a conocimientos sobre este mundo, dirigidas tanto a directores de juego como a jugadores.
- **Los juegos de rol en particular:** libros que se tienen, preguntas relativas a personajes, a campañas concretas, a elementos de estos juegos tales como las fichas, las hojas de personaje, dificultades a la hora de salir de un personaje, etc.
- **Los elementos que rodean al mundo del rol:** cómics, camisetas, dados, relaciones con los dependientes de las tiendas, búsqueda de noticias, jerga empleada, pertenencia (o no) a alguna asociación, etc.

Las respuestas arrojaron curiosos resultados:

- La totalidad de los voluntarios que realizaron la encuesta habían jugado a rol alguna vez en su vida.
- La totalidad de los encuestados manifestaron tener al menos un juego de rol, aunque no necesariamente comprado (muchos son "herencias" de hermanos mayores o regalos)
- Casi la mitad de los encuestados pertenece a alguna asociación o club de rol, tanto de ayuntamientos como de centros culturales o universidades.

- El 75% ha jugado campañas que han llegado a tener una duración mínima de un año. De este porcentaje, el 10% ha llegado a jugar una campaña durante más de diez años.
- El 80% confiesa llevar más de la mitad de su vida jugando a rol.
- La totalidad de los encuestados ha jugado a rol durante al menos seis horas seguidas. De ellos, el 30 % ha llegado a jugar durante más de doce horas.
- El 80% utiliza la jerga propia de los juegos de rol en su vida cotidiana.
- La totalidad de la muestra ha tenido que explicar alguna vez a personas no familiarizadas con este tipo de juegos, que ni son satánicos ni se juegan con cu-chillos.
- Sólo un 15% ha acudido alguna vez a jornadas o eventos sobre rol.

LOS FRIKIS

Solamente una pregunta de la encuesta anteriormente expuesta hacía referencia a esta palabra. Aunque suene redundante, los freaks se consideran a sí mismos como tales, no frikis.

Este término es una derivación de *freak* y sirve para designar a aquellos individuos dentro de la tribu que pervierten los principios sobre los que se asienta la misma, de modo que se consideran peligrosos o molestos y la misma tribu tiende a evitarlos.

A pesar de lo entusiasta que puede resultar esta tribu, está claro que hay ciertos límites, y que todo aquel que los pase será considerado un friki, con todo lo que esto conlleva.

Hablar de rol todo el día, sin tener otro tema de conversación, jugar durante todo el fin de semana sin salir apenas de casa, rechazar a aquellos que se piensa que no saben como uno, corregir al director de juego de forma prepotente en medio de una partida...todas estas actitudes son censuradas por los freaks y a estos individuos se les soporta porque no se tiene otro remedio, pero no se considera que dan una buena imagen del rol.

Igualmente, son frikis todas aquellas personas que son incapaces de desconectar o que sencillamente se creen su propio personaje, encarnando su esencia durante todo el día. En los foros, chats, o listas de correo de los juegos de *Mundo de Tinieblas* hay algunas personas que se creen vampiros, magos, hombres lobo o momias, ya que la temática del juego versa sobre este mundo de oscuridad.

Naturalmente, esto no es óbice para que ciertas personas se creen lo que se creen. Estos elementos son los que dan mal nombre a los roleros, que solo pretenden lisa y llanamente pasar una tarde entretenida. Todo lo que trascienda ciertos límites no sólo resulta peligroso, sino también grotesco.

Usuarios del canal de chat del juego de rol *Vampiro: La Mascarada* confiesan que a veces se han encontrado con elementos de este tipo, con gente que vive en una

continúa noche de Halloween, que afirma beber sangre y ser capaz de vivir para siempre.

Aunque estas anécdotas son comentadas con hilaridad, lo cierto es que tras estas palabras subyace un halo de preocupación, porque se considera que por estas personas pagan el resto de jugadores.

El hecho de que la palabra *vampiro* designe a un juego de rol provoca a veces confusión entre estas personas, que entran al chat creyendo que van a encontrarse con una panda de gente rara y lo que encuentran son jugadores hablando de sus aficiones. Lo que hacen los usuarios normales del chat es reírse un poco y dejar claro en todo momento que la reunión virtual es de jugadores.

Ahora bien, a estas alturas del estudio huelga decir que este comportamiento no es consecuencia de haber jugado durante un excesivo número de horas a rol. Esto no es como *El Quijote*, que se va secando el cerebro cuanto más se juega. Echarle la culpa a los juegos de rol en su totalidad es injusto, dado que la persona que se comporta así lo que está demostrando es que no sabe distinguir entre la realidad y la ficción, y que es capaz de creer que es un personaje de juego de rol tanto como creerse que es Bela Lugosi.

CONCLUSIONES

EL MIEDO AL ROL EN ESPAÑA

A lo largo de estos capítulos hemos ido viendo de una manera más o menos descriptiva, qué son los juegos de rol, cuál es su mecánica, cuáles son las normas que los regulan, cómo se crean las historias y cuáles pueden ser sus peligros. Sin embargo, hemos reservado para esta última parte la cuestión de qué beneficios producen. Aunque dada la lamentable imagen que los medios de comunicación ofrecen en nuestro país de los juegos de rol, el hecho de que puedan tener algún beneficio parece difícil de creer. Si yo hubiera hecho esta afirmación en los primeros capítulos de manera categórica, y no mediante pequeños esbozos como se ha presentado, seguramente muy pocas personas me creerían, tal el peso que los medios tienen a la hora de configurar la opinión pública. Sin embargo, a estas alturas, una vez comprendido el funcionamiento de estos juegos, sí que es posible argumentar con razones sólidas la existencia de dichos beneficios. Y no es porque lo afirmemos desde aquí solamente, sino porque dado que el fenómeno de los juegos de rol preocupa sobremanera a la sociedad española, han sido muchas las voces que se han levantado en defensa de esta forma de entretenimiento. Con ello no solo nos estamos refiriendo a asociaciones lúdicas o de jugadores de rol, sino también a estudios que presentan un gran rigor científico.

Desde que en el año 1994 Rosado y su compinche asesinaran en una parada de autobús a un trabajador que volvía a casa siguiendo las pautas de un supuesto juego de rol, los medios de comunicación españoles se han dedicado sistemáticamente a crucificar y a demonizar este tipo de juegos. A veces ha sido por una mera cuestión de sensacionalismo, de buscar el escándalo o lo que vulgarmente se conoce dentro del argot periodístico como "caniaza". Otras veces ha sido por desconocimiento, por falta de hipótesis mejores, o simplemente por no contrastar la información que se ha recibido. De este modo, crímenes posteriores como el de José Rabadán, el adolescente que mató a sus padres y a su hermana con una katana o espada japonesa, o

el más reciente Asesino de la Baraja, fueron en principio mal atribuidos a juegos de rol.

En el caso del Asesino de la Katana podría comprenderse esta confusión hasta cierto punto, dado que Rabadán estaba obsesionado con un videojuego llamado *Final Fantasy*. Los periodistas rápidamente encontraron unos nexos de unión clarísimos entre los asesinatos y los videojuegos, extendiendo la información de que estos convierten a jóvenes inofensivos en psicópatas en potencia, dado que incitan a la violencia por culpa de sus contenidos explícitos, su lenguaje grosero y sus escenas sexuales. Y claro, no se tardó en englobar a los videojuegos y a los juegos de rol dentro del mismo saco. Después de todo, existía el precedente demasiado cercano del caso Rosado, quien poseía ciertos rasgos mentales que le emparentaban con el asesino de la katana. Todo esto ocurría a mediados de la década de los noventa. Cuando el tema perdió notoriedad, los medios dejaron de hablar de ello. Sin embargo, el daño ya estaba hecho. A partir de ese momento, cualquier noticia sobre crímenes, robos, profanaciones, palizas o secuestros que tuvieran tintes morbosos y extraños, se relacionaban con un juego de rol. A veces sin ni siquiera plantearse qué era eso del rol en realidad. Daba igual. Si sonaba raro, era rol. Como apuntaba el escritor Jesús Palacios, *Javier Rosado es también un lector empedernido, con una biblioteca propia de unos tres mil ejemplares, principalmente de fantasía, terror, ciencia ficción y esoterismo. Lovecraft, el marqués de Sade y Mi Lucha de Hitler, estaban también en su estantería, junto a unas cuantas cintas de vídeos gore y su colección de la revista de cine fantástico Fangoria. Todavía me sorprende que los periodistas no incidieran más en sus aficiones y se iniciara una de esas características campañas contra el cine violento y la literatura sádica y pornográfica. Pero es que, claro, lo que había destapado el frasco de las esencias para los medios era, esta vez, una cosa llamada "juego de rol".*

Pero ¿cómo transcurrieron los hechos? ¿Cómo se produjo aquel asesinato que conmocionó a la sociedad española? El crimen tuvo lugar la madrugada del 30 de abril de 1994, cuando Carlos Moreno, trabajador de 52 años de edad, fue asesinado en una parada de autobús en el barrio de Hortaleza. Sus verdugos, Javier Rosado, estudiante de Químicas de 21 años y Félix Martín, de 17, estudiante de COU en la rama de Letras. Dada la peculiaridad del homicidio, lo primero que se pensó fue en una sangrienta culminación del juego de Rol al que llevaban jugando toda la tarde, que tenía el nombre de Razas, y que había sido creado por el primero de los imputados, Rosado, el cabecilla e inductor del crimen. Los dos amigos buscaban una mujer joven y atractiva para asesinarla. El propio Rosado anotó en un diario que posteriormente confiscó la policía: *salimos a la una y media. Habíamos estado afilando los cuchillos, preparando los guantes y cambiándonos, poniéndonos ropa vieja en previsión de que la lleváramos quedaría sucia (...)* Yo sería quien matara a la primera víctima.

Aquella supuesta víctima iba a tardar en llegar. Eligieron primero a una mujer que se subió a un coche; después, a otra, que escapó de manos de los psicópatas sin sa-

berlo gracias a que su novio la acompañó al portal. Después rechazaron a una anciana que bajaba la basura... así hasta siete posibles víctimas. Poco a poco fueron poniéndose nerviosos, ya que su objetivo era asesinar a alguien antes de las cuatro y media de la madrugada. Finalmente, dieron con Moreno, quien les pareció la víctima propicia porque era un hombre mayor y gordito. Rosado relataría posteriormente al ser interrogado por el particular: *desde el principio me pareció un obrero, un pobre desgraciado que no merecía la muerte (...). Si hubiera sido nuestra primera posibilidad, allá a la una y media, no le hubiera pasado nada, pero ¡así es la vida!*

Los jóvenes se acercaron al hombre y le pidieron todo su dinero, como excusa para sacar los cuchillos y registrarle. *Me agaché en una pésima actuación de un chorizo vulgar a punto de registrar la chaqueta* confesó Rosado. Cuando se dio cuenta de lo que estaba pasando, Carlos se resistió con todas sus fuerzas, luchando contra sus agresores e insultándoles. Pero estos se limitan a propinarle puñaladas y a empujarle hacia un parque cercano para rematar su siniestra labor. Cuando expira, ambos se felicitan por el trabajo. Rosado declaró que en esos momentos se sentía en paz consigo mismo, como si hubiera llevado a cabo una misión especial o hubiese cumplido un deber. La frialdad de la que hace gala en aquellos momentos es escalofriante: *me descubrí absoluta y repugnantemente bañado en sangre. Lamenté mucho no poder verme a mí mismo o hacerme una foto. Uno no puede pensar en todo.*

En lo que sí habían pensado sin embargo, era en las posibles consecuencias del crimen. A primera hora de la mañana, un conductor de autobús que hacía la ruta por Bacarés, se estaba fumando un cigarillo cuando vio algo que le llamó la atención. Al acercarse, descubre con horror que se trata de un cuerpo humano cosido a puñaladas. La policía acude al lugar y piensa en un primer momento que el móvil del crimen ha sido el robo. Después de todo, es el segundo asesinato que se registra en el barrio en pocos días. Sin embargo, hay algo que no cuadra: en primer lugar, que la víctima lleva encima sesenta mil pesetas, lo que no cuadra con un robo, y en segundo lugar, que se encuentra un trozo de guante de látex en el lugar del crimen.

Los dos cómplices fueron puestos a disposición judicial y trasladados a los juzgados de la Plaza de Castilla. Allí se les practicaron los primeros interrogatorios y los primeros análisis psiquiátricos. La policía obtuvo entonces una orden de registro y al acceder al dormitorio de Rosado se encontraron más de tres mil volúmenes, entre los que había literatura tan dispar como manuales de ocultismo, libros del Marqués de Sade e incluso de Hitler, revistas sobre temas paranormales, un tablero de ouija, quince cuchillos y lo que llamó la atención de la prensa y fue el detonante de este caso, abundante libros de rol.

La noticia corre entre los medios de comunicación como un río de pólvora. En medio de todo este revuelo, un artículo denominado *Una Necrosis similar*, escrito por Rafael Torres, y publicado en el periódico *El Mundo* el 9 de junio de 1994, levantó ampollas en las Asociaciones de Jugadores y aficionados al Rol, ya que afirmaba que

estos juegos producían *necrosis fulminantes en los tejidos de la cabeza y del corazón, aparte de desprecio por la realidad e ignorancia.*

El artículo está escrito con un tono visceral innegable, propio de los días posteriores a una conmoción social importante. El corazón traiciona a la cabeza en estas circunstancias. Después de un atentado terrorista, son muchos los que claman por la pena de muerte para los autores. Sin embargo, transcurridos unos días de reflexión, la sociedad asume que vive en un Estado de Derecho y calma su sed de sangre.

Torres también afirma que los roles (sic) no hacen psicópatas, pero los promueven y los anuncian, en clara referencia al Caso Rosado. Esto no es más que una demonización de aquello que no se conoce, ya que como hemos visto, no sólo el Tribunal Supremo, sino la propia familia del hombre asesinado, rechazaron la hipótesis del juego de rol para enmascarar una psicopatía.

El elemento responsable de esta locura mediática, aparte de los juegos de rol encontrados en la habitación de Rosado, es el hecho de que el inculcado es el creador de un juego llamado *Razas*, basado en la concepción del mundo y de las personas como arquetipos, o en palabras del propio Rosado ante sus psicólogas, son ideas humanas llevadas al extremo

Con esta información los medios tenían suficiente como para preparar su cruzada contra este tipo de juegos. No se tomaron en cuenta declaraciones del propio acusado en las que declaraba no tener ningún tipo de interés en ellos. *El Rol me repugna. Sólo he jugado a Razas. Es un juego inventado por mí, en el que no interviene el azar. Por eso se juega sin dados. Es un juego de estrategia. El tiempo no existe, el acto carece de importancia, eso da igual, la persona carece de importancia.*

Pero como en todo caso polémico, hubo una serie de investigadores y de periodistas que decidieron dar un voto de confianza a los juegos de rol, defendiendo la hipótesis de que Rosado era un asesino frío y sin remordimientos ni conciencia, y que eso no lo cambiaba ningún otro factor. Periodistas como Carlos Berbell y el criminalista Salvador Ortega, coinciden en que el germen de este asesinato no fue un juego de rol. En un estudio llamado *Psicópatas Criminales* analizan el caso y descubren que Rosado había iniciado una escalada de crímenes en la que sólo contaba el ansia por matar. De hecho, ya preparaba un segundo crimen basado en que *quería matar como experiencia y como reto para superar la moral. Nada de juegos de rol, nada de Razas. Porque sí.*

Otros periodistas se unieron a esta cruzada, entre ellos Manuel Marlasca y Luis Randoles, del departamento de investigación de la revista *Interviú*, quienes declararon en su obra *Así son, así matan: Si bien los detenidos eran aficionados a este tipo de entretenimiento por lo general inofensivo, la muerte de Moreno no estaba vinculada al rol, sino que fue consecuencia de las ansias de matar de un tipo con la cabeza llena de pájaros y de la fragilidad de voluntad de su mayor adúlador, Félix.*

Los únicos que jugaban a Razas eran los dos amigos. Javier Rosado hacía las veces de director de juego y su cómplice Félix le seguía en todo lo que decía, llegando a la fatídica noche en que decidieron trasladar a la realidad su paranoia. En su sentencia, el Tribunal Supremo indica que *la peculiaridad de Razas consiste en dividirlo todo en determinados arquetipos que representan una parte de la personalidad de una persona (...), siempre impregnados los personajes por la violencia, el terror, el odio, las armas y la muerte.*

Jesús Palacios, en su análisis sobre este crimen declara *el juego de Razas era acerca de la realidad, de las personalidades y arquetipos que existen en el mundo real y en la percepción del mundo que tenía Javier. Una filosofía de la vida basada en conceptos entresacados del nacionalsocialismo, la filosofía de Sade y el darwinismo ingenuo de la ciencia ficción épica y la fantasía heroica al estilo Conan. Así, entre los personajes que Rosado podía asumir en un momento dado estaban Cal, un niño o a veces una muchacha rubia que representaba, en palabras del propio Javier Rosado, el dolor, el bendito sufrimiento.*

En cuanto a las supuestas conexiones del juego con el nazismo, hay que dejar muy claro que no existieron. Razas no abogaba por la depuración de la misma, sino por una catalogación de la humanidad en estereotipos. A dónde hubiera conducido esta idea, es algo que sólo el autor podría decirnos.

Tuvieron que pasar cinco años para que la sentencia emitida por el Tribunal Supremo viera la luz. El dictamen de la sentencia del llamado Caso Rosado, emitida tras un dictamen unánime de los magistrados, quitó cualquier atisbo de culpa a los juegos de Rol.

La sentencia STS 632/98 de 25/06/1998, P. Pte. Granados Pérez Carlos, rec. 568/97, ratifica como hecho probado que el procesado Javier en fecha no concretada del año 1994 decidió superar tanto la forma lúdica documentada en fichas, como la escenificación para materializar en el mundo de la realidad física un plan consistente en dar muerte a una persona.

En la manifestación que se convocó en Madrid como rechazo a estos atroces hechos, se leyó un comunicado de la familia Moreno en el que se despojaba al Rol de toda culpabilidad en el asesinato. *El asesinato de Carlos Moreno no era un juego de rol. Era un macabro asesinato. Los asesinos no son jugadores. No aceptamos ninguna coartada que permita interpretar que un asesinato es un juego, ni siquiera un juego de rol. El juego de rol es una actividad lúdica, recreativa, cultural, imaginativa, creativa y artística, con una importante base literaria, por lo tanto es inofensivo, civilizado. La familia tiene toda la razón en dudar que su padre fuera asesinado por un juego. La noticia del móvil del asesinato es tendenciosa. Los asesinos no jugaban. Destruían bárbaramente a una persona.*

La hipótesis del Rol pierde peso en este caso por sí sola. Sin embargo, fueron casi cinco años los que transcurrieron desde el bárbaro asesinato hasta la sentencia del

Tribunal Supremo. Casi un lustro en el que los medios de comunicación hicieron su particular cruzada contra este tipo de juegos. Cuando se quiso reparar el error, ya era demasiado tarde. El crimen que se llevó la vida de Carlos Moreno pasaría a las necrológicas de nuestro país con el nombre del Crimen del Rol, como de hecho se sigue conociendo.

