

**Universidad de Chile**  
Facultad de Filosofía y Humanidades  
Departamento de Literatura

# Los Juegos de Rol; o el ludus profano de la narrativa

Informe Final de Seminario de Grado: Literatura y Posmodernidad para optar al grado de Licenciado en lengua y literatura hispánica con mención en literatura

Alumno:

**Carlos Alberto Lorca Tello**

Profesor Guía: David Wallace Cordero

**Santiago de Chile 2007**



<b>Dedicatoria . .</b>	<b>4</b>
<b>El perverso juego de los narradores o el juego en el arte de re-crear . .</b>	<b>5</b>
<b>Introducción . .</b>	<b>5</b>
<b>¿Juegos de qué...? o cómo toda historia tiene un inicio . .</b>	<b>6</b>
<b>¿Qué son los juegos o a qué se juega cuando se juega? . .</b>	<b>10</b>
<b>Juegos Póstumos o la importancia de poder jugar entre las ruinas . .</b>	<b>18</b>
<b>Reseña histórica y definición o la forma más segura de conocer el rol y no contagiarse en el intento . .</b>	<b>24</b>
<b>Conclusión . .</b>	<b>32</b>
<b>Bibliografía . .</b>	<b>34</b>

## Dedicatoria

*A mis amigos, por ser los mejores personajes y compañeros de aventura que podría desear cualquier narrador. Al miedo, al pánico y la vergüenza, por saber ser rivales tan difíciles de vencer. A mi familia y su eterna e incondicional (des)confianza. A mi bienamada, quien le da sentido a mis mundos y multiversos. A mi maestro.*

# El perverso juego de los narradores o el juego en el arte de re-crear

***"D&D es una experiencia social, además de imaginativa. Sé creativo, sé audaz, y sé fiel a tu personaje... pero sobre todo... ¡diviértete!"***

***Dungeons & Dragons: Manual del Jugador***

## Introducción

Todos jugamos un rol, ya sea en nuestros trabajos, con nuestros amigos y familia, incluso entre desconocidos, en esos breves encuentros aleatorios que se suceden generando los múltiples y heterogéneos grupúsculos humanos, aquellos que suelen habitar los transportes públicos y las aceras. No es extraño que muchas veces nos reinventemos, juguemos con nuestros límites autoimpuestos y, ante un grupo de extraños, cambiemos, aunque sea levemente, nuestra forma de ser y de actuar. Es ese gustillo, esa risa cómplice que compartimos con nuestro subconsciente, la que no deja de recordarnos, con palabras traviesas, que esa nueva máscara por extraña que nos parezca nos identifica, aunque sea sólo en parte.

Querámoslo o no, nos estamos poniendo siempre en juego. Tanto nuestro futuro como nuestros sueños están siempre sujetos al eterno jugueteo mental de la balanza, en que todo cuanto nos rodea puede ser vestido de pros o contras en escenarios múltiples y alucinantes en que nos vemos capaces de las más grandes villanías, o de los mayores actos de nobleza.

Somos seres de historias, vivimos para presenciar y ser cómplices de los azares del destino. Mientras nuestras mentes se agitan, intentamos desperezarnos del sopor posmoderno en el que los medios nos tienen sumidos, y buscamos salidas nuevas y maravillosas a nuestra rutina diaria.

Este texto trata de esos juegos en que es posible suspender el mundo que nos rodea, y con él a todas esas implacables constantes que nos limitan y condicionan. Trata de esos relatos que nos permiten crear personajes, mundos e historias en conjunto con otras personas, y así ser, una vez más, héroes, antihéroes y villanos.

Este texto trata sobre los juegos de rol.

# ¿Juegos de qué...? o cómo toda historia tiene un inicio

***“Tan solo hace falta un mal día para volver loco al hombre más cuerdo del mundo. Esa es la distancia que me separa a mí del mundo. Un mal día.”***

## ***Joker en Batman: La Broma Mortal***

A lo largo de estos once años que me separan de mi primera experiencia con los juegos de rol, en múltiples ocasiones he debido explicar de qué tratan, cómo se juegan o si es verdad que los jugadores se pueden volver locos por culpa de ellos. Lamento decir que después de todos estos años sólo he podido encontrar respuesta a dos de estas preguntas.

No es que los jugadores de rol estén necesariamente locos por culpa de las partidas, ni que sea obligatorio para el goce de estos juegos el ser una especie de “bicho raro” ni mucho menos. Pero, debo admitirlo, los roleros somos algo... “distintos” al resto.