Aunque se dio la circunstancia de que la familia del asesinado fue la primera en negar la implicación de este tipo de juegos, las asociaciones de Rol también se emplearon a fondo para limpiar su imagen, pues eran los principales interesados en aclarar los hechos que sucedieron aquella triste noche.

Los psiquiatras que atendieron a Javier tras su puesta a disposición policial, declararon que el muchacho *tenía en el momento de ocurrir los hechos un trastorno de la personalidad o psicopatía, manteniendo sus facultades volitivas e intelectivas intactas.*

A Javier se le condenó a veintiocho años de reclusión mayor por asesinato, cuatro años, dos meses y un día de prisión menor por el por delito de robo y diez años y un día por el delito de conspiración para el asesinato. A Félix, a pesar del atenuante de la minoría de edad, se le condenó a doce años y un día de reclusión menor por asesinato. Tras conocerse la sentencia, el abogado de Javier interpuso un recurso de casación que fue desestimado.

Ahora mismo, Rosado está en la cárcel y cree que su estancia en prisión es parte de Razas, el juego que inventó. Un claro caso de confusión entre realidad y ficción.

EL GRAN CIRCO MEDIÁTICO

1994 es por tanto una fecha clave para los juegos de rol. Antes de este año, cuando la policía no tenía bases para resolver un crimen o los indicios simplemente eran confusos, recurrían a explicaciones como las sectas, los celos, los motivos pasionales, etc. A partir de la difusión del Caso de Rol en los medios, los juegos se convierten en la excusa universal para cometer un asesinato. En el primer capítulo vimos con detalle una serie de sucesos macabros a los que se atribuía como causa última los juegos de rol. La presión sobre estos fue tal que algunas asociaciones de jugadores de rol se pusieron en contacto con diversos medios de comunicación para pedir a los periodistas que trataran el tema con seriedad y que dejaran de proporcionar a la sociedad información sesgada, tendenciosa o sensacionalista. Interesadas en grado sumo en limpiar la imagen que de ellas se estaba ofreciendo, gran número de asociaciones se sumaron a la manifestación de repulsa que la familia convocó a la semana del asesinato. Revistas, fanzines, asociaciones de rol y autores hicieron frente común ante los ataques que estaban sufriendo y promulgaron varios comunicados. Uno de los más expresivos fue el de la revista *Líder*, especializada en juegos de rol, estrategia y simulación, y que fue emitido en junio del año 1994. Dicho comunicado declara:

1. Que los juegos de rol son una actividad altamente sociable, ya que facilitan el contacto entre las personas y desarrollan sus capacidades comunicativas, estimulan su imaginación y creatividad y son educativos. Por lo tanto, defendemos que los juegos de rol no son nocivos para la salud mental de quienes los juegan, tal como se ha pretendido dar a entender. Y recordar que el fin principal de estos juegos, como los de todos los juegos lúdicos, es hacer que los jugadores se diviertan sin causar daño a nadie.
2. Su mas hondo pesar a la familia de Carlos Moreno, a la que sinceramente acompañamos en el sentimiento.
3. Que los juegos de rol no son culpables de esta muerte, por cuanto son juegos en que se simulan unas determinadas situaciones, pero simplemente se simulan, no se llevan a la práctica. Los juegos de rol son juegos puramente imaginativos. Cualquier intento de convertirlos en situaciones reales es sobrepasar sus límites. Eso ya no es rol, es otra cosa.

Pero sin duda, el que expresó con más claridad lo que los roleros pensaban de aquel trágico suceso, fue el de Frances Matas Salla, de la Editorial JOC, ante la manifestación de Madrid del 11 de junio que como hemos comentado, había convocado la familia Moreno. En él, aparte de condenar el hecho, se dice lo siguiente:

El asesinato de Carlos Moreno no era un juego de rol. No era un juego. Era un macabro asesinato. Los asesinos no son jugadores, no estaban jugando. No aceptamos ninguna coartada que permita interpretar que un asesinato es un juego, siquiera un juego de rol. El juego de rol es una actividad lúdica, recreativa, cultural, imaginativa, creativa y artística, con una importante base literaria, por lo tanto es inofensivo, civilizado. La familia tiene toda la razón en dudar que su padre fuese asesinado por un juego. La noticia del móvil del asesinato es tendenciosa. Los asesinos no jugaban. Destruían bárbaramente a una persona.

Otro hecho destacable que se produce a raíz de estos hechos es que las asociaciones comienzan a organizarse de un modo más práctico y sencillo, intentando promover la diversión sana y proporcionando a todos aquellos que la soliciten información sobre los juegos de rol: qué son, cómo se llevan a cabo, etc. En esta época, aparecen gran cantidad de padres preocupados porque sus hijos juegan a rol o tienen libros de rol. Fue difícil tranquilizarlos y decirles que sus hijos no eran asesinos ni nada por el estilo, sino que se acogían a una forma de entretenimiento que aparte de ser desconocida, gozaba de una pésima fama. Seguramente, si no se hubiera cometido ningún asesinato, muchos padres no solo no se hubieran enterado de que sus hijos jugaban a rol, sino que de haberlo sabido, tampoco le hubiesen dado demasiada importancia.

Para acabar de rematar las cosas, en 1994 se estrena la famosa película *Nadie conoce a Nadie*, dirigida por Mateo Gil y basada en el libro de Jesús Bonilla. En ella, un periodista, se ve envuelto en una siniestra trama de un juego de rol, en medio de la

Semana Santa Sevillana. Esta fue, junto a *El Corazón del Guerrero*, de Daniel Monzón, la primera del dúo de películas españolas que tendrían como protagonista al rolero asesino. Durante los años siguientes el tema queda latente, después de asistir (a veces hasta el empacho) a un desfile mediático de personajes supuestamente versados en juegos de rol (desgraciadamente, de repente es un tema del que opina todo el mundo teniendo autoridad o careciendo de ella), que en la mayoría de los casos, más que arrojar luz sobre el asunto, lo que buscan es arrastrar audiencia sirviéndose de la técnica de ofrecer los mismos datos una y otra vez, hurgar en informaciones espeluznantes o dar detalles escabrosos sobre cómo se llevó a cabo el crimen.

Sea como fuere, lo cierto es que desde principios de la década de los noventa a esta parte, jugar a rol está muy mal visto en nuestra sociedad. A la desinformación de los medios de comunicación vertían sobre la sociedad, se sumó el hecho de que dichos juegos eran (y de hecho siguen siendo) muy poco conocidos por las personas no aficionadas a los mismos. Tampoco hay un gran interés en cambiar el estado de las cosas. La mayor parte de la opinión pública ni siquiera se molesta en acercarse a los juegos de rol para tratar de averiguar cómo son, por simple y llana curiosidad. Sencillamente, se da por sentado que son algo peligroso y poco recomendable, capaz de provocar disturbios y asesinatos, y que es mejor dejar las cosas como están, porque si la televisión los censura, sus razones tendrá. Sin embargo, nadie se cuestiona el posible peligro de la literatura o del cine, por el mero hecho de que es una idea que a priori parece absurda. Aunque no está de más recordar, como hemos visto en párrafos anteriores, que el asesino de Lennon era un acérrimo lector de *El Guardián entre el Centeno*, de Salinger, o que durante muchos años en Europa gran cantidad de jóvenes se suicidaron imitando la conducta del Werther de Goethe.

No obstante, no es mi intención sembrar cizaña ni inaugurar una competición surrealista para ver cuál de las maneras en que ocupamos nuestro ocio es más peligrosa. Simplemente, hay que destacar que es un hecho objetivo que está ahí.

Un tercer elemento en discordia, junto a la desinformación y el desinterés de la opinión pública, es el hecho de que los jugadores de rol constituyen un grupo minoritario dentro de la sociedad. Para Ricard Ibáñez, autor del juego de rol *Aquelarre*, el hecho de esta mala fama se explica de esta forma: *el problema básico que tienen los juegos de rol en nuestro país es que son minoritarios. MUY minoritarios. En los buenos tiempos llegaron a haber quizá 50.000 jugadores, y ése número (le hablo de hace diez años o más) ha disminuido tranquilamente a la mitad hoy en día.*

El hecho de que los juegos de rol sean una actividad tan sectaria (en el buen sentido de la palabra), unido a que solo son conocidos por sus matices peyorativos, contribuyen en gran manera a la mala fama que tienen en nuestro país.

Como comentábamos en el segundo capítulo, hay una modalidad de juegos relacionados con el rol que se basan en la estrategia. Dentro de este tipo de juegos destaca *Warhammer*. A pesar de que, al igual que los juegos de rol, también co-

menzaron como una actividad minoritaria, poco a poco se fueron extendiendo, y los jugadores se organizaron en torno a asociaciones, las cuales facilitaban el acceso de los mismos a torneos. Se llegó incluso a editar una revista llamada *White Dwarf* en la que se recogen las novedades del género, además de abrirse tiendas por todo el mundo en las que los aficionados podían pintar figuras y adquirir diversos objetos. Este avance silencioso de este tipo de juegos no ha levantado sospechas entre el resto de personas no aficionadas a los mismos. Es más, los padres no ven con malos ojos que sus hijos pinten figuras para luego recrear batallas. Es algo socialmente aceptado. Este hecho se da porque dichos juegos no arrastran la misma lacra que el rol. Ningún aficionado a *Warhammer* ha asesinado a nunca a nadie. Pero si por un casual alguna vez se relacionara cualquier información negativa con estos juegos, su popularidad caería en picado, y las tiendas dejarían de ser frecuentadas por tantas personas ajenas a este tipo de entretenimiento. Es por esta razón por la que se piensa que las tiendas de rol y cómics están llenas de gente rara y peligrosa, de frikis que buscan novedades de forma compulsiva y que lo mismo al salir de la tienda se van a profanar un cementerio si no tienen otro plan, vaya usted a saber.

LA REACCIÓN ANTE EL MIEDO

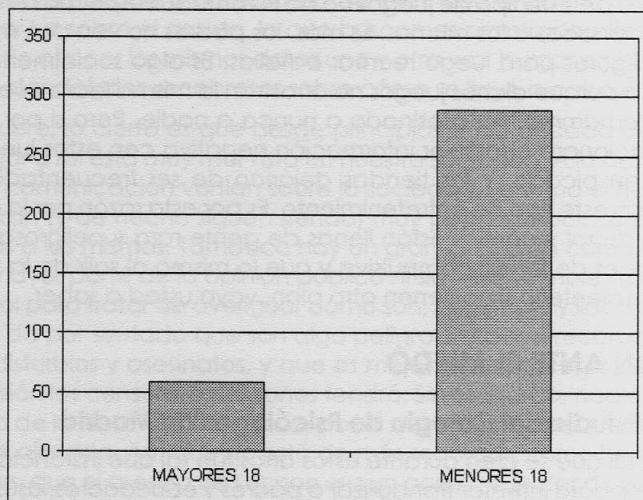
Objetivos del Estudio del Colegio de Psicólogos de Madrid

La alarma social que se creó durante estos años fue tal que instancias oficiales decidieron intervenir para intentar tranquilizar a padres y educadores, asustados ante la idea de que sus hijos y alumnos participaran en juegos de rol. Por ello, el Defensor del Menor a instancias de la Fiscalía de Menores de Madrid, encargaron un estudio sobre dichos juegos al Colegio de Psicólogos de Madrid, con el fin de arrojar luz sobre dos vertientes específicas de la cuestión.

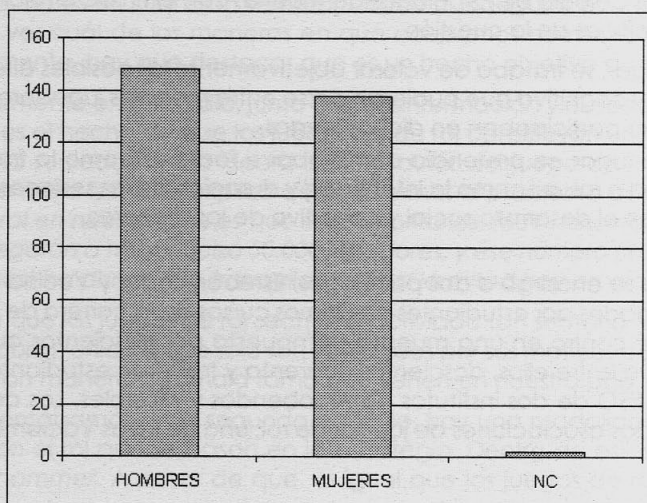
- En primer lugar, se trataba de valorar objetivamente las posibles diferencias en el área social y cognitiva que pudieran darse entre menores jugadores de rol y menores que no participaban en dichos juegos.
- En segundo lugar, se pretendía comprobar si factores como la frecuencia con que se juega a rol, así como la intensidad y duración de las sesiones de juego podrían influir en el desarrollo social y cognitivo de los menores.

Dicho estudio se encargó a dos psicólogos, Esteban Jodar y Vecina Jiménez, que trabajaron ayudados por estudiantes de últimos cursos de la carrera de Psicología. La investigación se centró en una muestra compuesta por trescientos cuarenta y seis participantes. De entre ellos, doscientos cuarenta y tres eran estudiantes de Tercero y Cuarto de la ESO de dos institutos de Alcobendas y Móstoles. Los doce restantes pertenecían a dos asociaciones de juegos de rol, una de Rivas Vaciamadrid y la otra de Alcorcón.

La muestra elegida estaba compuesta por trescientos cuarenta y seis voluntarios de edades comprendidas entre los catorce y los veintiún años, por lo que primero hubo que descartar a los mayores de edad, ya que el estudio no versaba sobre ellos. De este modo, la media de edad que se obtuvo para el estudio fue de 15, 82 años y la muestra quedó establecida del siguiente modo:



En cuanto al sexo de los encuestados:



Metodología

Por otro lado, en el plano cualitativo, se recurrió al empleo de entrevistas en profundidad con expertos en juegos de rol, con el fin de recabar una amplia información sobre las características de estos juegos y los posibles peligros a los que se enfrentaban sus jugadores. Asimismo, también se tuvieron en cuenta otros factores que rodeaban a los chicos sobre los que se hizo el estudio, tales como el ambiente familiar. Dado que el estudio versaba sobre el desarrollo cognitivo y social tanto de jugadores como de no jugadores, no convenía olvidarse de otras variantes que intervienen en la socialización de los adolescentes.

Sobre esta información se elaboró una batería de preguntas que según el estudio, debía de presentar las siguientes características:

- Contener factores relacionados con aquellas actitudes que pudieran diferenciar (al menos en teoría) a los adolescentes jugadores de los no jugadores.
- Se perseguían preguntas que pudieran responderse de manera sencilla.
- Adecuación del estudio a las edades de la muestra seleccionada.
- Que el estudio fuera aplicado a una muestra española.

Sobre esta muestra se aplicó el denominado Test de Evaluación BAS- 3 de Silva y Martorell haciendo especial énfasis en los siguientes aspectos:

- **La consideración con los demás (Co):** Es aquel conjunto de factores de la personalidad que indica preocupación por los demás o sensibilidad hacia temas sociales, en especial hacia personas que tienen problemas o son marginados.
- **Autocontrol en las relaciones (Ac):** Recoge tanto el cumplimiento de las normas sociales que permiten una convivencia armoniosa con otras personas basada en el respeto y la educación, y refleja, por otra parte, tendencias antisociales como la agresividad, la imposición de normas o la falta de disciplina ante las mismas.
- **Retraimiento social (Re):** Refleja el aislamiento (activo o pasivo) del individuo ante la sociedad.
- **Ansiedad Social o Timidez (At):** Con este factor se pueden detectar ciertas tendencias como la ansiedad, el miedo, la introversión o el nerviosismo al interactuar con otras personas y las consecuencias que se derivan de las mismas.
- **Liderazgo (Li):** Busca estudiar la popularidad del individuo sobre un determinado grupo y la confianza en sí mismo.

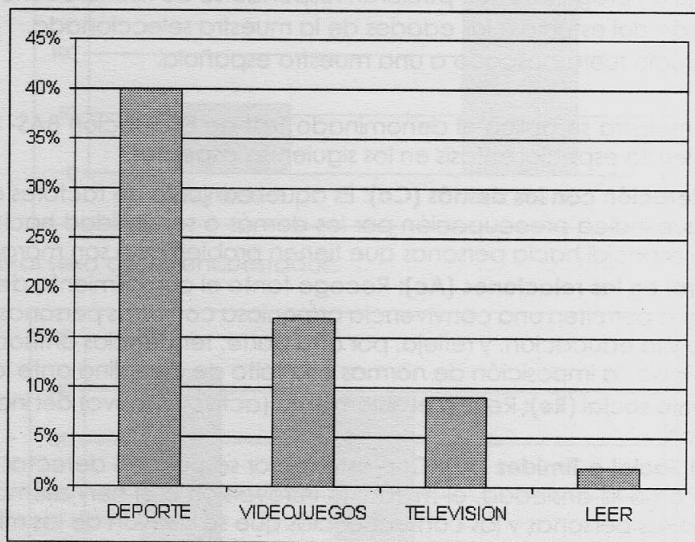
Por otra parte, y dado que el estudio pretendía medir tanto el desarrollo social como el cognitivo de los menores, se utilizó además del test de Silva anteriormente mencionado, el de Cambios de Nicolás Seisdedos con el fin de medir el desarrollo cognitivo. Para reflejar el clima familiar, tan necesario en este estudio, se eligió el Test de Moos, que fija su atención en cuatro puntos clave:

- Las relaciones que establece el sujeto
- El Desarrollo del mismo
- La Estabilidad
- La Socialización

Conclusiones

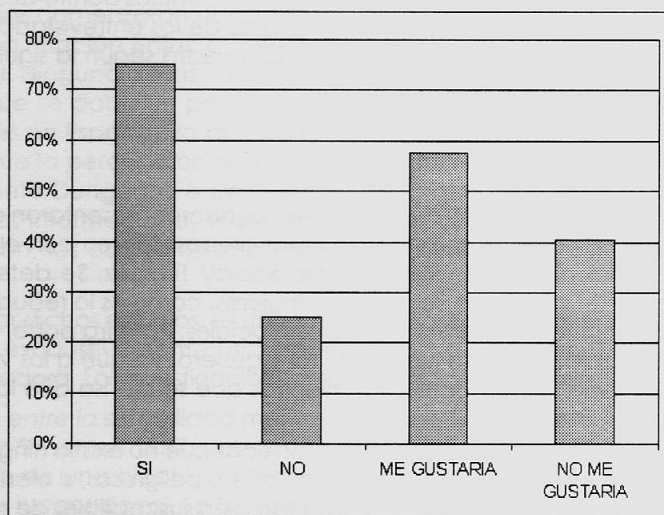
Una vez realizados los cuestionarios a los participantes, el Colegio de Psicólogos de Madrid constató las siguientes conclusiones:

- No se observan diferencias significativas en el uso que ambos grupos (jugadores de rol y no jugadores) hacen de su tiempo libre, ya que parece predominar una clara tendencia hacia actividades de carácter deportivo. Sin embargo, sí se observan diferentes formas de emplear el tiempo libre no utilizado para jugar: mientras que el grupo de no jugadores se inclina por actividades tales como ver televisión, ir al cine o leer, el de jugadores prefiere pasar el tiempo con el ordenador o con videojuegos.