A diferencia de las “tribus urbanas”, los roleros no tienen una clara forma de vestir, actuar o hablar que les permita ser identificados en las calles de forma rápida. Muy atrás quedaron los años en que estos juegos eran cosa de adolescentes inadaptados o de nerds ya crecidos con “alma de niños”. Hoy en día no es nada extraño ver roleros independizados de sus progenitores antes de los cuarenta años, que practican algún deporte y que incluso no pertenecen al sexo masculino.

Lo que realmente nos hace distintos de las demás personas es que sabemos, aunque no nos guste admitirlo, que nos necesitamos unos a otros. En los juegos de rol todos los participantes asumen el papel de un personaje creado por ellos mismos, y que tan sólo por medio del diálogo con los otros jugadores y el lanzamiento de dados es posible llegar a vivir grandes aventuras. Es necesario que uno de los jugadores asuma el papel de árbitro<sup>1</sup>, el cual se encargará de crear el proyecto de historia que jugarán en cada sesión, y al mismo tiempo, es él quien está a cargo de narrar las descripciones de los lugares donde transcurrirá la aventura, así como todos aquellos personajes que no sean manejados por un jugador. Por ende, lo normal es que en cada partida participen entre tres a seis jugadores y un solo narrador, aunque se puede dar el caso que sólo jueguen el narrador y un personaje, o incluso que dos o más personas hagan de narradores para grupos más numerosos de jugadores.

Es por esto que no me siento capaz de responder esa última pregunta todavía, ya que aún percibo cierto regusto Quijotesco (por no decir lunático) en gastar gran parte del tiempo libre en preparar estas historias y luego jugar, o incluso llegar a escribir sobre ellas.

Con respecto a la relación entre los juegos de rol y la literatura, desde mi experiencia, hay algo que los mantiene íntimamente unidos. Ya que si no fuera por los primeros, nunca antes me habría detenido ante los estantes de alguna de las bibliotecas de las cuales ahora estoy felizmente condenado a parasitar de por vida. Es por este presentimiento innato en

---

<sup>1</sup> También llamados director de juego, Dj, árbitro, Dungeon Master, DM o simplemente Master. Aunque cada uno de estos términos corresponden a distintos juegos, aquí los usaremos indistintamente, ya que designan una realidad común a toda esta rama de juegos.

mí que me siento llamado a volver la vista sobre todo lo pasado y aunar de una forma coherente la relación entre los libros y los juegos.

Lo que sigue a continuación no busca ser un marco absoluto de lo qué es o no es un juego de rol, ni mucho menos intentará limitarlos a su dimensión meramente literaria. Por el contrario, simplemente lo que se busca expresar aquí es cómo los juegos de rol se apoderan de los mecanismos propios de la literatura, dotándola de una vida nueva, la cual aunque carece de los rimbombantes reflectores de la institución, la ha vuelto mucho más vivaz y bizarra de lo que se había visto en mucho tiempo. Es sobre estas zonas grises donde fijaremos nuestros ojos y nuestro análisis, para luego detenernos en la noción de “juego” y las implicancias que tiene su definición en conjunto a la de “literatura oral”, para finalmente recalcar la fuerte carga posmoderna propia de estos juegos. Para comenzar veremos un pequeño ejemplo introductorio de lo que constituye una partida de rol.

Durante algunos meses un grupo de personas se ha reunido a jugar Dungeons & Dragons (edición 3,5), un juego épico fantástico, en donde coexisten tanto la magia, los dragones y múltiples razas humanoides, como elfos, enanos, etc. Los jugadores son Bruno el cual interpreta un Gnomo mago especialista en la escuela de ilusión llamado Barriklishka Amansayeguas, al cual lo único que lo mantiene unido al resto del grupo es la promesa de tesoros y poder; Daniela quien juega con Ífridrei Milfuegos, una sacerdotisa de Ífrati, diosa del fuego y la pasión; Cristóbal que juega con Boris de Álverak, un joven guerrero humano de humildes orígenes pero con un gran deseo de grandeza; y por último Daniel, cuyo personaje es Aramil Dupin, un mago elfo especializado en la escuela de encantamiento, cuya personalidad reservada lo mantiene a la suficiente distancia del resto como para evaluar el futuro del grupo de forma fría y calculadora. El encargado del arbitraje durante estas sesiones ha sido Carlos, quien ha preparado para unas cuantas sorpresas que pueden resultar un tanto desagradables para sus jugadores.

Tras haber liberado la ciudad costera de Malded de las fuerzas invasoras del belicoso reino de Ruga, el grupo de aventureros ha decidido averiguar cuáles eran las intenciones detrás de este inesperado asedio. Para ello los jugadores decidieron investigar lo ocurrido, entrevistándose con distintos habitantes del pueblo, los cuales, agradecidos por haber sido liberados por el grupo de extranjeros les brindan la información que manejan. Ellos les cuentan que durante los días de ocupación las tropas invasoras solían destinar varios grupos de exploración que recorrían a lo largo y ancho del antiguo sistema de alcantarillado de la ciudad, y por medio de los clérigos del pueblo, se enteran de que las supuestas alcantarillas son en realidad las ruinas de un antiguo asentamiento de un reino enano ahora perdido en el tiempo. Rápidamente el grupo se prepara para la aventura y se disponen a descender hasta las alcantarillas en búsqueda de más información.

**Narrador:** Descienden por las improvisadas escalinatas de madera, la cuales crujen bajo el peso de las armaduras de de Boris e Ífridrei, amenazando con romperse.

**Bruno:** Si es así, no pienso arriesgarme a bajar hasta que sepa que todos están abajo, sanos y salvos.

**Narrador:** Para tu sorpresa la escalera resiste el peso de tus compañeros sin grandes problemas, salvo perder uno que otro escalón.

El narrador sabe que un poco más al norte por el pasillo donde descenden los personajes se encuentra un pequeño grupo de hombres-rata, los cuales consideran su hogar y territorio las cloacas de la ciudad y estarán más que dispuestos a defenderlas.

**Bruno:** Miro para la escala unos momentos y luego desciendo refunfuñando.

**Cristóbal:** Bueno, ya estando abajo, ¿Cómo es el lugar, se puede ver u oír algo?

El narrador conciente de la localización de las criaturas con respecto al grupo de personajes designa una dificultad a superar para detectar su presencia, luego de esto lanza los dados en secreto por cada uno de los jugadores, cosa que no se enteren si sus intentos tuvieron o no éxito. Debido a la distancia y a un poco de mala suerte, ninguno se percata de la presencia de los hombres-rata.

**Narrador:** En verdad no mucho, la poca luz que se cuele desde el techo no te deja ver más allá de tu nariz y solo oyes el constante del agua a tu alrededor.

**Daniela:** En un segundo arreglo eso, creo que tengo unas cuantas antorchas, o alguna otra cosa que quemar que servirá igual.

**Daniel:** ¡¡¡Detente Ífridrei!!!, no se te ocurra encender nada en este lugar, si estas cloacas son tan viejas como dicen pueden estar atestadas de gases explosivos por los desechos de... bueno... este...tu entiendes

Debido a que el grupo ha alzado la voz, el narrador lanza unos cuantos dados en secreto, para ver las probabilidades de que los hombres-rata los hayan escuchado, y el resultado confirma que así fue. De forma rápida los tres zoántropos toman sus armas y se dirigen hacia donde provenía el ruido.

**Bruno:** Demonios, en cuanto termino de descender la escalera lanzo el hechizo de luz sobre el filo de la espada de Boris (con voz molesta y chillona) Ya, ya, ahora ¿por qué no lo gritas un poco más fuerte elfo?, ¡tal vez algunos leprosos en Las Ciudades Gemelas no alcanzaron a enterarse de donde nos encontramos!

**Cristóbal:** (de forma tajante) Desenvaino mi espada y digo: Barriklishka no es el momento para eso, si es verdad que alguien acá abajo nos escuchó lo averiguaremos muy pronto.

**Narrador:** Al desenvainar tu espada la luz llena el corredor, revelando las siluetas de tres seres humanoides con rasgos ratoniles y cuerpos cubiertos de pelo, en sus garrudas manos empuñan espadas cortas medio oxidadas.