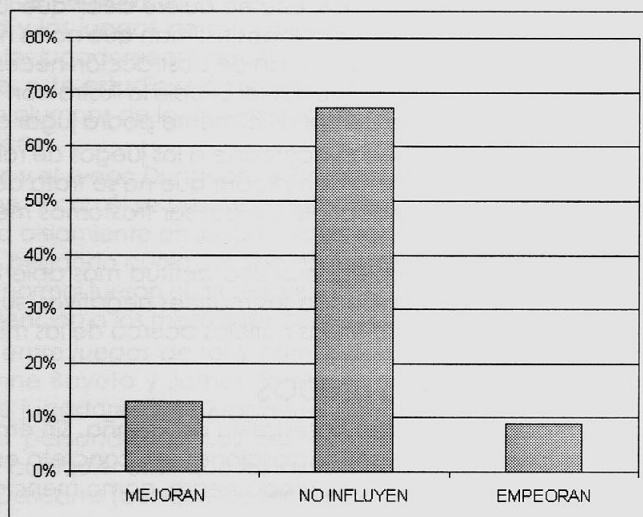


- Según las respuestas obtenidas, los participantes en el estudio no creen que los juegos de rol afecten a comportamientos tales como el rendimiento escolar o el nivel de tolerancia hacia los demás. Asimismo, la mayoría de los entrevistados no creen que los juegos de rol sean nocivos o peligrosos, ni que se puedan relacionar con comportamientos asociales. Sin embargo, un mínimo porcentaje de la muestra estudiada sí que los considera perniciosos. Los psicólogos encargados del estudio creen que es por la percepción que tienen de los mismos a causa de la imagen pésima que de ellos se ha dado en los medios de comunicación españoles.

La siguiente gráfica muestra el nivel de conocimiento que sobre los juegos de rol tienen los encuestados. Del 25% que asegura no conocerlos, se obtuvieron los siguientes porcentajes, como respuesta a la pregunta "¿Te gustaría conocer los juegos de rol?"



En cuanto a la pregunta de si los juegos de rol mejoran o empeoran el rendimiento escolar (en asignaturas como Inglés, Historia o Geografía) se obtuvieron las siguientes respuestas:



- Tanto el grupo que es aficionado a los juegos de rol como el que no lo es presentan puntuaciones casi idénticas en casi todas las escalas, salvo en la de Retraimiento Social, ya que los jugadores presentaban baremos más altos en esta variante. Lo que llamó la atención fue que las tendencias dentro del grupo de jugadores comenzaron a separarse según el sexo de los entrevistados, por lo que se optó por estudiar a partir de este punto la muestra según la siguiente división de grupos:
 - No jugadores
 - Jugadores varones
 - Jugadoras
- El grupo de los no jugadores y de los varones jugadores presentaron como hemos dicho las mismas puntuaciones, pero ambos grupos difieren con el de las jugadoras en cuanto al nivel de Retraimiento Social/ Timidez. Se detectó aquí un efecto positivo de los juegos de rol en las mujeres, como es la reducción de la timidez al enfrentarse con ciertas situaciones sociales. Por otra parte, se descubrió una curiosa asociación entre juegos de rol y género, ya que a los varones jugadores se les asocia con jugar mucho mientras que se piensa que las mujeres jugadoras juegan muy poco.
- Por tanto, el Estudio reveló con pruebas empíricas que no existía ninguna relación entre los juegos de rol y las conductas asociales o peligrosas, si bien, como cualquier otra actividad, los juegos de rol eran también susceptibles de ser usados de manera incorrecta. Ante este hecho, el Colegio de Psicólogos hace dos recomendaciones:
 1. Es interesante que en los juegos de rol se respete la edad mínima para jugar, que como vimos, era de doce años. Esto no quiere decir que jugar antes de esa edad sea peligroso, pero los psicólogos estiman que no es hasta los doce años cuando se adquiere una capacidad de abstracción necesaria para disfrutar plenamente de este tipo de juegos (el Estudio lo ilustra con el ejemplo de que una persona que no sabe contar difícilmente podrá jugar al parchís)
 2. Los padres y educadores deberían acercarse a los juegos de rol para familiarizarse con ellos y de esta manera comprobar que no se trata de material peligroso, satánico, nocivo o susceptible de causar trastornos mentales en sus hijos.
 3. De este acercamiento se desprendería una actitud más abierta y tolerante hacia este tipo de juegos, eliminando sus matices negativos, sus estereotipos y los tópicos que suelen circular en las noticias acerca de los mismos.

LAS REACCIONES EN ESTADOS UNIDOS

El miedo a los juegos de rol no es algo potestativo de España. Sin embargo, sí que lo es el modo de afrontarlo. En los países anglosajones, en concreto en Estados Unidos, los juegos de rol también tuvieron una etapa negra, como mencionábamos en

el capítulo dos, tras el suicidio de varios adolescentes que, como se comprobó después, eran aficionados al juego *Dungeons & Dragons*.

Los suicidios se produjeron sobre los años ochenta, aproximadamente, y los primeros estudios comenzaron poco tiempo después. En ellos, se intentaba probar si existía alguna relación entre las muertes de los adolescentes y su afición hacia los juegos de rol. Ninguna de las investigaciones pudo probar tal relación, pero sí que descubrió que se daba un paralelismo con la misma situación que se produciría años después en España, ya que los estudiosos de estos temas llegaron a la conclusión de que la percepción negativa que la sociedad tenía de los juegos de rol (especialmente *Dungeons & Dragons*, sobre el que se centraron los estudios) se debía que las informaciones sobre estos solo se obtenía mediante los medios de comunicación, los cuales estaban ofreciendo una visión distorsionada sobre el tema.

Para realizar dichos estudios, se utilizaron todo tipo de baterías de tests psicológicos y se analizó exhaustivamente una amplia muestra de población, tanto jugadora como no jugadora. Las investigaciones más destacables son las siguientes.

- *Relación entre la estabilidad mental y el juego Dungeons & Dragons*. Escrito por Armando Simon en 1987, destaca por ser la primera investigación que plantea el estudio de una hipotética relación entre posibles desviaciones de la personalidad y juegos de rol. La muestra sobre la que se centró el estudio abarcaba personas de un amplio espectro de edades y entornos sociales. El Test utilizado fue el Cattell 16 PF y con él se pretendía medir posibles trastornos psicológicos en los jugadores que llevaban más años practicando rol. El resultado que arrojó el estudio fue negativo: no había ninguna relación entre la desviación de la personalidad y los juegos de rol. La única variable que aparecía más alta en el grupo de los jugadores era aquella que hacía referencia a la imaginación. Años más tarde, este estudio sería repetido por otros investigadores eligiendo como muestra a alumnos de la Universidad de Michigan. Los resultados obtenidos fueron idénticos.
- *Alienación y el Juego Dungeons & Dragons*. Fue escrito por Lisa DeRenard y Linda Manik Kline, y con él se buscaba hallar sentimientos de impotencia, falta de autoestima o aislamiento en jugadores de rol. Los resultados fueron absolutamente normales, negando cualquier tipo de relación. Los únicos parámetros algo superiores a lo normal fueron el de distanciamiento cultural (formas de ocio populares) y poca atención a los medios de comunicación.
- *Relación entre juegos de rol y comportamiento criminal admitido*. Fue escrito por Suzanne Bayeta y James Forest. En este estudio se analizó el comportamiento de jugadores y no jugadores de rol en términos de posibles desviaciones de la personalidad. Las pruebas se repitieron una segunda vez para descartar cualquier error que los investigadores hubieran pasado por alto en la primera. Descarta (aunque de manera menos fiable que los anteriores a pesar

de la rigurosidad de los métodos) la relación entre juegos de rol y psicopatías criminales.

No obstante, estos estudios no contribuyeron a tranquilizar del todo a la opinión pública. Dado que se publicaron en entornos algo minoritarios, como la Universidad, no resultaron accesibles para el gran público. Además, también contribuyó el hecho de que los grupos anti juegos de rol también difundieran su opinión sobre ellos. De hecho, se llegaron a constituir asociaciones, tanto de defensa como en contra de los juegos de rol. Una de las primeras es la CAR-PGA o Comité para El Progreso de los Juegos de Rol, fue fundada por William Flat en 1988. Actualmente tiene su sede en Texas y se ocupa de difundir el conocimiento sobre estos juegos, manteniendo correspondencia regular con algunos periódicos de la zona e incluso escribiendo noticias sobre rol de manera asidua, de forma que los lectores de dichos diarios pueden acercarse a esta información sin verse afectados por posibles tintes sensacionalistas.

Por el otro lado, el de los detractores, encontramos una organización llamada Bothered About Dungeons & Dragons (BADD) (que podría traducirse por algo así como Hartos de *Dungeons & Dragons*). Su fundadora fue Patricia Pulling, originaria de Virginia. Esta asociación desapareció en 1997 cuando su fundadora murió de cáncer. Era la madre de Irving, uno de los adolescentes que se suicidó, y trató de probar la relación entre dicho juego de rol y la muerte de su hijo, pero el caso fue desestimado por los tribunales.

Sin embargo, ella siguió culpando al hecho de que horas antes de suicidarse, su hijo había estado en el colegio jugando a rol, en concreto a *Dungeons & Dragons*, por lo que incluso el director del centro fue llevado a juicio por ello.

En su empeño de librar a los adolescentes americanos de los posibles peligros que el Satanismo y todo lo que este implica (películas de terror, juegos de rol, fiestas, música rock y *heavy metal*, etc.), Patricia Pulling hizo un rápido curso para convertirse en detective privado y de esta manera colaborar con la policía investigando "crímenes ocultistas", como ella misma los denominó.

Para ello, Patricia no dudó en escribir a periódicos locales, aparecer en programas de televisión, dar seminarios por todo el país, escribir libros, como *The Devil's Web* y contribuir activamente a la lucha contra todo aquello que había llevado a su hijo adolescente al suicidio, creando en ocasiones un crimen de paranoia que no contribuyó en absoluto a aclarar ninguna muerte de adolescentes por estas causas.

En su firme decisión de descubrir al enemigo allí donde estuviera, Patricia creó un cuestionario dirigido a padres y educadores en el que, con unas sencillas preguntas sobre juegos de rol, podrían descubrir si sus hijos o alumnos eran potenciales suicidas. Las preguntas eran las siguientes:

1. ¿Quién es el director de juego del juego?
2. ¿Cuál es su personaje favorito en el juego?
3. ¿Lleva personajes como magos o guerreros?
4. ¿Qué habilidades tiene más altas?
5. ¿Cuánto tiempo lleva jugando a ese juego?
6. ¿Cuánto tiempo lleva con el mismo personaje?
7. ¿Qué nivel tiene su personaje?
8. ¿A qué alineación moral pertenece?
9. ¿Tiene alguna maldición su personaje?
10. ¿Cuál es el nombre de su personaje?
11. ¿Cuál es su raza dentro del juego?
12. ¿Cuál es su nivel en el juego?
13. ¿A qué dioses sirve su personaje en el juego?

Con estas sencillas preguntas, Patricia creía haber dado con la clave para descubrir contenidos ocultos en las respuestas de los jugadores, con lo que serviría para comprobar si el jugador profesaba adoración al Diablo o había sido captado por sectas satánicas. Desgraciadamente, estas preguntas son bastante ingenuas para cualquier jugador de rol y pueden desmontarse con mucha facilidad.

Michael Stackpole, escritor americano de ciencia ficción y aficionado a los juegos de rol, elogia la cruzada de Patricia Pulling por defender a la juventud americana de ciertos vicios, pero considera que sus métodos de trabajo son excesivos y responden a la cabezonería de ver fantasmas donde no los hay. En palabras de este autor: *La señora Pulling no es la persona más indicada a la que darle responsabilidades en investigaciones criminales. En su persecución de la conspiración satánica (la misma a la que achaca la responsabilidad del suicidio de su hijo) ha caído en prácticas ilegales y poco éticas. Sus métodos y tácticas echan a perder cualquier evidencia que pueda ofrecer, y lo que es peor, crean un monstruo donde no existe.*

Pero analicemos las preguntas del cuestionario de la señora Pulling, y, a la vista de los datos ofrecidos a lo largo de esta investigación, comprobaremos que en casi todos los casos, pueden ser fácilmente desmontados.

1. ¿Quién es el director de juego del juego?

Esta pregunta se sitúa en primer lugar, porque según Pulling, ante una situación delictiva llevada a cabo por jugadores de rol, estos tenderán a defender al director de juego, no queriendo decir bajo ningún concepto quien de ellos dirige al grupo. Una vez localizada esta figura, se tendrá la mitad del trabajo hecho.

Hay que tener en cuenta que más que centrar sus esfuerzos en demonizar los juegos de rol, Pulling emprendió su cruzada particular contra *Dungeons & Dragons*, que era el juego en el que participaba su hijo cuando decidió poner fin a su vida. Por lo tanto, no está teniendo en cuenta el hecho de que el director de juego de un juego de rol suele ser personaje en otra partida distinta, siendo normales las rotaciones entre ambos papeles. Por lo tanto, el papel del director de juego no es determinante como ella cree, ya que en un grupo de jugadores de rol de tamaño normal seguramente habrá más de un director de juego, cada uno de un juego distinto.

2. ¿Cuál es su personaje favorito en el juego?

Usando la terminología de *Dungeons & Dragons*, los personajes pueden ser ladrones, asesinos, guerreros, clérigos, etc. Sin embargo, aunque los jugadores suelen mantener el mismo personaje a lo largo de una campaña, puede darse el caso de que cambien en la siguiente. De hecho, esta situación es absolutamente normal. Con lo que la pregunta se complica si el jugador sospechoso está jugando varias campañas y en una es un ladrón y en otra un bardo. Con ello, por lo tanto no se quiere decir nada, porque cada uno de los personajes tendrá características distintas. Si Pulling estaba buscando determinados síntomas que se revelaban al escoger repetidamente un personaje, no tuvo éxito.

3. ¿Lleva personajes como magos o guerreros?

La respuesta de la pregunta número dos es aplicable a esta.

4. ¿Qué habilidades tiene más altas?

Las habilidades dentro del juego vienen condicionadas por la raza que se elija, la clase a la que se pertenezca, la labor que se desempeñe, las partidas jugadas anteriormente, etc. Con ello queremos decir que la puntuación en determinadas características es algo que elige el jugador hasta cierto punto, pero no es algo potestativo. Las propias normas del juego regulan esas clases, consiguiendo así que los personajes se especialicen en determinadas pericias y el grupo se complementa.

La pregunta de Pulling busca lo mismo que las anteriores: comprobar si los jugadores que presentan ciertas tendencias psicopáticas, se caracterizan por elegir determinadas aptitudes dentro del juego. En este caso, al ir buscando señas de satánicos, perseguía rasgos propios de los magos o animistas.

5. ¿Cuánto tiempo lleva jugando a este juego?

De nuevo la búsqueda de respuestas se centra en *Dungeons & Dragons*. En el caso de que ser jugador de rol fuera peligroso, habría que ver qué es más nocivo: si jugar mucho a un único juego o jugar poco a muchos juegos. Observemos que lo que se busca es la frecuencia de juego como inducción al suicidio o a comportamientos anormales, pero no en el contenido del juego.

6. ¿Cuánto tiempo lleva con el mismo personaje?

Tampoco es relevante para su búsqueda, ya que los personajes de rol son fácilmente sustituibles, desechables, intercambiables y prescindibles. Al fin y al cabo, solo son hojas de papel. Hay jugadores que se encariñan con un determinado personaje y lo encarnan durante años, mientras que otros prefieren cambiar más a menudo. Hay que tener en cuenta además que una persona aficionada al rol suele jugar varias campañas a la vez, con lo que es normal que maneje varios personajes. El tiempo que lleve en cada uno de ellos es por tanto poco importante, porque son raros los casos en los que tras llevar mucho tiempo a un mismo personaje, el jugador crea otro de similares características.

7. ¿Qué nivel tiene el personaje?

Patricia Pulling busca recabar esta información aquí y en la pregunta número doce. En ella explica que cuanto más nivel tiene un personaje, más poderoso es. Este concepto es uno de los que ve más peligrosos en los juegos de rol. Sin embargo, son pocos los directores de juegos que permiten que sus personajes lleguen a semejantes niveles. La esencia del rol es colaborar en grupo para conseguir ciertos objetivos. Un personaje poderoso no necesita ir en grupo, y es capaz de derrotar a sus enemigos en un abrir y cerrar de ojos, con lo que la diversión para los demás jugadores merma.

8. ¿A qué alineación moral pertenece?

Como vimos en el capítulo en el que se habla de los jugadores, estos pueden ser malos, buenos, neutrales, etc. Pulling trata de establecer una dicotomía entre el Bien y el Mal en el juego y a qué tipo de aficionados puede interesar más pertenecer al bando de los "malos". Curiosamente, suelen ser los jugadores más jóvenes los que eligen este bando, ya que tiene menos restricciones y en gran cantidad de ocasiones les permite divertirse sin observar ciertas normas de conducta en el juego, con lo que tienen menos restricciones que los personajes del bando legal. Las conversaciones con directores de juego revelan que estos jugadores suelen cambiar su inclinación moral con el tiempo y pasan a ser "buenos", acatando un mayor número de normas, pero experimentando partidas más tranquilas.

9. ¿Tiene alguna maldición su personaje?

Como comentamos al presentar a Patricia, su hijo adolescente se suicidó después de una sesión de *Dungeons & Dragons*. En ella, su personaje había sido castigado con la maldición de traer todo tipo de desgracias a todo aquel que se acercara a él. Patricia esgrime esa razón como causa de su suicidio, ya que no quería hacer mal a nadie. Por eso la pregunta de la maldición.

Sin embargo, los estudios psicológicos que rodearon al caso demostraron que Irving era un adolescente nervioso y difícil de tratar. Posteriormente, durante la cele-

bración de un seminario, su propia madre llegó a reconocer que su hijo presentaba síntomas como de un licántropo, ya que solía corretear por el jardín aullando.

Los problemas que el joven Irving tenía, unido a un estado delicado como es la adolescencia parecen ser un desencadenante de suicidio más serio que la maldición sobre el personaje de un juego.

10. ¿Cuál es el nombre de su personaje en el juego?

Pulling prestaba una gran atención a los nombres de los personajes, ya que pensaba que podían contener mensajes cifrados de carácter ocultista o satánico. Por ello buscaba todo tipo de simbología en los nombres utilizados por los jugadores en las partidas. No obstante, las fuentes de los nombres para los personajes suelen ser extraordinariamente ricas y variadas y dependen de cada jugador. Un nombre puede obtenerse de un libro, o puede ser simplemente bonito y por eso se le bautiza así al personaje, o puede ser una combinación de otros nombres, o puede significar algo en otros idiomas, o puede ser resultado de las acciones que el personaje lleve a cabo en el juego, etc. E incluso puede ser la consecuencia de una broma entre jugadores, por lo que no tiene ningún sentido querer buscar un significado más allá del meramente nominal.

11. ¿Cuál es su raza dentro del juego?

Dentro de un juego como *Dungeons & Dragons*, y en general, dentro de todos aquellos juegos que evocan (aunque sea lejanamente) el universo de *El Señor de los Anillos*, suelen tener varias razas, entre las que destacan los elfos, los enanos, los humanos, los hobbits, los trolls, los goblins, y cualquiera que salga de la imaginación del autor.