«La batalla se resuelve de forma rápida y sangrienta, Boris sin problemas se encarga de liquidar a uno de los hombres-rata, mientras que otro cae fulminado por los hechizos y golpes combinados de Barriklishka e Ífridrei, por su parte el último es hábilmente hechizado por Áramil para que les sirva de informante»

**Daniel:** (dirigiéndose al narrador que ahora interpreta al hombre-rata cautivo) Respóndeme, ¿qué hacían ustedes acá?

**Narrador:** (hablando con voz cortante, gutural y rasposa) Nosotros vivir aquí, ser territorio de clan.

El narrador una vez más realiza una tirada en secreto, esta vez para saber si los personajes se percatan de una herida que tiene el zoántropo en uno de los costado. Debido a sus sentidos más agudizados, propios de su raza, Áramil se percata del hecho.

**Daniel:** Esa herida, no la sufriste en este combate ¿quién te la hizo?

**Narrador:** El hombre-rata se toca la herida con sus garras y su rostro se contrae, como si intentase recordar algo sin gran éxito. –Haber sido... ser culpa de las ranas que caminar como hombres, ellos invadir territorio hace unos días y nosotros liquidarlas, ellos hacer túnel y por allí atacar.

**Bruno:** Tiro para ver si mi personaje entiende a que raza se está refiriendo.



Lanza un dado y el resultado es positivo. El narrador busca en uno de los manuales de monstruos y se lo entrega para que lea la descripción de dichas criaturas.

**Bruno:** Excelente, me dirijo a mis compañeros (con tono altivo) ¿Hombres rana?, ha de ser esa maldita raza submarina de los Kuo-Toa...

**Daniela:** Maldita sea, lo último que me faltaba, primero una cloaca donde no puedo incendiar nada, y ahora más encima tenemos que ir en búsqueda de bichos de agua... con lo que odio el agua...

## ¿Qué son los juegos o a qué se juega cuando se juega?

***"Cuando yo era niño, hablaba como niño, pensaba como niño, jugaba como niño, mas cuando ya fui hombre dejé lo que era de niño" 1 Corintios 13:11.***

Todos creemos poder decir qué es un juego y qué no. Solemos distinguir el "jugar" como una actitud con la que enfrentamos las cosas, un desplante típico de los niños mientras divagan en mundos feéricos o simplemente una disposición "poco seria" o hasta inmadura frente a los eventos de la vida. Esto puede ser más o menos cierto dependiendo de qué es lo que queramos entender por "juego" y lo que queramos entender por "serio".

Nadie puede negar que el fútbol es un juego, y aunque otros insistirán en precisar que se trata de un deporte, aún así solemos referirnos a él como "el juego de la pelota". Ahora, pensemos un momento en la diferencia entre un partido profesional y una simple pichanga de barrio, si bien las reglas de uno y de otro son básicamente las mismas, la diferencia esencial reside en el carácter con que se toman el partido tanto los deportistas como los fanáticos de esta practica; más aún, si nos detenemos un instante veremos en el comportamiento de estos últimos, no sólo en los encuentros, sino que también en su vida cotidiana, presenta un claro sesgo lúdico y ritual cuando se les toca el tema del "deporte rey". Tanto la *asistencia religiosa* a los partidos como el identificarse "de un equipo" no son más que formas en que estas personas "juegan" su "sentimiento"<sup>2</sup>, la cual puede llevarlos a cometer actos violentos o incluso llegar al extremo de matar a los seguidores de los equipos rivales. Este comportamiento criminal y aberrante no es más que una práctica enfermiza, tribal y bestial, en que cada hincha se enmascara como un defensor de su equipo/tótem. Sin embargo, a pesar de lo terrible que esto pueda sonar, no se trataría más que de un juego, en el cual la apuesta final es la vida misma.

Otro ejemplo es el juego de los niños, los cuales se deslindan de lo real y la materialidad para dar nueva vida a objetos comunes, trasformándolos en "juguetes". Lo interesante de este comportamiento en ellos es que al resignificar el mundo con su innato ingenio son conscientes de que están jugando, y cuando intentan hacer partícipe a algún adulto tienden a molestarse con ellos. Esto se debe a que los mayores suelen romper sus juegos al no querer, o no poder, entrar en ellos, y tienden a tomarlos como algo nimio y burdo, ofendiendo la seriedad del juego infantil y sus reglas propias, ya que son incapaces de poder ponerse en juego junto con ellos. Este espacio velado a los adultos, en que los niños juegan y descrean su mundo, es también el espacio de lo profano, de aquellos primeros juegos en que las reglas de los padres no tienen cabida, o al menos son ignoradas. En el poema "La Pieza Oscura" de Enrique Lihn el jugar se mezcla con un apetito ciego y desconocido, anterior y posterior al tiempo, en que los niños al (des)conocerse quedan detenidos en sí mismos, y por más que sientan avanzar el tiempo y este, a su vez, deje su huella en sus