Cada una de las razas posee unas determinadas características que la hacen diferente de las demás. Su forma de relacionarse con el mundo varía según la raza a la que pertenece el personaje por una mera cuestión antropológica. Sin embargo, la señora Pulling iba buscando otra cosa al hacer una pregunta referente a las razas. Es tan absurdo como acusar a Tolkien de hacer apología del darwinismo social porque hizo a los elfos bellos y delicados mientras que los orcos eran toscos y peligrosos.

12. ¿Cuál es su nivel en el juego?

(ver pregunta número 7)

13. ¿A qué dioses adora en el juego?

La constante búsqueda de satánicos pesa sobre las preguntas, aunque la mayor parte de los juegos no hace referencia a ninguna religión o la hacen solo de pasada, como sería el hecho de que alguno de los personajes fuera un clérigo o monje. En algunas ocasiones, sin embargo, podemos encontrar templos dentro de un juego o un personaje puede manifestar sus ganas de ir a rezar a un dios determinado.

Pero como dice Michael Stackpole: *incluso el hecho de ofrecer un sacrificio en el juego a un dios puede ser considerado como un acto de idolatría, una adoración al demonio (...) Sugerir que la adoración de un dios imaginario en un juego es lo mismo que adorar a un dios real es como pretender que cualquier actor que haya llevado uniforme y haya saludado a un retrato de Hitler en una película es un nazi.*

En resumen, dicho cuestionario no solamente no aclara ni aporta luz sobre ninguna cuestión que pueda establecer una relación entre el suicidio y los juegos de rol, sino que además contribuye a desinformar a padres y educadores haciéndoles creer que todos los jugadores de rol son psicópatas en potencia. Paul Cardwell, perteneciente a la CAR-PGA, menciona una anécdota que le ocurrió de joven. Se encontraba jugando a rol cuando unos jóvenes radicales cristianos les agredieron, pues habían oído en las noticias que los aficionados a estos juegos eran asesinos. Al final acabaron en comisaría, aturdidos y sorprendidos por lo que les estaba pasando hasta que finalmente sus familiares acudieron a recogerles. Cardwell se preguntó al salir de comisaría que si ellos eran peligrosos, ¿cómo serían los otros entonces?

Tampoco aportó ninguna pista en otro caso tristemente famoso, el de Dallas Egbert III, estudiante de la Michigan State University, que desapareció un buen día de la facultad sin dejar rastro. Por aquel entonces (1979), circulaba por el campus una especie de leyenda urbana que aseguraba que los cimientos del edificio estaban llenos de antiguos túneles en desuso, y que algunos estudiantes habían incluso encontrado una manera de entrar en ellos.

La siguiente pieza del rompecabezas se produjo cuando se supo que Egbert era jugador de *Dungeons & Dragons*. Con estas dos teorías, cabe suponer cuál es la noticia que difundieron los medios de comunicación estadounidenses: Egbert se había extraviado en los túneles cuando jugaba a rol. Poco a poco se fue creando el efecto periodístico llamado bola de nieve: una cosa condujo a otra, se sumó exageración tras exageración, y al final, numerosas asociaciones llegaron incluso a pedir que se pusiera una etiqueta de advertencia en los juegos de rol, algo a lo que la Asociación de Consumidores (Consumer Products Safety Comisión) se negó por no considerarlo probable. De nuevo el rol era nocivo y peligroso, ya que ambos sucesos (desaparición y suicidio) se dieron en muy pocos años. El clima de paranoia era tal que la opinión pública no se dio cuenta de que los jueces desestimaban sistemáticamente las pruebas que trataban de relacionar (sin éxito) todo tipo de asesinatos, suicidios, profanaciones de tumbas, asesinato de animales, robo y un sinnúmero más de acciones punibles a los juegos de rol. Joan Hake Robie, autor de gran número de libros contra los juegos de rol, acusaba a estos de enseñar *demonología, brujería, vudú, asesinato, violación, blasfemia, crimen, locura, perversión sexual, homosexualidad, prostitución, adoración a Satán y necromancia*. Robie peca de exageración, sobre todo al considerar todavía algo punible la homosexualidad.

En el caso de Egbert, predominó al menos la lógica y se concedió una mayor importancia al hecho de que el joven estaba muy influenciado por su severa madre,

quien le obligaba a mantener un expediente académico intachable. O que el joven consumía drogas con cierta asiduidad. O que era homosexual, algo inadmisibles en el clima de homofobia que tenía la aquella universidad en esa época. Todos estos factores pueden explicar la desaparición de un joven de una manera más precisa que los juegos de rol.

Los medios de comunicación americanos, al igual que los españoles harían décadas más tarde, buscaron en la mayoría de los casos el impacto, el sensacionalismo, la noticia fácil, la información basada muchas veces en el chascarrillo, en el cotilleo. Desde siempre, los espectadores han pedido morbo, por lo que no se dudó en filtrar datos macabros para mantener vivo este interés por estas dos desgraciadas historias. A todo ello había que añadirle el temor al satanismo, que en aquella época comenzaba a asentarse entre la clase media americana, creándose lo que se denominó el *satanic panic*. Los hechizos que aparecían en los libros de rol hicieron creer a gran parte de la sociedad que se trataban de conjuros reales. Gary Gigax, creador del juego *Dungeons & Dragons* clamaba: Yo me inventé estos conjuros. ¿Cómo puede alguien tomárselos en serio? Dentro de las escuelas, los alumnos no dudaban en delatar a cualquier compañero que jugara a rol. Y los profesores alentaban esta actitud. Al fin y al cabo, como dijo Patricia Pulling: *es muy importante comprender que no todos los jugadores de juegos de rol de fantasía se identifican con el juego o con sus personajes cuando este ha acabado. Sin embargo, parece que hay un significativo número de jóvenes que tienen dificultades cuando se trata de separar fantasía y realidad. En otras palabras, el juego de rol ha modificado su comportamiento, de modo que reaccionan en la vida real del mismo modo en que lo harían ante situaciones del juego. Esto no siempre aparece de manera obvia en el sospechoso. El cambio en la personalidad es tan sutil que en algunos casos, el jugador de rol no es consciente de ningún cambio en su personalidad o en su comportamiento.*

En Estados Unidos, no obstante, esta lógica de relacionar suicidios y demás desgracias con juegos de rol fue perdiéndose poco a poco con el paso de los años. Las dos causas a las que obedece esta desaparición son, por un lado, la simple y llana lógica. Los juegos de rol fueron convirtiéndose paulatinamente en un mercado pujante. Las editoriales no paraban de editar suplementos, reeditar juegos antiguos, anunciar torneos, etc. De esta manera, muchas personas comenzaron a comprobar que algunos de sus conocidos eran jugadores de rol, y que no por ello dejaban de ser personas absolutamente normales. De otro lado, también se aplicó la lógica a la circunstancia de que el gobierno y las leyes no permitirían que las empresas dedicadas al rol crecieran de esa manera si sus contenidos fueran nocivos para los ciudadanos. Además, instituciones de prestigio como The American Association of Suicidology, The Center for Diseases Control y la canadiense Health & Welfare no encontraron ninguna evidencia que relacionara suicidios y juegos de rol tras haber estudiado a setecientos adolescentes jugadores. De hecho, antes de estos luctuosos hechos, en Estados

Unidos los alumnos de los colegios pueden jugar a rol en los mismos, computándose esas horas a efectos de créditos lectivos.

En segundo lugar, en muchos casos predominó el orgullo americano. Al fin y al cabo, los juegos de rol son un invento que nació en Estados Unidos, por lo que inconscientemente (como apunta Ricard Ibáñez) muchas personas se sintieron inclinadas a defenderlos (aunque enarbolaran esta única razón)

La última de las razones es que en 1988, un par de jóvenes hartos de la mala prensa que estaban cosechando los juegos de rol, decidieron asociarse y crear la ya citada CAR-PGA. Dicha asociación partía de la base de que quizá algunas de las historias achacables a los juegos de rol fueran verdad, luego lo mejor sería cambiar aquella variable y convertir dichos juegos en algo completamente seguro. A partir de aquella fecha, la CAR-PGA se dedicó a difundir noticias sobre los juegos de rol, a publicar columnas en periódicos locales y en definitiva, en tratar de que el público medio (y no solamente el aficionado), tuviera unas nociones básicas sobre lo que son estos juegos.

Por todas estas razones, poco a poco la sociedad americana comenzó a entrar en razón en cuanto a acusaciones a juegos de rol se refiere, y buscaron otro chivo expiatorio en el que descargar sus culpas (el rock, por ejemplo, pero eso ya es otra historia). De todos modos, resulta profundamente hipócrita que una sociedad que defiende el uso de armas de fuego en casa, que son mucho más mortíferas que los juegos de rol, pueda acusar a estos de provocar desmanes. Si sacamos las cosas de contexto, el culpable del suicidio de Irving fue una pistola, no una sesión de juegos de rol. Por lo que entonces se debería culpar a las armas. O bien podemos estudiar cuál fue la última comida que realizó el adolescente, porque entonces deduciremos que la ingestión de ciertos alimentos puede conducir al suicidio. Este tipo de lógica perversa es aplicable a cualquier factor de la vida cotidiana. Ante un asesinato que presente rasgos extraños o complicados, habría que serenarse, utilizar la lógica y mantener una mente abierta, y de esta forma aprenderemos a apartar posibles prejuicios que aparezcan en ese momento. A pesar de lo que pueda parecer, este consejo no es mío, sino de la propia Patricia Pulling.

LAS REACCIONES EN SUDAMÉRICA

Si en algo se caracterizan los aficionados sudamericanos es en una adoración ciega hacia este tipo de juegos. El boom de Internet ha propiciado el acceso del público latino a juegos de rol que de otra manera no podrían conocer. Los foros, las listas de correos, los canales IRC... todos los medios son utilizados para recabar y compartir información con otras personas del mundo. Hay que tener en cuenta que existen países en los que es prácticamente imposible el acceso a este mercado, bien porque las editoriales no lo consideran rentable, bien porque cuando se comercializan este tipo de juegos, resultan demasiado caros (el dólar es la moneda fuerte en

comparación con las divisas latinoamericanas). Pero esto no es óbice para que no se desarrollen asociaciones, clubes y reuniones de jugadores de rol. Los roleros suelen agruparse en torno a anillos formados por páginas web relacionadas con varios juegos, de las que los aficionados pueden descargarse módulos, acceder a aventuras, compartir sus experiencias, solucionar dudas sobre sistemas de juego, etc.

Naturalmente, esta situación no es una constante en todos los países del Cono Sur (acceder a los juegos de rol en países como El Salvador siempre será más difícil que en otros como México o Brasil), pero sí que se puede observar una cierta tendencia predominante.

El interés por la información que proviene de Europa y Estados Unidos sobre juegos de rol es una de las pocas maneras de mantenerse al día en cuanto a novedades. Naturalmente, esta información no solamente hace referencia a juegos de rol propiamente dichos, sino también a todos los fenómenos que los rodean. Con esto queremos decir que en Hispanoamérica se tiene conocimiento de los hechos más desagradables que se relacionan con los juegos de rol, como es el caso del Crimen del Rol, que fue reflejado por gran cantidad de medios de comunicación. Al ser preguntados diversos webmasters o miembros de asociaciones de rol, todos confesaron conocer el Caso Rosado, pero reconocieron que la mala fama que tienen estos juegos no se produce allí. Y a priori es verdad. Por desgracia en Sudamérica, hay causas "reales" lo suficientemente importantes como para achacarles los crímenes que allí se cometen. Parecía que al menos el Rol se libraba de la mala fama que tiene tanto en España como en Estados Unidos. Pero un suceso publicado en *Qué!* en mayo de 2005 vino a romper esta racha.

La noticia que publicaba el diario madrileño se titulaba *Matan a un joven y a su familia por perder en un juego de rol*. El luctuoso suceso tenía lugar en Guarapará, ciudad de Brasil. Según describía la noticia, *todo indica que se trata de un homicidio consentido por el joven muerto, tras pactar con dos amigos durante el transcurso de una partida de rol que el perdedor, junto con sus progenitores, moriría como castigo*.

Ya desde el título la noticia tiene un carácter dudoso, no porque sea veraz en su afirmación de que se ha producido un asesinato, sino en que este se había producido por perder en un juego de rol. Es imposible perder en un juego de rol. O el grupo consigue el objetivo propuesto por el director de juego, o no lo consigue, pero el concepto de ganadores y perdedores es ajeno al concepto del Rol. Una de las características principales de este tipo de juegos es que es necesario un grupo para llevarlos a cabo, a fin de cooperar entre sí para lograr un fin que beneficie a todos. Pero si no se consigue este fin, no se considera que se haya perdido la partida.

La noticia sigue explicando cómo se desarrollaron los hechos: *los presuntos homicidas, aprovecharon la matanza para sustraer dinero y varios objetos de las víctimas*.

Aquí tenemos otra clave importante que apunta con claridad al robo como móvil del crimen. Pero como ya hemos visto, los asesinos estuvieron jugando a rol antes de

cometer el asesinato. Y con la imagen del rol en la opinión pública, este ha sido la causa de todos los males que les acontecieron a esa pobre familia (no olvidemos que el crimen se produjo en Brasil, pero que la noticia fue publicada en un diario español, donde existe este temor al rol).

El cuerpo de la noticia se hace eco además de la captura de los asesinos por parte de las fuerzas de seguridad de aquel país: *los detenidos, de 21 y 22 años y con signos de perturbación mental, han declarado que el juego no había terminado aún y que pensaban que las víctimas no morirían de verdad.*

De nuevo otra afirmación nos da la clave: los asesinos tenían signos de perturbación mental, la cual, unida a la codicia por el dinero es más que suficiente como para constituir el móvil de un asesinato en lugar de los juegos de rol. Sin embargo, el titular de la noticia hace una referencia explícita a dichos juegos. Si una persona no se lee el resto de la noticia, se quedará solamente con esta idea, reafirmandose en su teoría de que los juegos de rol son malos. Y si una persona es incapaz de leer el resto de la noticia, entonces no verá los recuadros explicativos que el periodista incluyó en el artículo para contextualizarlo, uno de los cuales incluye un link a la página web del Ministerio de Educación, donde se muestran los beneficios de este tipo de juegos y que veremos en el siguiente punto. Por el contrario, un recuadro situado a la derecha de la noticia, afirma que en España se produjo un crimen similar, y resume brevemente el Caso Rosado. De este modo, el lector que asimila el título y este recuadro establece en su mente una relación que une los dos crímenes, cuando en realidad no tienen nada que ver. A grandes rasgos, y para no entrar en detalles, podemos decir solamente como diferencia que Rosado y Martínez no robaron a su víctima, mientras que los asesinos brasileños sí lo hicieron. Ese hecho por sí solo constituye una diferencia tan importante que, se mire por donde se mire, resulta imposible hermanar los dos crímenes.

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE ROL

Como estamos viendo, son muchas las instituciones que, preocupadas por los posibles riesgos de los juegos de rol, han realizado estudios para contrastar las creencias de la opinión pública con conclusiones científicas. En España, aparte del ya mencionado informe elaborado por el Colegio de Psicólogos de Madrid, contamos también con una serie de conclusiones elaboradas por el Ministerio de Educación y Ciencia. Estas reflexiones fueron publicadas mediante su página web, a la que acceden frecuentemente profesores y alumnos, a fin de que dichas conclusiones gozaran de la máxima difusión posible. En ellas, se analizan los beneficios de los juegos de rol en varios campos, tales como la Educación, las Actitudes o la Salud Mental. Veamos con detalle en qué consisten estos aportes.

1. Beneficios en la Educación

- Como vimos en el capítulo de introducción de este estudio, el concepto del juego en sí mismo ha sido avalado a lo largo de la Historia por materias como la Psicología o la Sociología. No es que los juegos sean buenos para el hombre, es que éste posee una necesidad de jugar. Esta conveniencia del juego no solamente es aplicable a diversos ámbitos de la vida, tales como la vinculación social o la empatía, sino que es especialmente importante en el caso de la enseñanza. Fuentes consultadas por el Ministerio corroboran que en el proceso de aprendizaje, la retención de la materia estudiada es mayor según sea el acceso que se tenga a esta. Si el alumno es consciente de la utilidad práctica que el conocimiento tiene para él, y el aprendizaje se realiza de manera lúdica, su capacidad de asimilación será mayor. En este principio se basan la mayoría de las enseñanzas que recibimos en la etapa infantil, mediante juegos o canciones. Poco a poco, según vamos creciendo, la complejidad tanto del método de estudio como de la materia, discurre una curva ascendente que nos lleva a adaptar diversos métodos. Pero estos métodos (tales como los esquemas o las sintaxis) aunque útiles a la hora de abordar una asignatura compleja, pierden su capacidad de retención, de manera que se produce entre los alumnos la conocida costumbre de "estudiar para un examen". Otro de los peligros de estos métodos es que producen en el alumno cierta abulia, es decir, la incompreensión de la materia que se está estudiando o las dudas de que sirva para algo a efectos prácticos. La inclusión de los juegos como métodos de estudio minimiza esta sensación y hace las sesiones de memorización más dinámicas y amenas. Según algunos psicólogos consultados: *otra de las causas (del fracaso escolar) puede ser el método de enseñanza del centro, en el sentido de no adecuar el interés del niño con los contenidos que se imparten.*
- Los juegos de rol provocan avances en el estudio favoreciendo las técnicas de retención, sobre todo de materias especialmente aburridas, o de conocimientos a los que no se accede mediante la comprensión, o el esquema causa-efecto, sino que su estudio no puede ser sustituido por otros métodos alternativos (tales como Geografía, Química, etc.). Los juegos de rol, al versar sobre una amplia variedad de temas, facilitan la asimilación de conceptos como accidentes geográficos, fechas históricas, nombres, etc. Los juegos de rol pueden aplicarse en muchas asignaturas, aunque las más propicias para hacerlos son Historia, Conocimiento del Medio y Lengua Extranjera. En el caso de la Historia, el alumno jugador de rol podrá asimilar desde dentro una época histórica concreta, haciéndose una idea más aproximada de conceptos como la cultura, la política o la tecnología. Con respecto a Conocimiento del Medio, las descripciones que el director de juego brinda a sus jugadores suelen ser como norma general pródigas en detalles concretos de las regiones, tales como la descripción de la fauna y la flora, lo que ayuda en gran manera a relacionar lugares geográficos específicos con elementos que existen en ellos. En tercer lugar, la inclusión de palabras extranjeras

propias del lugar donde se desarrolla la acción puede ayudar al alumno jugador de rol a asimilar con rapidez términos nuevos, que podrá utilizar en la materia de Lengua Extranjera.

- Los juegos de rol ayudan al alumno a adquirir ciertos hábitos que le serán beneficiosos a la hora de estudiar materias complejas. Entre estos destacan actividades como la síntesis, el resumen, los esquemas, etc. Estas prácticas, llevadas a cabo durante las partidas para realizar un control de las acciones de los personajes, son altamente beneficiosas a la hora de estudiar, ya que lo que están haciendo sin darse cuenta es desarrollar su propio método para tomar apuntes. Este hábito es importante si consideramos que otras de las causas del fracaso escolar radica en el desconocimiento de las técnicas de estudio o en la ignorancia de la aplicación de las mismas en el campo práctico. Para Pablo Jiménez, maestro de Primaria y jugador de rol, *al estar basados principalmente en el diálogo el trabajo de la comprensión y expresión oral es constante*. De esta forma se desarrolla la escucha activa al atender las indicaciones del director de juego y se mejora la selección de la información, aprendiendo por tanto a discriminar cuándo esta es importante y cuándo superficial.
- Del mismo modo, ciertos juegos de rol (sobre todo los de la antigua generación, basados más en los números) ayudan a adquirir habilidad a la hora de realizar operaciones matemáticas, desarrollan el cálculo mental y favorecen la aplicación de fórmulas con cierta rapidez. A veces para calcular el éxito o fracaso de una acción se recurre a los porcentajes, con lo que ciertos juegos favorecen estos hábitos que serán útiles en el futuro sobre todo a los alumnos de ciencias.
- Los juegos de rol promueven la lectura entre sus jugadores. Para empezar, dichos juegos están basados en libros. Nadie puede aspirar a dirigir una partida sin haberse leído el manual. Pero es que cualquier información que se busque sobre estos juegos, suele estar contenida en otros manuales o en páginas de Internet, con lo que su transmisión por medio de la lectura es obligada. Además, estos juegos están basados en muchos casos en novelas o en libros (*El Señor de los Anillos, Crónicas Vampíricas, Las Crónicas de la Dragonlance*, etc), por lo que acercan a los alumnos a autores como J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft, Isaac Asimov, etc), promoviendo la lectura de sus obras. Este hábito es fundamental en los estudios, porque no solamente se da el proceso de lectura, sino que se incorpora el de comprensión, haciendo que el jugador amplíe su vocabulario o se acostumbre a la utilización de estructuras verbales complejas al ver la historia desde dentro. Esta es una ventaja muy significativa cuando consideramos la falta de lectura o de comprensión de lo leído como una de las causas fundamentales del fracaso escolar. Según palabras de Pablo Jiménez, *si nos adentramos en el campo de la Educación Secundaria, cabe decir que con el juego de rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán al adolescente a superar muchas de las dificultades que surgen en sus estudios en esta etapa. Gran parte de los fracasos es-*

colares que se producen en esta edad son debidos a una deficiente lectura comprensiva que el alumno no desea mejorar, pues los libros le aburren.

- En el campo de la lectura, aparte de lo anteriormente citado, los juegos de rol, en su faceta de combinar atención, resumen sistemático y vocabulario, contribuyen a la detección precoz de problemas que a veces no son fácilmente identificables, como la dislexia, el retraso en el habla, o la pronunciación defectuosa. Del mismo modo, y una vez detectado el problema, los juegos de rol pueden ayudar a la superación del mismo, al basarse fundamentalmente en el uso de la palabra hablada y escrita.
- Ayudan a superar los problemas en el aprendizaje, que son, según la *National Dissemination Center for Children with Disabilities* los que provocan que una persona tenga dificultades aprendiendo y usando ciertas destrezas. Las destrezas que son afectadas con mayor frecuencia son: lectura, ortografía, escuchar, hablar, razonar, y matemáticas.

Como hemos visto, los juegos de rol, al incorporar en su desarrollo todas estas habilidades, promueven un auxilio para los alumnos aquejados de estos problemas o deficiencias, los cuales, si no son tratados a tiempo, suponen no solamente otra causa de fracaso escolar, sino que condicionan el aprendizaje vital más básico. Estos alumnos aprenden a integrarse en el grupo y a tomar decisiones según los puntos de vista de los demás jugadores, sabiendo cuándo mantener sus afirmaciones y cuando modificarlas, ya que se está trabajando continuamente con el diálogo moderado y civilizado. Jiménez aconseja este tipo de prácticas, ya que se establece un paralelismo con el fundamento del trabajo de grupo, pues el jugador busca información, toma nota, las discute con sus compañeros de juego, elabora esquemas de actuación y los lleva a la práctica, el mismo proceso necesario para un trabajo en grupo.

2. Beneficios en determinadas actitudes

- Los juegos de rol son beneficiosos para desarrollar la empatía y la tolerancia. El alumno jugador asimila rápidamente estos conceptos si en lugar de aprenderlos de una manera teórica, comprende qué es ponerse en el lugar de la otra persona. De esta manera, actitudes que pueden parecerle a priori extrañas son captadas con una mejor percepción, ya que ha de comportarse como lo haría otra persona, algunas veces con la que no tiene ningún punto en común. Para Jiménez, estos juegos ayudan a meterse en la piel de alguien completamente distinto mediante la vivencia distante de situaciones comprometidas (...) También ayudan a reflexionar sobre las ventajas del contacto con personas ajenas a su cultura, raza o creencias.

De hecho, la UNESCO puso en práctica en 1999 una iniciativa en la que los alumnos que visitaban una exposición eran puestos en la misma situación que otras personas del mundo. La mayor parte encarnaban el papel de refugiados o de personas que huían de una guerra. De este modo, los visitantes no solamente se

hacían una idea de lo mal que pueden llegar a pasarlo las personas menos favorecidas del planeta, sino que experimentaban en sus propias carnes sensaciones como el miedo o la indefensión. La experiencia gozó de gran éxito, y tuvo una masiva afluencia de visitantes. Una persona interrogada acerca de su experiencia manifestó: *Ahora considero el problema en términos de individuos y no de cifras; veo al refugiado de las noticias como un ser humano.*

Junto a estas personas, se han contratado a actores que representan los papeles de agentes fronterizos o de aduanas, y se ha construido una gran cantidad de decorados que recrean paisajes de penuria tales como talleres clandestinos, campos de minas antipersonales, aeropuertos, etc. Dicha exposición ha sido muy alabada por pedagogos, quienes consideran que la simulación es una parte fundamental en el aprendizaje de los alumnos. Asbel López, periodista de El Correo de la UNESCO declaraba en su artículo que el juego de roles actúa como una iluminación que genera un giro cualitativo en nuestra percepción de los individuos y las situaciones. La mirada hacia el otro cambia, se torna más compleja

- Los juegos de rol favorecen asimismo la socialización, ya que al no estar basados en la competitividad, y al encontrarse libres de rivalidades internas, el jugador no cuenta con el peso adicional que impone la sociedad para ganar (y el consiguiente castigo al perdedor). Por ello, el alumno aprende que para lograr un objetivo común ha de encontrarse inmerso en el grupo, compartiendo sus ideas e intereses.

3. Beneficios para una buena salud mental

- Los juegos de rol son utilizados por profesionales de la psicología y de la psiquiatría para llevar a cabo algunas terapias. El ejemplo más claro lo encontramos en el Psicodrama de Jacob Levy, una psicoterapia en el que los participantes representan un determinado papel llevando a cabo una sencilla representación de situaciones incómodas para el paciente o incluso de traumas escondidos en el subconsciente. De esta manera, se consiguen sacar a la luz posibles obsesiones para hablar de ellas de una manera natural a la luz de la psicología. Esta teoría, aplicada a los juegos de rol, ayuda a corregir posibles conductas dañinas para el paciente, o bien le ayudan a la hora de enfrentarse a un problema "real" (ya que ha experimentado una situación análoga en la representación).
- Contrariamente a la opinión popular, los juegos de rol no producen desviaciones ni psicopatías. La opinión que se tiene de ellos es bastante mala, pero está desacreditada por estudios científicos, los cuales demuestran que no existen diferencias notables entre jugadores de rol y no jugadores, si bien los primeros presentan un mayor incremento del factor que mide la libertad de pensamiento. Es más, los juegos de rol contribuyen a la integración en el caso de estudiantes tímidos o con pocas habilidades sociales.
- Ahora bien, Pablo Jiménez, al ser preguntado por las ventajas de los juegos de rol aplicadas al aula, recomienda no caer en el exceso (que también sería contra-

producente), sino dosificarlos adecuadamente en forma de talleres o actividades extraescolares. Según sus propias palabras, lo ideal sería un *funcionamiento en talleres, con un número reducido de alumnos y un monitor por taller. Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a una vez o dos al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería introducirlos como un taller más guiado por un equipo pedagógico adecuado.*

- Por otra parte, los juegos de rol son beneficiosos no solamente en el ámbito escolar, sino también en otros como el empresarial. Los juegos de simulación, de los que parten los juegos de rol, han sido utilizados en jornadas de formación de empresas para promover la empatía entre sus empleados. A estos se les asignan diversos papeles y deben cumplir el cometido de otras personas, experimentando en su propia piel cómo desempeña dicha persona su trabajo. Las áreas empresariales más propensas a este tipo de simulación son las de Marketing, Producción y Recursos Humanos, si bien este entrenamiento no es privativo de ninguna. Fue en Francia donde comenzaron a aplicarse los juegos de rol orientados a la empresa. En concreto, la consultoría Proconseil fundó el Centro Internacional de Pedagogía Educativa (CIPE), creciendo espectacularmente por todo el mundo y con una cartera de clientes que incluye a Yves Saint Laurent o a la Universidad de la Sorbona, por citar algunos ejemplos. Con los juegos de rol aplicados al ámbito empresarial pretenden enseñar a los trabajadores a aunar esfuerzos para alcanzar un beneficio común (el de la empresa) que al final redundará en su propio beneficio. Es decir, se trata de eliminar en la medida de lo posible la clásica rivalidad entre departamentos y en trabajar todos juntos en pos de un objetivo común.

Obviamente, al hablar de juegos de rol enfocados a la empresa, no nos estamos refiriendo a los modelos que hemos estudiado a lo largo de esta investigación, sino de otros creados específicamente para el ámbito empresarial. Sin embargo, sus principios son los mismos: la adopción por parte del participante de una personalidad que tendrá que interpretar a lo largo de toda la partida. Entre los más famosos se encuentran El Juego de la Isla, creado por el psiquiatra y sociólogo Claude Zerbib y Eco Firme del profesor Jean-Marie Albertini, en el que los participantes tienen que encarnar por turnos a funcionarios, empresarios y padres de familia. El éxito de los juegos de rol como método pedagógico es tal que fuentes de la UNESCO declaran que *al final del curso, se pide a un grupo de estudiantes que presenten al menos dos soluciones creativas para sacar a una empresa de una situación de crisis, la cual se basa en una simulación de un caso real.*

En España, este método pedagógico se va implantando poco a poco, si bien con ciertas reticencias por la mala fama que dichos juegos tienen en nuestro país. El principal impulsor de esta forma de enseñanza empresarial es José Luis Mener Soler, director de Formación de la Escuela Internacional de Negocios de Zaragoza.

- De la misma manera, colectivos como el Ejército de los Estados Unidos han puesto en marcha en numerosas ocasiones este tipo de programas para aleccionar a sus soldados antes de emprender una acción bélica de tipo real. Los soldados son puestos en situación en medio de simulaciones de combate, con lo que a la hora de afrontarlas en la realidad, cuentan con un número mayor de recursos que si las hubieran aprendido de una manera meramente teórica. La aplicación de los juegos de rol en las simulaciones del Ejército comenzaron a darse después de la Segunda Guerra Mundial, gozando cada vez de una mayor aceptación hasta nuestros días. En ellos no solamente se recrean escenarios bélicos, sino también situaciones de gran tensión que desgraciadamente cada vez se dan más, tales como actos terroristas o secuestros de aviones. Uno de los principales pilares en los que reposan estas simulaciones radican en la creación de situaciones de emergencia que los participantes deben resolver.
- En otros colectivos, como es el de los marineros, los juegos de rol ejercen una función de relajación, según un estudio publicado recientemente. Parece que los juegos basados en la simulación ayudan a relajar la tensión que produce el hecho de encontrarse lejos de casa durante meses.

EL VERDADERO PELIGRO DEL JUEGO

A lo largo de este estudio hemos contemplado a los juegos de rol como una representación especial del fenómeno lúdico basado en la interpretación, en la capacidad de actuar como si uno fuera otra persona. Los juegos de rol pueden ser por ello englobados dentro de las categorías que realizaron Johan Huizinga y Roger Caillois sobre los tipos de juegos.

Hemos visto también los beneficios que los juegos de rol aportan de manera específica al conocimiento y a las actitudes humanas. Pero como cualquier otro factor relacionado con el hombre, si los juegos de rol se llevan a extremos excesivos, se puede caer en la adicción. Lo que trato de decir, es que los juegos de rol no son malos per se, sino que el peligro está en la persona que juega a ellos. De esta manera, no se diferencia en nada de otros entretenimientos que no son peligrosos en sí mismos, pero que llevados al extremo, pueden resultar nocivos. Incluso algo tan aparentemente saludable como es el deporte puede degenerar en un tipo de adicción. El exceso de televisión es malo para todos, produce atontamiento y duerme la capacidad crítica. La bebida tomada con moderación no es mala, e incluso algunos licores son saludables. Es decir, todo tiene su justa medida. Incluso elementos tan saludables como son la comida y el sueño, utilizados en exceso pueden producir problemas. Pero esto no quiere decir que la comida, el deporte y el sueño sean malos de por sí (es más, son necesarios para la persona), pero si el sujeto que los practica no les pone límite, llegan a convertirse en algo nocivo.

Lo mismo pasa con el juego en general. Es un factor necesario para el ser humano, sirve para su descanso y para relacionarse con otras personas. Sin embargo, cuando

el juego ocupa por completo la mente de una persona, de forma que no puede pensar en otra cosa, estamos ante una patología.

a) El exceso de Internet o Ciberadicción

Otro de los peligros que puede ocasionar el juego se da cuando se participa en este por medio de Internet. En este caso, estaríamos ante una adicción. Los juegos de rol, usados en exceso, y al beber tanto de los elementos de los juegos en general como de los específicos de la Red, pueden provocar adicción y ludopatía. Es muy importante que este punto quede claro: los juegos de rol no son malos necesariamente, son determinadas personas las que superan los límites establecidos y convierten la partida en una patología, a veces llevando a la realidad acciones que sólo se dan en el juego. Esto no es potestad de dichos juegos. Es más, la persona que adopta estos comportamientos es un enfermo. Aún hay que añadir algo más: la ludopatía es más difícil de encontrar entre jugadores de rol porque el ludópata juega solo. Sin embargo, en los juegos de rol se necesitan varias personas para jugar, (y es raro que absolutamente todas quieran superar el tiempo de juego que el sentido común aconseja), por lo que un hipotético ludópata de los juegos de rol vería refrenados sus impulsos de jugar por el resto de sus compañeros de mesa.

El verdadero peligro se da cuando el jugador realiza su actividad solo y aislado del resto del mundo, de manera que no necesita ningún estímulo del exterior para motivarse. Este peligro puede darse en los juegos de rol por Internet, en los que juegan varias personas, pero coinciden en un espacio irreal. En la realidad, cada uno está en su casa solo con su conexión. Cuando los tiempos de conexión superan lo razonable y el individuo presenta otros síntomas adicionales, como angustia si no se encuentra en la Red o dificultad para relacionarse con otras personas en la realidad, en ese caso estamos ante un problema. No obstante, a la vista de lo expuesto, cabe plantearse una pregunta, ¿es el juego de rol por ordenador lo que provoca adicción o es Internet? Cada caso es un mundo, pero podemos asegurar que la persona que es adicta a los MUDs o juegos de rol por IRC seguramente hace en su tiempo de conexión más actividades que también implican el uso de Internet, y que sin embargo pueden tener poco o nada que ver con los juegos de rol propiamente dichos. Entre estas actividades podemos destacar la visita a páginas web, la descarga de programas, de música, el uso del correo electrónico, etc. Todas estas actividades que el adicto realiza en su conexión no tienen nada que ver con los juegos de rol, por lo que podemos afirmar que para este tipo de adicciones, los juegos de rol no son el fin, son el medio. Un medio que sirve de excusa para conocer gente, para desarrollar ciertas habilidades o adoptar rasgos de personalidad que uno no se atrevería a llevar a cabo en la vida real. Los usuarios de los chats destacan el inmenso escudo que es el anonimato a la hora de afirmar ciertas ideas o realizar aseveraciones que no nos atreveríamos a hacer si estuviéramos en una conversación cara a cara con otras personas. De ahí la grandeza y la miseria de Internet. Por una parte, permite el desarrollo de conversaciones que sirven de entrenamiento para la vida real, pero por otro lado,

genera toda una cultura basada en el escondite y el anonimato, donde las personas no son lo que parecen.

Sherry Turkle, estudiosa del fenómeno de los juegos de rol en Internet, al ser preguntada por la autora sobre si estos pueden o no crear adicción respondió: *no me gustan ni esa palabra ni ese concepto. El término adicción es más adecuado para referirse a experiencias con sustancias como la heroína, que son siempre peligrosas y malas, y son algo de lo que uno debe mantenerse apartado. Internet ofrece experiencias gracias a las cuales las personas descubren cosas sobre sí mismas (buenas y malas) y esto es algo difícil de explicar. La gente crece, aprende y descubre un nuevo potencial. También descubre preocupaciones y fantasías que nunca había considerado y esto puede ser algo complicado. Si hablamos de Internet como algo adictivo, entonces tendríamos que hablar de adicción a todas esas experiencias poderosas y evocadoras. El término adicción sugiere además otras cuestiones igualmente dignas de estudio sobre la vida on line y sobre nosotros mismos. Y francamente, esto tiende a desplazar el interés de posibles patologías de las personas.*

Otros estudiosos del fenómeno de los MUDS están de acuerdo con Turkle, considerando que si los juegos de rol e Internet provocan patologías, no habría tantos aficionados a los mismos, ya que una enfermedad implica la existencia de una serie de síntomas ante los cuales el afectado busca consuelo. Estaríamos aceptando entonces que los aficionados a rol no juegan para compartir experiencias y sentirse bien, sino para no sentirse mal. Y eso es algo que no he constatado en ningún caso a lo largo de este estudio.

Joan Mayans, estudioso de los MUDS y de otros fenómenos comunicativos vinculados a la era de Internet y la cibernética, apuntaba al ser entrevistado por la autora sobre esta cuestión que desde luego que los juegos de rol pueden llegar a ser adictivos, y que cualquier forma de abuso puede considerarse síntoma de una patología. Lo que ocurre con los juegos de rol, al igual que con muchas otras adicciones sociales es que no hay una sustancia sobre la cual se desarrolle esa adicción. Esto hace que se trate de un fenómeno eminentemente social, una adicción a un entorno de socialización. Este hecho provoca que sea un tipo de adicción muy distinta, menos dependiente, a la mayoría de las adicciones más frecuentes, aunque la ausencia de una sustancia adictiva no es óbice para que puntualmente se den usos exagerados o patológicos.

Juan Alberto Estallo Martí, del Institut Psiquiàtric de Barcelona, reflexiona sobre la cuestión tanto de los juegos de rol como de las posibles adicciones que pueden causar los mismos en relación a Internet diciendo que *al igual que ocurrió con los videojuegos el paralelismo con el conjunto de las toxicomanías es tentador, sin embargo, ya de una manera superficial solo es posible establecerlo con el juego patológico, ya que no debemos olvidar que como en este caso tampoco existe una sustancia responsable de la conducta adictiva. (...) No obstante, las adicciones en sentido amplio pueden ser saludables, patológicas o una mezcla de ambas. De este modo, una per-*

sona que se sienta fascinada por su hobby y en el que invierte cantidades ingentes de tiempo tiene la posibilidad de aprender, fomentar la creatividad y comunicarse. La dificultad se sitúa en el punto en que debe trazarse la línea entre un uso intenso de la tecnología y la aparición de las consecuencias derivadas directamente de la actividad.

Estallo cita además al catedrático Enrique Echeburúa, para el cual, la adicción llega cuando una afición interfiere en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal.

Es decir, si la actividad que causa la adicción no se lleva a cabo, aparecen otros síntomas como la ansiedad. De todos los jugadores de rol preguntados para llevar a cabo este estudio, sólo un porcentaje muy pequeño confesó sentir "mono" cuando no jugaba, y en ningún caso esta abstinencia de juego implicaba males mayores. Tan solo era una forma de echar en falta una actividad con la que el jugador se divertía y se relacionaba con otras personas. Ninguno de los entrevistados tuvo otros síntomas más graves, como temblores, ansiedad, agitación psicomotriz, pensamientos recurrentes o fantasías cuando no jugaba a rol. De hecho, contemplado bajo la óptica de lo expuesto en este estudio, dichos síntomas no constituyen más que una exageración. Además, hay que incidir en el punto de que los juegos de rol no implican el consumo de sustancias adictivas en relación a ellos mismos, por lo que el concepto de adicción es sumamente improbable. Los problemas aparecerían si los jugadores se encontraran con que para llevar a cabo su actividad tuvieran que sacrificar tiempo procedente de otras actividades cotidianas, tales como trabajo, estudio o tiempo de sueño.

b) El Juego Patológico

Por otra parte, existe otra desviación que a veces los profanos asocian con los juegos de rol, y es el concepto de juego patológico o etiopatogenia. Esta enfermedad es muy antigua, pero no se calificó como tal hasta la década de los años setenta, época en la cual aparecen los primeros estudios. Este problema se caracteriza por la consideración del juego no como elemento destinado a la diversión, sino un motivo de preocupación por cuanto supone numerosas repercusiones en la relación de la persona con su entorno.

La dependencia de la persona por el juego se retroalimenta entonces creando un comportamiento perturbado. Este problema es aún mayor en juegos en los que se mueven cantidades de dinero. En los demás juegos, se da un condicionamiento operante: el hecho de ganar sirve como refuerzo para repetir la conducta del juego. En el caso de los juegos de rol es difícil llegar a estos niveles porque no existe el concepto de ganadores ni de perdedores, pero podría darse el refuerzo mediante la consecución de diversos objetivos, lo que motivaría al aficionado a seguir jugando. La psicología siempre ha estudiado el problema del juego patológico desde dos perspectivas diferentes:

1. Las tendencias psicoanalistas sostienen que las personas que caen en el juego patológico no buscan sino expresar comportamientos reprimidos o infantiles que residen en el subconsciente del jugador.
2. La psicología de la personalidad, por su parte, tiende a considerar la posible relación entre ciertos tipos de drogas y el mero hecho de jugar. De este modo, lo que viene a decir esta teoría es que lo que en realidad motiva al jugador es el consumo de ciertas sustancias que se dan durante el proceso lúdico, por lo que el juego no es más que una manera de enmascarar otro tipo de adicción. Dichas teorías, aunque proponen un punto de vista interesante, no son tomadas muy en serio por la comunidad científica, ya que se considera que sus metodologías no son suficientemente rigurosas.

Aunque esta sea una desviación común a todos los juegos, las teorías suelen centrarse mucho más en los juegos de azar, es decir, en aquellos juegos en los que media otro elemento de por medio, como es el dinero. En los juegos de rol, al no existir la posibilidad de hacer apuestas (o de ser meramente simbólicas), difícilmente puede darse el riesgo que entrañaría la hipotética ganancia o pérdida de cantidades de dinero. Este tipo de juego, por tanto, no es susceptible de convertirse en medio para alcanzar otro fin, tal como ganar sumas monetarias o adquirir un cierto respeto social.

c) La dificultad para distinguir entre fantasía y realidad

Muchas veces se ha acusado a los juegos de rol de provocar en sus aficionados una incapacidad crónica para distinguir entre la fantasía y la realidad. Otras veces, se ha acusado a los propios jugadores de que son ellos quienes no quieren acabar de encarnar el personaje, transfiriendo datos y anécdotas del juego a la vida real. Las expresiones "desconectar" o "salir del personaje" son las más utilizadas por los detractores de este tipo de juegos. La sentencia del Caso Rosado y sus posteriores análisis psicológicos (expuestos en medios de alto corte sensacionalista) hicieron llegar a la sociedad términos psiquiátricos que todo el mundo se apresuró a manejar, supieran o no lo que estos significaban. Los periodistas también hicieron uso de ellos, contribuyendo a embarullar más todavía las cosas y creando una gran bola de confusión que se iba retroalimentando.

En realidad, la dificultad para distinguir entre la fantasía y la vida normal es un desorden psicológico bastante grave que no tiene por qué ir asociado a la práctica de determinados juegos. Lo normal es que cuando el individuo se encuentra en fase infantil surja esta dificultad, la cual no se considera anormal siempre que vaya desapareciendo con el crecimiento, o al menos adaptándose dentro de los márgenes establecidos y tolerables por parte de los demás miembros de la sociedad. Hay determinados niños, sobre todo los retraídos o tímidos que abandonan esta fase mucho más tarde, adquiriendo con cierto retraso los mecanismos necesarios para diferenciar la realidad de lo que se imaginan.

En otros casos, son los propios padres los responsables de que esta fase tarde más o menos en desaparecer, pues ante las preguntas insistentes de los niños que quieren saberlo todo, a veces se recurre a explicaciones fantasiosas para evitar tener que ofrecerles la versión "real" de las cosas. Esto tampoco es un factor preocupante. Todos descubrimos un día determinado quién eran en realidad el Ratoncito Pérez y no por ello estamos especialmente traumatizados. El verdadero problema se da cuando al adquirir madurez y llegar a la fase adulta de su vida, la persona es incapaz de distinguir entre las cosas que ha vivido y las que ha imaginado en realidad. Aunque la propia mente pone a disposición del individuo mecanismos para refrenar estos excesos (la mayoría de las veces estos mecanismos actúan más por exceso que por defecto, como demuestran las teorías freudianas), en ocasiones este control no se ejerce con plenitud, por lo que la persona se encuentra ante una patología que debe ser vigilada y controlada por terapeutas. Naturalmente, estamos hablando de casos exagerados, ya que a todos nos ha pasado ir por la calle pensando en otras cosas o imaginar que nos encontramos en un escenario diferente haciendo cosas distintas a las que estamos realizando en ese preciso momento. Esto constituye en sí mismo un síntoma de enfermedad. A lo que nos referimos es a casos más graves que pueden degenerar en cuadros alucinatorios o delirios. Una de las enfermedades psicológicas que implican una mayor confusión entre realidad y ficción es la esquizofrenia, donde además de alucinaciones, el sujeto que la padece presenta además otros síntomas como delirios, pensamientos sin fundamento, dificultad para dar coherencia a las frases, etc. Pero a pesar de ser una enfermedad ampliamente estudiada en nuestros días, los propios psiquiatras no consiguen ponerse de acuerdo en qué la origina. A veces el factor genético hace posible que una persona la padezca. Otras, el abuso continuado de ciertas drogas pueden afectar determinadas áreas del cerebro impidiéndole tratar la información que recibe. Es por lo tanto muy difícil hacer creer con una base científica que los juegos de rol afectan al cerebro hasta hacerle cambiar su manera de pensar. La verdadera raíz del problema se encuentra en la mayor parte de los casos en la propia mente del individuo, no en los estímulos que recibe del exterior. El caso de la persona que escucha voces que le obligan a hacerse daño o hacer daño a los demás parece un tópico para referirnos a la locura, pero por desgracia, es uno de los síntomas que presenta esta enfermedad. Esta dificultad para discernir si dichas voces son reales o producto del cerebro es también relativa.

Otra de las enfermedades que provoca la no diferenciación entre la realidad y la fantasía hace referencia a los comportamientos sicóticos. Entre las causas más comunes de esta enfermedad se encuentran elementos como el alcohol, las drogas, posibles tumores ubicados en determinadas zonas cerebrales, la epilepsia, o la depresión. Es decir, casi todos los factores son endógenos, salvo un par de ellos que se refieren al consumo de sustancias estupefacientes. Resultaría imposible también afirmar en este caso que los juegos de rol actúan como causa de este cuadro mental. Otra cosa es que la enfermedad se encuentre latente en la mente de una persona

y se le recomienda por ello tomar ciertas precauciones. Una de ellas sí que puede ser mantenerse lejos de los juegos de rol, pero no porque sean malos para su enfermedad, sino porque el clima de juego o la tensión del mismo (que no es perjudicial de por sí necesariamente) puede provocar empeoramiento o recaída en la enfermedad. Por ello son los propios psicólogos los que recomiendan que se les consulte si se padece cualquier enfermedad mental grave y se quiere jugar a rol. De la misma manera que una persona convaleciente de un infarto debería solicitar consejo a su cardiólogo antes de practicar cualquier deporte. O que cualquier persona convaleciente de un cólico, debe consultar a su médico de digestivo antes de comer picante.

Por lo tanto, acusar a los juegos de rol de provocar ciertas psicopatías puede ser tentador para sus detractores. La diferencia entre los estudios que afirmaban que dichos juegos podían provocar comportamientos perturbados y los que demuestran que entre ambos factores no existe ninguna relación radica, principalmente, en que los segundos están basados en métodos científicos con pruebas concluyentes, mientras que los análisis realizados por detractores se basan como normal general en baterías de preguntas de las que después se extraen conclusiones vagas que no tienen en cuenta posibles errores de estadística o falacias. De hecho, uno de los estudios americanos que intentaba relacionar los suicidios de adolescentes con juegos de rol ha sido tomado por profesores de matemáticas para explicar la llamada falacia de base amplia. Es decir, lo que el estudio viene a demostrar es que todos los jugadores de *Dungeons & Dragons* se han suicidado. O que todos los suicidas del mundo han sido alguna vez jugadores de *Dungeons & Dragons*. Esta desviación estadística ha de ser corregida en los estudios porque de lo contrario, presenta conclusiones tan falsas como estas.

OTRAS VENTAJAS DE LOS JUEGOS DE ROL

Aparte de las ya enunciadas en este capítulo de la investigación, y que se refieren a beneficios mentales, emocionales y educativos, las asociaciones de rol presentan otro tipo de relaciones entre sus miembros que no son solamente lúdicas. Dichas asociaciones son fuentes de intercambio de conocimientos, ya que en ellas confluyen personas de distinta procedencia y edades, con lo que no es raro encontrar colaboración en materia de estudios.

Pero por otra parte, estas asociaciones también organizan actos basados en la caridad o la solidaridad, actuando como una especie de organizaciones no gubernamentales en ocasiones. La más concreta de todas es **Ayudar Jugando**, una asociación sin ánimo de lucro que utiliza los juegos de rol como vía de escape para las personas menos afortunadas de la sociedad. Las personas que forman parte de dicha asociación crean talleres de juegos de rol para niños que provienen de familias conflictivas o desmembradas, de manera que puedan relacionarse con otros niños y disfrutar de todos los beneficios que ofrecen este tipo de juegos. Los mucha-

chos no solamente tienen unas horas de diversión, sino que además se sienten apoyados y escuchados, lo que redundará en su vida cotidiana.

Otras asociaciones de rol aprovechan las fechas navideñas para organizar recogidas de juguetes y alimentos destinados también a personas desfavorecidas, movilizándolo a sus miembros para el reparto de los mismos en centros de caridad. Las listas de correo e Internet sirven en estas ocasiones como canales eficaces para que el mensaje llegue al máximo número posible de personas. Del mismo modo, se anima a los miembros de la lista o de la asociación a que den la máxima difusión al mensaje entre sus amigos, familiares y conocidos, a fin de recabar el máximo posible de ayuda.

En otras ocasiones más tristes, como los atentados del 11 de marzo en Madrid, varias asociaciones de rol se movilizaron para expresar su repulsa a los atentados. Además, se facilitaron las direcciones donde los miembros de las mismas podían acudir a donar sangre o a ofrecerse como voluntarios para ayudar en aquellas terribles horas. Como podemos comprobar, los juegos de rol no solamente ofrecen ventajas a nivel individual, sino que las asociaciones de los mismos pueden desempeñar una importante labor social.

Por desgracia, estos actos desinteresados raramente salen a la luz. A los medios de comunicación les sigue resultando más conveniente reflejar a los jugadores de rol como psicópatas o enfermos que se creen constantemente que viven en una partida y que se dedican a hacer las mismas cosas que harían en la ficción, como por ejemplo, matar gente. Espero que a lo largo de estas páginas que hemos compartido el lector haya aprendido a relativizar los conceptos absolutos y que sea capaz de contrastar la información que se le ofrece de manera crítica. Por desgracia, este trabajo de investigación no evitará que sigamos oyendo en los medios de comunicación noticias de sucesos en los que supuestamente están implicados jugadores de rol, pero por lo menos sí que espero evitar que todo aquel que lo lea dé esa información por sentada solo porque lo dice determinado periódico o determinada cadena. Al fin y al cabo, cuestionando las noticias y la información, buscando varias fuentes con las que contrastar la noticia y manteniendo un punto de escepticismo sobre el particular, la sociedad se hace más libre. Y para cualquier punto de la noticia que no haya quedado suficientemente claro sobre los juegos de rol, recuerde que las asociaciones y las tiendas de rol tienen sus puertas abiertas para todo aquel que quiera acercarse a buscar información sobre dichos juegos. No se asuste porque su hijo juegue a rol. Invítele a que le explique qué es lo que hace en esas sesiones. Al principio quizá le suene extraño, pero después comprenderá que casi todos los que juegan a rol son personas sanas, inteligentes, con ganas de relacionarse y de hacer amigos, y que las aberraciones con las que a veces nos sorprenden las noticias son solamente la excepción, nunca la regla.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Abyeta, Suzanne y Forest, Jane: *Relationship of Role- Playing Games to Self- Reported Criminal Behaviour*. Editorial Psychological Reports, 1991.
- Allen Paulos, John: *Innumeracy: Mathematical Illiteracy and its Consequences*. Editorial Hill and Wong. Nueva York, 1998.
- Aristóteles: *Poética*. Alianza Editorial. 2004.
- Berbell, Carlos y Ortega, Salvador: *Psicópatas Criminales: Los Más Importantes Asesinos en Serie Españoles*. Editorial La Esfera de los Libros, 2003.
- Blatner, Adam: *Foundations of Psicodrama. History, Theory & Practice*. Editorial Springer Publishing, Nueva York, 1988.
- Blatner, Adam: *Acting-in. Practical Applications of Psychodramatic Methods*. Editorial Springer Publishing, Nueva York, 1996.
- Callois, Robert: *Los Juegos y los Hombres: La Máscara y el Vértigo*, Fondo de Cultura Económica, 1994
- Caminos Marcel, José M^º: *Periodismo de Investigación: Teoría y Práctica*. Editorial Síntesis, 1997.
- Carroll, James L y Carolin, Paul M: *Retationship between Game Playing and Personality*. Editorial Psychological Reports, 1989.
- Fortier, Geoffrey; Branham, Frank; Rein Hagen, Mark; Lemke, Ian y Tinney, Mark: *La Mascarada: El Juego de Rol en Vivo. Teatro de la Mente*. Editorial La Factoría de Ideas, 1999.
- Freud, Sigmund: *Los Textos Fundamentales del Psicoanálisis*. Editorial Altaya, 1986.
- García Andrade, José Antonio: *Crímenes, Mentiras y Confidencias*. Editorial Temas de Hoy, Madrid, 2001.
- García Sabadell, Domingo: *Prólogo al Homo Ludens de Johan Huizinga*. Alianza Editorial, 2002.

- Huizinga, Johan: *Homo Ludens*. Alianza Editorial, 2002.
- Ibáñez, Ricard: *Aquelarre*. Joc Internacional, Barcelona, 1990.
- Maffesoli, M: *El Tiempo de las Tribus*. Editorial Icaria, Barcelona, 1990.
- Marik Kline, Linda y DeRenard, Lisa: *Alienation and The Game Dungeons & Dragons*. Editorial Psychological Reports, 1990.
- Marlasca, Manuel y Rendueles, Luis: *Así son, Así matan*. Editorial Temas de Hoy, 2002.
- Moreno Levy, Jacob: *Psychodrama. First Volume*, Editorial Beacon House, 1972.
- Moreno Levy, Jacob: *Psychodrama. Second Volume*. Editorial Beacon House, 1975.
- Oriol Costa, Pere, Pérez Tornero, J. Manuel y Tropea, Favio: *Tribus Urbanas*. Editorial Paidós, 1997.
- Palacios, Jesús: *Psychokillers: Anatomía del Asesino en Serie*. Editorial Temas de Hoy, 1998.
- Pulling, Patricia: *The Devil's Web*. Huntington House, Inc, 1999.
- Robie, Joan Hake: *The Truth About Dungeons & Dragons*. Timelee Books, 1991.
- Silva Moreno, Fernando y Martorell Pallás, M^a del Carmen: *Batería de Socialización*. TEA, Madrid, 1995.
- Simon, Armando: *Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons*. Editorial Psychological Reports, 1987.
- Turkle, Sherry: *Una Vida en la Pantalla: Identidad en la Era de Internet*, 1995
- Turkle, Sherry: *Virtuality and Its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*, 1996.

ARTÍCULOS

- Algañaraz, Juan Carlos: Juzgan a dos jóvenes por el crimen del juego de rol. Publicado en *Clarín* el 28 de enero de 1997.
- Bartle, Phil: Juegos de Rol y Simulación. Publicado en www.scn.org.
- Berenguer Grassi, Lisandro: Jugadores Novatos. Publicado en la revista *Qué?* El 1 de marzo de 1995.
- Berenguer Grassi, Lisandro: Cómo Usar los Dados. Publicado en la revista *Qué?* El 30 de diciembre de 1993.
- Berenguer Grassi, Lisandro: Música y Rol. Publicado en la revista *Qué?* El 1 de mayo de 1995.
- Cale, Charney: The Real Truth About Dungeons & Dragons. Alojado en la página web www.cale.com
- Cambra, Lali: Unos desconocidos cortan las patas con una sierra a quince perros de la protectora de Tarragona. Publicado en *El País* el 5 de noviembre de 2001.
- Campos, Alvaro: El Poder de un Dios. Publicado en *Comunidad Umbría* el 20 de noviembre de 2003.

- Campos, Alvaro: Consejos para directores de juego Novatos. Publicado en *Comunidad Umbría* el 20 de noviembre de 2003.
- Cardwell, Paul: The Attacks on Role Playing Games. Publicado en *The Inquirer* en 1994.
- Del Moral, M.E.: Videojuegos, Juegos de Rol, Simuladores. Publicado en *Cuadernos de Pedagogía* número 246 en abril de 1996.
- De Pedro, Cristina: Quinientos Vampiros invaden Santiago. Publicado en *La Razón* el 12 de mayo de 2005.
- Duran, Luis Fernando: Un Solar de Hortaleza registra dos asesinatos en un mes. Publicado en *El País* el 2 de mayo de 1994.
- Enríquez Piñeiro, Anabel: Breve Psicohistoria de los Juegos de Rol. Publicado en la *Revista Guaicán*.
- Estallo Martí, Juan Alberto: Ciberadicción: ¿Una nueva ludopatía? Publicado en la revista del *Institut Psiquiatric de Barcelona* en 1997.
- Europa Press: El padre de Clara rechaza que el móvil del crimen fuera un juego de rol. Publicado en *El Mundo* el 31 de enero de 2001.
- Frontera, Jordi: Cine y Rol. Publicado en *Ocio Joven* (fecha desconocida)
- Galaz, Catherine: MUD: Algo más que una simple adicción. Publicado en *Observatorio Digital*.
- Hernández, Daniel: Juegos de Rol: un aliado nada peligroso contra la Ignorancia. Publicado por *Magisnet* en su edición 11561.
- Hernández, José Antonio y Ahrens, Jan M: Los Asesinos del juego intentaron reclutar adeptos entre sus amigos. Publicado en *El País* el 9 de junio de 1994.
- Hernández, José Antonio y Ahrens, Jan M: Los hijos de la víctima exigen justicia. Publicado en *El País* el 10 de junio de 1994.
- Hernández, José Antonio: La Audiencia condena a 42 años de cárcel al asesino del rol, al que considera cuerdo. Publicado en *El País* el 19 de febrero de 1997.
- Hernández, José Antonio: El Supremo ratifica la condena de 42 años para el cabecilla del crimen del rol. Publicado en *El País* el 3 de julio de 1997.
- Hurtado, Laura: Locos por el Rol: Los Secretos de un juego bajo sospecha. Publicado en septiembre de 2001 en *El Semanal*.
- Jiménez, Pablo: Los Juegos de Rol: Hacia una Propuesta Pedagógica. Publicado por *Homo Ludens* en 2002.
- López, Alonso: Matan a un joven y a su familia por perder en un juego de rol. Publicado en *Qué!* el 16 de mayo de 2005.
- López, Asbel: Simular para Aprender. Publicado en *El Correo de la UNESCO* en Abril de 1999.
- M.J.: El tiro en la cabeza debilita el juego de rol en el crimen del as de copas. Publicado en *ABC* el 7 de febrero de 2003.

- Madrid López, R.I.: La Adicción a Internet. Publicado en *Psicología On Line*. Año 2000.
- Mallans i Planells, Joan: MUDS. Rol on line. Publicado en *iWorld* el 26 de abril de 2000.
- Obst Camerini, Julio: El Psicodrama de Jacob Levi Moreno. Disponible en la página del Centro de Formación de Postgrado (C.A.T.R.E.C.)
- Pérez Abellán, Francisco: Crónica Negra: El Crimen del Rol. Publicado el 7 de octubre de 2005 en *Libertad Digital*.
- Pérez Reverte, Arturo: Homo Ludens. Publicado en *El Semanal* el 26 de Junio de 1994.
- Pérez- Reverte, Arturo: Napoleones de Fin de Semana. Publicado en *El Semanal* en 1996.
- Redacción: Jugar a Matar acerca a Telecinco la historia del crimen de Manoteras. Publicado en ABC el 15 de abril de 2003.
- Redacción: La Fantasía y la Realidad. Publicado en *Clarín* el 28 de enero de 1997.
- Redacción: Un juego de rol podría estar detrás del crimen de la bibliotecaria de Mataró. Publicado en *El Mundo* el 4 de octubre de 2002.
- Redacción: Inquietante Reunión en Villarreal de jugadores de rol de toda España. Publicado en *Las Provincias* en junio de 1999.
- Redacción: El crimen atroz de una bibliotecaria vuelve a situar a los juegos de rol en el disparadero. Publicado en *La Vanguardia* el 9 de octubre de 2002.
- Saez, Flora: En el Mundo de la Bestia. Publicado en *Crónica* en 1997.
- Serrá, Marius: Juegos de Rol. Publicado en *La Vanguardia* el 23 de Febrero de 1999.
- Stackpole, Michael A.: The Pulling Report. Publicado en su página web en 1990
- Stilipec, James R.: El Roleplaying relaja a marineros. Publicado en *El Águila* en 1999.
- Torres, Rafael: Una Necrosis Similar. Publicado en *El Mundo* el 9 de junio de 1994.
- Villarig, José Luis: La Culpa no fue del Videojuego. Publicado en la página de la Asociación Homo Ludens en 2001.
- Villarig, José Luis: Características del Rol en Vivo. Publicado en la página de la Asociación Homo Ludens en septiembre de 2002.
- Walton, William J.: Los Siete Mitos sobre Juegos de Rol. Publicado en la *Lista para la Defensa del Rol*. 2002.
- Yudelevich Pecalok, Antonia: El Psicodrama de Jacob Levy Moreno: ¿una opción educativa? Publicado en la Revista *Xictli* de la Unidad UPN 094, México. 2001.

WEBS

- <http://anzpa.org>: Página de la Asociación del Psicodrama de Australia y Nueva Zelanda.
- www.blatner.com: Página web personal de Adam Blatner.

- www.catrec.org/psicodrama.htm: Página del Centro de Formación de Posgrado.
- www.cibersociedad.net: Página con artículos sociológicos sobre temas de actualidad.
- www.cisma.cl: Página para la promoción y defensa de los juegos de rol.
- www.comunidadumbria.com: Página sobre Rol por IRC y mail.
- www.cop.es/colegiados/M-13641/etiopatogenia.htm: Página sobre el trastorno del juego patológico.
- www.distrimagen.es: Página oficial de la editorial de rol La Factoría.
- <http://dreamers.com/meson/mesa/guiaini3.html>: Consejos y ayudas para los directores de juego.
- <http://www.edgeent.com>: Página oficial de la editorial de rol Edge Entertainment.
- <http://www.edsombra.com/edsombra/ss/index.asp>: Completa página sobre el sistema de juego Sombra.
- www.elrincondelvampiro.com: Ayudas para narración de Mundo de Tinieblas.
- www.fiade.com: Página sobre juegos de rol
- <http://es.games-workshop.com/warhammer/>: Página en español sobre el famoso juego de estrategia Warhammer.
- <http://historol.es.mn>: Página personal del autor de juegos de rol Ricard Ibáñez.
- www.homo-ludens.com: Página de la Asociación Nacional de Jugadores de Rol, Estrategia y Simulación.
- www.lagacetadelrol.com: Gaceta informativa sobre juegos y actividades.
- <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/1269/clubs.html>: Página de la Asociación El Descanso del Guerrero. Incluye una lista de clubs y fanzines de rol.
- <http://ludere.ual.es>: Página de la Asociación Andaluza de Jugadores de rol y Estrategia de la Universidad de Almería.
- www.madridbynight.net: Página sobre Madrid como ambientación de rol en vivo.
- www.magisnet.com: Página sobre Educación, Magisterio y Ocio.
- <http://members.aol.com/waltonwj/carpg.com>: Página de la Asociación CARPGA.
- www.navetnetworks.com: Página de defensa de los juegos de rol.
- www.nosolorol.com: Página de productos sobre rol nacional e internacional.
- www.noticias.info: Página de la Agencia Internacional de Noticias.
- www.ociojoven.com/rol: Página sobre diversas modalidades de juegos.
- www.reinoslegendarios.com: Página sobre juegos de rol en vivo.
- <http://m.webring.com/hub?ring=rolenvivo&id=4&hub>: Página sobre Rol en vivo.
- <http://www.observatoriodigital.net>: Página sobre sociología y cambios sociales.
- www.plataformarol.com: Página de contenidos generales sobre juegos de Rol.

- <http://www.psicologia-online.com>: Página de Psicología en general donde los profesionales de este campo publican además sus artículos.
- www.romequest.com: Página sobre ambientaciones históricas para juegos de rol.
- www.rpg.net: Página de defensa de los juegos de rol.
- <http://www.rpg.index.com>: Página de interés general sobre juegos de rol.
- www.secondafundazione.it: Página italiana sobre juegos de rol en vivo.
- <http://www.users.cybercity.dk>: Página con artículos de Michael Stanckpole
- <http://es.wikipedia.org> Enciclopedia en Internet elaborada por sus usuarios.
- <http://web.mit.edu/sturkle/www>: página web de Sherry Turkle
- <http://www.wizards.com/magic/>: Página oficial sobre el juego Magic: The Gathering.
- www.wizards.com: Página oficial de la Asociación americana Wizards of the Coast, dedicada a los juegos de rol.

OTRAS FUENTES

- Jodar, Esteban y Jiménez Vecina: Síntesis del Estudio sobre Efectos Psicosociales de los juegos de rol en el Desarrollo Social y Cognitivo de los Menores. *Boletín Oficial de la Asamblea de Madrid*, Número 46. Publicado el 14 de Junio de 2000.
- Matas Salla, Frances: Los Asesinos no Jugaban. *Comunicado de la Editorial Joc Internacional S.A.* ante la manifestación en Barcelona del 10 de junio de 1994.
- Sentencia STS 632/98 de 26/06/1998 P Pte. Granados Pérez Carlos, rec 568/97.
- Sentencia 72 del Juzgado de Menores de Murcia de fecha 1/06/2001.
- Walton, William J.: Role Playing Games: The Stigmas and the Benefits. Extraído de una clase magistral pronunciada en diciembre de 1995.

LISTADO DE JUEGOS DE ROL UTILIZADOS PARA ESTE TRABAJO

- **Aberrant** (White Wolf): Los jugadores encarnan a superhéroes que luchan más allá del espacio y del tiempo, aprovechando la energía cuántica del universo. Este juego comparte aventuras con otros dos del mismo estilo: Trinity y Adventure, juegos apócrifos de White Wolf, la editorial de Mundo de Tinieblas
- **Anima: Beyond Fantasy** (Edge Entertainment): Juego de rol creado por europeos y japoneses con el fin de unir lo mejor de las dos culturas. Se basa en las leyendas orientales, pero tratándolas desde un punto de vista más cercano. Destaca el completo sistema para creación de personajes que ofrece
- **Anno Domini** (Ucronía): Los demonios se han hecho con el control de la Tierra en el año mil. Los jugadores interpretan a hombres libres que tratan de enfrentarse a ellos, o bien a demonios que tratan de ascender en la Jerarquía Infernal.
- **Aquelarre** (Joc): Juego de rol español creado por Ricard Ibáñez y, además, el primer juego de rol español. En él, los jugadores encarnan a personas de la Edad

Media enfrentadas a las fuerzas sobrenaturales, basándose siempre en fuentes históricas y mitológicas reales.

- **Ars Magica** (La Factoría de Ideas): Este juego entusiasmó tanto a los adeptos como a los estudiosos de la Historia. Ambientado en la Europa de la Edad Media, narra las aventuras de los personajes como magos de la Orden de Hermes y su evolución en el control de la magia.
- **Capitán Alatriste, El** (Devir): Obra de Arturo Pérez Reverte adaptada a juego de Rol. Está ambientada en la Edad de Oro española, cuando el imperio español había comenzado a declinar en el exterior, y las derrotas constantes se comían gran parte del presupuesto real. Es la época de hidalgos y espadachines que sobreviven como espadas de alquiler.
- **Cazador: La Venganza** (La Factoría de Ideas): Ante la avalancha de seres sobrenaturales que vive la sociedad, un grupo de personas han decidido acabar con ellos y recuperar sus derechos en la Tierra. Supuso el sexto juego de rol de la colección Mundo de Tinieblas.
- **Changeling: El Ensueño** (La Factoría de Ideas): Los jugadores encarnan en este caso a seres delicados, como los elfos y las hadas y su particular lucha por hacerse con el poder. Quinto juego de rol de la colección Mundo de Tinieblas.
- **Comandos de Guerra** (Ediciones Sombra): Juego histórico basado en la Segunda Guerra Mundial. Su principal atractivo es que utiliza el llamado Sistema Sombra, que consiste en una única tirada con tres dados de 10 para resolver la Acción, el Daño y la Localización.
- **Conan** (Edge Entertainment): Juego basado en el célebre personaje creado por Robert E. Howard en la Era Hiboria, donde se desarrollan las aventuras de este bárbaro y sus acompañantes. El juego posee las características comunes de este grupo: magia, guerreros, batallas, etc.
- **Cyberpunk** (M+D Editores): Situado en un futuro post apocalíptico, a medio camino entre Matrix y Blade Runner, los seres humanos viven oprimidos por las máquinas y se han establecido en grupos de resistencia contra las mismas. Los personajes se ven amenazados por presiones difusas que provienen del sistema y han de luchar por sobrevivir uniendo carne y acero.
- **Demonio: La Caída** (La Factoría de Ideas): Al igual que en otros juegos de Mundo de Tinieblas, los jugadores encarnan criaturas con poderes sobrenaturales. En este caso son los demonios los que pugnan por hacerse con el poder en la Tierra. Séptimo juego de rol de la serie Mundo de Tinieblas.
- **Dragones y Mazmorras** (Devir): Dungeons & Dragons fue el primer juego de rol que se inventó y el primero que llegó a España. Combina elementos épicos y de fantasía. Suele ser uno de los primeros juegos a los que los roleros confiesen haber jugado, tanto por la simplicidad del sistema, como por lo atractivo de su temática. Poco a poco se fue desarrollando cada vez más y aparecieron variantes del mismo, como Dragonlance, Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms...

- **Elric de Melniboné** (Chaosium): basado en saga del Campeón Eterno e Michael Moorcock, narra las aventuras de los personajes en los Reinos Jóvenes, dominados por un rey albino que, con el tiempo, desencadena el fin del mundo conocido y el inicio de una nueva era. Es un juego sustentado en la llamada "fantasía oscura".
- **Engel** (La Factoría de Ideas): Juego ambientado en el año 2054, en una Europa post apocalíptica sumergida bajo las aguas. Los jugadores encarnan a ángeles con grandes poderes en medio de una ambientación en la que la sociedad ha vuelto al sistema feudal y la Iglesia ha recuperado su antiguo poder.
- **Eriloe** (Ediciones Sombra): Eriloe es un mundo sin nubes, donde los países flotan a través de un manto de nubes. Los jugadores deberán llevar a cabo sus acciones en un mundo que además del agua, ha perdido la fe. Este juego se ofrece por entregas y de forma gratuita en al página web de la editorial.
- **Exaltado** (La Factoría de Ideas): Los jugadores encarnan a seres de temible poder que descubren su herencia y su papel para levantarse contra la tiranía del imperio en el que viven. Un juego de fantasía medieval al estilo "manga".
- **EXO** (Ediciones Sombra): Juego basado en la ciencia ficción, situado en un universo llamado EXO en el que las diferentes razas luchan por sobrevivir. Fue el primer juego en emplear el Sistema Sombra.
- **Fábulas** (Nosolorol): Juego ambientado en la época victoriana en el que los jugadores encarnarán a miembros de la Sociedad de Cuentacuentos, dedicados a hacer frente a todas aquellas criaturas que se han escapado de los cuentos y las antiguas narraciones y amenazan con hacer de nuestro mundo el suyo.
- **Fading Suns** (La Factoría de Ideas): Juego de Ciencia Ficción en el que la Humanidad se ha expandido por múltiples planetas. Ahora, en un nuevo Imperio en el que el orden feudal se ha restaurado y los tres pilares son la nobleza, el clero y los gremios comerciales, los soles empiezan a apagarse. Los elementos medievales, futuristas y post- apocalípticos se dan la mano en este sorprendente juego, que ha constituido todo un éxito en los Estados Unidos.
- **Fanhunter** (Farsa Wagon): Juego creado por Chema Pamundi e ilustrado por Cels Piñols basado en los cómics de este último. Los argumentos y las aventuras de este juego parodian otros juegos de rol, películas o bien del cómic y la música.
- **Fanpiro** (La Factoría de Ideas): Célebre sátira del juego Vampiro: La Mascarada. Con ilustraciones de Cels Piñol, en este juego los "fanpiros" son aficionados a los juegos de rol y ocio relacionado que se agrupan en clanes como ocurría con los vampiros en el juego que parodia.
- **Far West** (M+D): Juego de rol cuyo escenario es el viejo oeste americano desde un punto de vista histórico, aunque con cabida para algún aspecto sobrenatural como la magia de los indios. El juego de "indios y vaqueros" elevado a un plano más adulto.
- **Feng Shui** (Edge Entertainment): Este juego trata de reproducir las películas de Hong Kong. Los jugadores son héroes que viajan desde el presente a otras épocas para luchar en una guerra secreta por el control del mundo.

- **Hackmaster** (Devir): Juego de rol al estilo de Dungeons & Dragons, pero más exagerado. Los jugadores se enfrentan a todo tipo de criaturas y monstruos con el fin de obtener sus tesoros. Recupera las raíces del rol más tradicional, aquel basado en los combates, dejando a un lado la línea interpretativa.
- **Heavy Gear** (Edge Entertainment): Juego de rol que incorpora en el propio manual un sistema de juego de estrategia. Heavy Gear desarrolla un mundo de ciencia ficción donde los personajes pueden pilotar robots gigantes.
- **Heroquest** (Edge Entertainment): Juego de fantasía medieval ambientado en el mundo imaginario de Glorantha. A diferencia de otros juegos del mismo tipo, Heroquest se basa más en la narración que en las reglas, hasta el punto que es posible crear un personaje únicamente describiéndolo con cien palabras.
- **In Nomine Satanis** (Joc Internacional): El juego se divide en dos partes. In Nomine Satanis, en la que los jugadores encarnan el papel de enviados del Infierno para sembrar el caos en la tierra; y Magna Veritas, en la cual asumimos el rol de Ángeles divinos con la santa misión de eliminar a los enviados de Satanás. Ambas partes tienen un marcado componente cómico.
- **Invasores** (Farsas Wagon): Juego al más puro estilo Expediente X. Investigación sobre OVNIS, mutilación de ganado, ocultación de pruebas por parte del gobierno, etc.
- **Juego de Tronos** (Devir): Basado en la saga de George R.R. Martin, *Canción de Hielo y Fuego*, el juego refleja la doble vertiente que se ve a lo largo de los libros. Por un lado, las batallas, los torneos y la vida de los ejércitos en la guerra. Por el otro, las intrigas de las cortes por el poder en torno a las familias rivales que lo ostentan: Lannister, Stark y los depuestos Targaryen, que quieren recuperar su trono a toda costa. La saga está aderezada con grandes dosis de intriga, y es una reflexión sobre si todo vale para alcanzar el poder.
- **Kult** (La Factoría de Ideas): Juego de horror que parte de la idea de que la realidad es mentira, un telón que sirve para ocultar el conflicto entre dioses caídos. Los personajes deberán tomar parte en esa lucha.
- **Leyenda de los Cinco Anillos, La** (Edge Entertainment): Aventuras en el mundo imaginario de Rokugan, una especie de Japón feudal, donde asumimos el papel de nobles samurais.
- **Llamada de Cthulu, La** (La Factoría de Ideas): Basada en los famosos Mitos de Cthulu de Howard Philip Lovecraft, esta obra introduce a los personajes en investigaciones detrás de las cuales se esconden todo tipo de monstruos de pesadilla. Las partidas pueden ambientarse en los años 20, la Edad Victoriana y la época actual.
- **Mago** (La Factoría de Ideas): Los jugadores encarnan a personajes con poderes distintos poderes para hacer magia, siempre cuidando de no transgredir la realidad y de mostrarse a ojos de los que no son como ellos. Al igual que Vampiro, Mago se sitúa en varias épocas históricas: Cruzada (Edad Media), y Ascensión (época actual). Tercer juego de la serie Mundo de Tinieblas.

- **Momia: La Resurrección** (La Factoría de Ideas): Juego de rol basado en la vida después de la muerte. Los jugadores darán vida a resucitados a los que les ha quedado algo pendiente por hacer en vida. Se enmarca dentro del Mundo de Tinieblas.
- **Mutants & Masterminds** (Nosolorol): Los personajes encarnan a superhéroes del mundo del cómic, con todos sus poderes y habilidades especiales. Los sistemas son fáciles y dinámicos a fin de no alargar demasiado las peleas. El objetivo, el de cualquier superhéroe: salvar el mundo.
- **Orpheus** (La Factoría de Ideas): A lo mejor hemos estado toda la vida equivocados y resulta que la muerte no es el final de todo. A lo mejor hay una manera de regresar al cuerpo y seguir viviendo. Los jugadores encarnan a personajes que pertenecen a Orpheus, una empresa que pone en contacto a los vivos y los muertos. Este juego de rol incorpora la novedosa idea de "serie limitada", es decir, que en sólo seis suplementos el juego se acababa llegando a una conclusión final.
- **Oufan** (Planeta DeAgostini): Juego de Cels Piñols basado en otras famosas sagas de ciencia ficción tales como Star Wars o Star Trek. De nuevo mucho humor y situaciones absurdas., similar a Fanhunter y Fanpiro, aunque con relgas diferentes.
- **Pangea** (Ediciones Sombra): Juego de rol basado en la prehistoria, en una época en la que los jugadores dependerán de escasa tecnología, ya que se encuentran en los albores de la civilización. No es un juego histórico, sino fantástico, pero presenta gran cantidad de razas que permiten a los jugadores elegir de acuerdo a los intereses de su personaje. Al igual que otros juegos de esta editorial, utiliza el Sistema Sombra.
- **Paranoia** (Joc Internacional): Juego de humor en el que los personajes viven en una utopía controlada por el Ordenador, y donde su principal objetivo es ascender a la jerarquía delatando a los traidores comunistas y mutantes. ¿El problema? Todos los personajes son siempre traidores comunistas y mutantes, de manera que tratarán de volverse unos contra otros constantemente.
- **Pendragón** (Joc Internacional): Sigue las leyendas artúricas con gran fidelidad. Los personajes son caballeros andantes cuyas misiones consistirán en vencer dragones, rescatar princesas, cortejar damas, tener descendencia...
- **Piratas** (Ludotecnia): Grandes galeones, botellas de ron, patas de palo y tesoros escondidos. Surcar los siete mares sin moverse de casa.
- **Ragnarok** (Ludotecnia): Los jugadores destacan sobre todo la lograda ambientación de este juego, que sigue básicamente dos líneas importantes: la llegada de una entidad procedente del espacio exterior, y la existencia de una editorial dedicada a recopilar libros de ocultismo.
- **Redención** (Edge Entertainment): Juego de rol en el que los personajes vivirán sus aventuras en un universo de ciencia ficción paralelo, en el que la raza humana se encuentra al borde de la extinción tras el colapso sufrido por el Sistema Solar.
- **Rolemaster** (La Factoría de Ideas): Juego de rol de fantasía que presume de ser el más completo que se haya concebido hasta el momento. Se trata de un con-

junto de reglas para ambientar las campañas en la Tierra Media o en cualquier otro mundo. Muchos de los aficionados a El Señor de los Anillos lo consideran un complemento indispensable para enriquecer sus partidas.

- **Rol Negro** (Ediciones Sombra): Juego que narra las aventuras de los personajes en la ciudad de Cunia o Ciudad Doliente. Ambientado al estilo del cine negro, los jugadores dan vida a personas normales que tienen que hacer frente a problemas con las mafias, los ladrones o la corrupción política.
- **RuneQuest** (Joc Internacional): Juego de rol de los mismos creadores de Pendragón. Como aventureros en un mundo de espada y brujería, debemos sobrevivir a mil y una aventuras con nuestro ingenio y nuestras armas.
- **7º Mar** (La Factoría de Ideas): De similar temática que Piratas pero ambientado en un mundo fantástico que se parece a nuestra Europa, llamado Theáh, los personajes son Héroes que surcan los mares luchando contra criaturas fantásticas, esgrimistas y magos.
- **Señor de los Anillos, El** (La Factoría de Ideas): Basado en la celeberrima obra de Tolkien, los jugadores encarnan personajes que aparecen en sus páginas. Hay gran cantidad de razas, tales como elfos, hobbits, humanos, enanos, etc. La misión concreta trasciende en una lucha entre el Bien y el Mal.
- **ShadowRun** (La Factoría de Ideas): La raza humana ha evolucionado hacia diversas razas tales como orcos, enanos, elfos y trolls. La magia y la tecnología se unen en un mundo futurista y apocalíptico dominado por grandes corporaciones. En la misma línea de Cyberpunk, añadiendo una vuelta de tuerca al introducir razas típicas de la fantasía medieval y magia.
- **sLAng** (Nosolorol): Juego basado en el mundo criminal de Los Angeles, donde en los barrios conviven traficantes, policías, pandilleros, etc. sLAng hereda el estilo de películas como Sin City, Pulp Fiction, Snatch o Reservoir Dogs y de videojuegos como GTA San Andreas.
- **Star Wars** (Devir): Este juego sigue la misma línea argumental que las películas de La Guerra de las Galaxias y se basa en el eterno conflicto entre los caballeros Jedi y el Lado Oscuro de la Fuerza. Junto a ellos aparecen también mercenarios, diplomáticos, pilotos, etc.
- **Unknown Armies** (Edge Entertainment): Juego de horror y acción frenética en el que los jugadores se enfrentan a un mundo sobrenatural que no tiene nada que ver con el que uno esperaría: magia basada en el dinero, el sexo o el alcohol, artefactos mágicos tales como cajas de cartón o muñecos y otros ejemplos de magia posmoderna.
- **Usagi Yoyimbo** (Nosolorol): Juego de rol situado en el Japón feudal, basado en los cómics homónimos de Stan Sakai.
- **Vampiro** (La Factoría de Ideas): Uno de los juegos más famosos de su editorial, la cual ha creado una línea de juego para cada criatura sobrenatural. En esta, los jugadores encarnan a vampiros en diferentes épocas históricas, ya que Vampiro

comprende Edad Oscura, Edad Victoriana, Mascarada (en la época actual). Primer juego de la serie Mundo de Tinieblas.

- **Warhammer: El Juego de Rol** (Edge Entertainment): Se basa en la encarnación de unos héroes que viven aventuras en lugares sombríos, tales como el Viejo Mundo, lugar tenebroso y oscuro sobre el que pende el Caos. Se basa en los mismos conceptos que el famoso juego de estrategia sobre el que está creado, pero su aparición es mucho más tardía.
- **Witchcraft** (Edge Entertainment): Juego basado en un mundo regido por los poderes mágicos de brujos y hechiceros. Los jugadores encarnan a los llamados Dotados, un grupo de personas especialmente temido por sus poderes, perseguidos por el miedo que suscitan en los demás, lo que les ha llevado a esconderse para poder practicar la magia sin interferencias ni intromisiones externas.
- **Wraith: El Olvido** (La Factoría de Ideas): En este juego, los personajes son muertos a los que les han quedado tareas pendientes en vida. Deberán enfrentarse a los espectros del inframundo en busca de la paz. Cuarto juego de la serie Mundo de Tinieblas.
- **Zombie: All Flesh Must Be Eaten** (Edge Entertainment): Los jugadores deben sobrevivir en un mundo amenazado por estas criaturas repugnantes.

CRONOLOGÍA

- **1889:** Nace Jabob Levy, padre del Psicodrama
- **1974:** Comienza la primera generación de juegos de rol, que durará hasta 1978
Gary Gigax y Dave Ameson crean *Dungeons & Dragons*, considerado el primer juego de rol.
- **1979:** Comienza la segunda generación de juegos de rol, que durará hasta 1983
James Egbert III, jugador de *Dungeons & Dragons*, se suicida
- **1982:** Irving "Bink" Pulling, jugador de *Dungeons & Dragons*, se suicida. Su madre, Patricia Pulling, comienza una campaña contra los juegos de rol, que durará hasta 1997.
Steven Hilliard Stern estrena *Mazes and Monsters*.
- **1984:** Comienza la tercera generación de juegos de rol, que durará hasta 1987
- **1985:** Se crea la B.A.D.D., siglas de Bothered About Dungeons & Dragons (Hartos de Dungeons & Dragons)
- **1986:** Aparece el juego de estrategia *Warhammer* en Estados Unidos.
- **1988:** Comienza la cuarta generación de juegos de rol, que dura hasta la actualidad
William Flat funda la CAR-PGA o Comité Para el Progreso de los Juegos de Rol, con sede en Texas.
- **1990:** Linda Marik Kline y Lisa DeRenard publican su estudio *Alienación y el juego* *Dungeons & Dragons*, donde estudian las variaciones de conducta entre jugadores y no jugadores
- **1991:** Suzanne Bayeta y James Forest publican *Relación entre Juegos de Rol y Comportamiento Criminal Admitido*, con el mismo objeto que el anterior.
- **1994:** El 30 de Abril, Félix Rosado y Javier Martín asesinan a un trabajador en una parada de autobús supuestamente jugando a un juego de rol. El asesinato pasará a ser conocido como el Crimen del Rol.

- **1997:** Armando Simón publica su estudio *Relación entre la Estabilidad y el Juego Dungeons & Dragons*, para medir rasgos de la personalidad de jugadores de rol y no jugadores.
- **1999:** Wizard of the Coast publica un estudio sobre la media de edad de los jugadores de rol
Aparece el Sistema Sombra, aplicado sobre todo en juegos de esta editorial.
La UNESCO incorpora la metodología de los juegos de rol a exposiciones y prácticas con colegios para enseñar a desarrollar empatía.
Se dicta la sentencia del Caso Rosado
El director de cine Mateo Gil estrena *Nadie conoce a Nadie*
- **2000:** Se producen disturbios aún no aclarados en la Semana Santa Sevillana. Se culpa a unos jugadores de rol.
Se produce el Crimen de la katana, en el que un adolescente mata a su familia, supuestamente influencia por el video juego *Final Fantasy VIII*.
Se estrena *El Corazón del Guerrero*, de Daniel Monzón
- **2001:** noviembre. Un joven perturbado sierra las patas de los perros de una perrera en Tarragona. Se echa la culpa a los juegos de rol.
- **2002:** Jorge Olguín estrena *Sangre Eterna*
Se crea la asociación española para la defensa del rol *Homo Ludens*
- **2003:** Comienza una serie de asesinatos llamados Crímenes de la Baraja por los medios ya que apareció una carta de la baraja española junto al primer cuerpo. Este hecho bastó para que la opinión pública pensara que se trataba de un juego de rol.
Isidro Ortiz estrena *Jugar a Matar*

GLOSARIO

- **Campaña:** conjunto de partidas que se extienden a lo largo del tiempo y que desarrollan una historia larga, bien pensada por el director de juego, bien recogida en el libro básico del juego.
- **CAR-PGA:** Acrónimo inglés de Comité para el Progreso de Juegos de Rol, creado en 1988 por William Flat, y que tiene su sede en Texas. Su función es la de escribir artículos periódicos sobre los juegos de rol y darlos a conocer a la opinión pública estadounidense.
- **Crítico:** Número de puntos del dado necesarios para hacer daño adicional a otro personaje, o para conseguir un éxito excepcional.
- **Dados:** elementos necesarios para la mayoría de juegos de rol, ya que rigen las acciones de los personajes y del director de juego que se basan en el azar. Los dados que se utilizan en los juegos de rol pueden ser de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras, aunque algunos juegos usan también dados de treinta y cien caras. Las tiradas de dados de los jugadores son públicas, mientras que el director de juego puede reservarse el derecho de hacerlas tras una pantalla.
- **Defecto:** Todas aquellas características del personaje que añaden dificultad a su interpretación o a sus tiradas.
- **Dificultad:** Número necesario que hay que superar o quedar por debajo (depende del sistema) para que el personaje consiga realizar una determinada acción.
- **Éxito:** Número que es necesario sacar en una tirada para conseguir llevar a cabo una acción.
- **Ficha/Hoja de personaje:** Plantilla en la que se recoge toda la información relativa al personaje, además de sus habilidades, características, capacidades, y otros valores como el equipo que porta y el dinero que tiene.
- **Fracaso:** Si el personaje que quiere llevar a cabo una acción no obtiene en la tirada de dados la puntuación mínima, decimos que ésta ha fracasado, pero el personaje no obtiene consecuencias negativas, como es el caso de la pifia, y puede volver a intentar otra tirada.

- **Freaks:** Término inglés con el que se denomina a los aficionados al rol, a los video juegos y a los cómics.
- **Frikis:** Término utilizado para denominar a los roleros que pecan de excesivos.
- **Gigax, Gary y Amerson, Dave:** Creadores del primer juego de rol que se conoce, *Dungeons & Dragons* en 1974. Tras gran cantidad de ampliaciones y revisiones a lo largo de los años, todavía atrae a muchos jugadores. Se basa principalmente en entrar en una habitación, matar a los posibles enemigos, y obtener los tesoros que hay en ella.
- **Historial:** Narración que recoge la vida del personaje hasta el momento en que se incorpora en la partida. No todos los directores de juego la exigen, aunque agradecen su presentación. En él se detallan aspectos de la vida del personaje que no se incluyen en la ficha.
- **Juegos de antigua generación:** Son aquellos juegos de rol en los que priman las tiradas sobre la interpretación. Resultan indicados para iniciarse en el rol y se caracterizan por la abundancia de normas y tablas que regulan las acciones, con lo que la función del director de juego es más fácil. A esta generación pertenecen *El Señor de los Anillos*, *Dungeons & Dragons*, y *La llamada de Cthulhu* entre otros.
- **Juegos de nueva generación:** Aquellos juegos de rol en los que se empieza a dar mayor peso a la interpretación que a las tiradas. Son considerados más adultos y el director de juego tiene que esforzarse por interpretar de manera veraz los personajes que van apareciendo. A esta generación pertenecen los juegos de la línea *Mundo de Tinieblas*, entre otros.
- **Manual/Libro Básico:** Es aquel volumen en el que se recogen las normas de un juego de rol, las localizaciones y la explicación de los elementos que intervienen en el mismo. Contiene además mapas, ejemplos de personajes, modelos de fichas, e incluso una partida ya escrita para empezar a dirigir.
- **Mapas:** Elementos necesarios en algunos juegos para ubicar a los personajes durante la partida. Todo tipo de ayudas visuales son de extrema utilidad a la hora de hacer concreto algo abstracto como es la narración del director de juego.
- **Director de juego/Master:** Persona (generalmente, porque a veces pueden ser varios, sobre todo en los vivos) que dirige el juego, vigila el cumplimiento de las reglas por parte de los jugadores, reparte los puntos de experiencia, y soluciona todas las dudas que puedan presentarse a lo largo de una partida.
- **Mérito/Ventajas:** Todas aquellas características del personaje que suponen un beneficio adicional en su interpretación o a la hora de realizar las tiradas.
- **MUD:** Acrónimo de Multi User Dungeon, una forma de jugar a rol basada en la descripción que se lleva a cabo a través de chats o canales de IRC.
- **Pantalla de Narrador:** Desplegable de cartón que separa al director de juego del resto de jugadores a fin de ocultar sus tiradas. Suele incluir un breve resumen de información para no tener que consultar el básico durante la partida.

- **Personaje Jugador/PJ:** Cada uno de los personajes a los que da vida un jugador durante una sesión de juego de rol. A lo largo de las distintas partidas, el personaje va creciendo y puede aumentar sus habilidades o características mediante los puntos de experiencia.
- **Personaje No Jugador/PNJ:** Todos aquellos que aparecen en la partida, pero que no son manejados por los jugadores sino por el director de juego. El libro básico del juego da unas directrices sobre cómo interpretarlos y sus características, aunque también pueden ser creados por el director de juego.
- **Pifia:** Número del dado (generalmente un uno) que representa ya no el fracaso de la acción del personaje, sino que ésta sale al revés de lo que se tenía pensado.
- **Psicodrama:** Escuela de pensamiento creada por Jacob Levy que se basa en la utilización de la encarnación de un personaje con fines terapéuticos. En Estados Unidos, sus continuadores, sobre todo Adam Blatner, ampliaron y perfilaron esta idea, para hacerla más accesible al público en general.
- **Rol en mesa:** Es la variante más tradicional de los juegos de rol. Es para la que fueron concebidos y se basa en que el grupo juego alrededor de una mesa con las fichas delante. El director de juego despliega todas las ayudas visuales para ayudar a encarnar a los personajes.
- **Rol en vivo:** Aquella variante de juego de rol en la que el jugador se comporta como lo haría su personaje, interpretando de manera literal todas sus acciones y sus diálogos. Se suele recurrir menos a las reglas que en mesa y el director de juego interviene mucho menos. No se utilizan aquellos elementos de la ficha que no se pueden representar en la vida real.
- **Rolear:** Término coloquial utilizado para designar la acción de jugar a rol.
- **Rolero/a:** Persona que practica juegos de rol o que es aficionada a los mismos.
- **Sistema de reserva de dados:** Sistema de tirada de dados basado en la correspondencia entre los puntos que se tienen en una características y los dados que se tiran (a más puntos, más dados)
- **Sistema porcentual o percentil:** Sistema de tirada de dados que se basa en que para obtener un éxito, hay que sacar un número menor al de la característica marcada.
- **Sistema D20:** Sistema de tirada de dados basado en el resultado que se obtiene de una única tirada de un dado de veinte caras.
- **Tirada enfrentada:** Es aquella en la que dos jugadores (o jugador y director de juego) tiran el dado, y una vez sumados los bonificadores, obtiene éxito el que saca determinado número o bien la cantidad más alta.
- **Tirada extendida:** Aquella en la que los jugadores tienen que acumular un determinado número de éxitos en un número concreto de tiradas si quieren llevar a cabo con éxito una acción.

Siempre estuvieron aquí; escondidos bajo colores chillones, dibujos fantásticos y referencias cinematográficas. Nadie sabía qué eran, pero sus hijos se encerraban horas y horas en su habitación con ellos. Eran libros, sí, pero algo más.

El 30 de abril de 1994 saltaron a la luz manchados de sangre, miedo e ignorancia. La prensa se apresuró a catalogarlos, tanto a ellos como a los miles de jugadores que llevaban años, si no décadas, luchando con unos dados y protegiéndose con una hoja de papel.

Hoy en día, los juegos de rol siguen envueltos en un halo de ignorancia y oscurantismo que pocos se atreven a descorrer.

Creer lo Increíble: Verdades y Mentiras sobre los juegos de rol ahonda en la historia de estos juegos desde sus comienzos en la década de los 70 hasta nuestros días, repasando su historia y dando luz a un mundo que siempre nos acompañó pero que nunca vimos.

Además, **Creer lo Increíble** es un proyecto solidario: los beneficios editoriales del libro y los derechos de autor serán cedidos íntegramente a la asociación **Ayudar Jugando** y su proyecto "Un niño, una sonrisa".

PVP: 15,00 €

ISBN 978-1-56592-479-6



9 781565 924796