---

<sup>2</sup> *"más que una pasión, un sentimiento"*. Cartel pegado en una de las murallas de mi pieza en 1991, cuando Colo-colo gano la Copa Libertadores de América. (tanto dicho cartel como mi relación con el fútbol no son más que esto, un pie de página).

cuerpos transformándolos en adultos, no es capaz de arrancar de su interior a ese pequeño, eternamente arrodillado.<sup>3</sup>

Como vemos, los juegos han estado presentes en todas las culturas humanas, y la amplia y múltiple acepción que alcanza este término nos obliga a poner especial atención sobre cuál puede ser su real alcance y envergadura, no sólo en aquellas prácticas que solemos comúnmente identificar como juegos, sino que también en la forma que sus mecanismos se entremezclan con los distintos aspectos de nuestras vidas.

No es de sorprender que múltiples teóricos hayan reflexionado sobre los juegos y el papel que han tenido en la existencia humana. Desde el mismísimo Platón<sup>4</sup> hasta las heterogéneas páginas de Internet<sup>5</sup> podemos rastrear millones de intentos por acotar y definir la relación que existe entre el hombre y su afán por jugar. Dentro de los más significativos, encontramos el texto de Johan Huizinga llamado Homo Ludens. En él encontramos una amplia reflexión bibliográfica sobre los alcances de los juegos, así como sus múltiples expresiones que se han sucedido en las distintas culturas humanas.

Aparentemente en la humanidad existiría una constante de generar espacios de juego, y en la medida que estudiamos dichos fenómenos podemos llegar a comprender de una forma nueva e íntima las culturas desde las que estas prácticas proceden. Ante las abrumantes evidencias de que el ser humano, sea donde sea que haya nacido, siempre ha compartido con sus pares el apetito por jugar que Huizinga llega a cuestionarse que el real rasgo taxonómico y diferenciador del ser humano sea su carácter de "Sapiens". Las guerras, la desigualdad en los bienes, la explotación indiscriminada de la tierra y animales, son sólo muestras de cómo el uso que ha dado el ser humano al "saber" y la ciencia está muy lejos de ser el comportamiento esperable de un Homo Sapiens, ya que históricamente a la hora de actuar han primado en el "pensar" del hombre tanto los instintos como los prejuicios y las ambiciones, llevándolo a usar el conocimiento como una mera herramienta, un medio para sus fines.

Durante el siglo XVIII se intentó destacar la capacidad creadora del hombre y se lo llamó Homo Faber, pero no es menos cierto que muchos otros animales también son capaces de hacer y usar herramientas para subsistir y alimentarse, y además, en nuestros días, el trabajo y la producción tienden a absorber al ser humano, borrándolo y llevando incluso a desaparecer en su quehacer. Por otro lado, nuestra capacidad de hablar, de comunicarnos unos con otros por medio de signos lingüísticos, ha sido también un rasgo que nuestra especie, escudándose en su complejidad, ha utilizado para hallar es "algo" que nos diferencie de los otros animales, alejándonos de la naturaleza definitivamente. Sin embargo, es natural a nuestra especie poseer lenguaje y si inclinamos la balanza en pos

<sup>3</sup> *"Pero siempre hubo tiempo para ganárselo a los sempiternos cazadores de niños. Cuando ellos entraron a1 comedor, allí estábamos los ángeles sentados a la mesa ojeando nuestras revistas ilustradas - los hombres a un extremo, las mujeres al otro- en un orden perfecto, anterior a la sangre.[...] Soy en parte ese niño que cae de rodillas dulcemente abrumado de imposibles presagios y no he cumplido aún toda mi edad ni llegaré a cumplirla como él de una sola vez y para siempre."* Enrique Lihn: "La Pieza Oscura" en La Pieza Oscura. Santiago, Editorial Universitaria, 1963

<sup>4</sup> *"Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora.."* Huizinga, Johan. Homo Ludens Madrid, Alianza 2007 P.34

<sup>5</sup> <http://dracoludens.blogspot.com/>

de este único rasgo llegaremos inevitablemente a caer en la categoría de Homo Loquax<sup>6</sup> la que está marcada por el hecho de que nuestros discursos, nuestro hablar, se vuelven vacíos, inútiles y redundantes, olvidando toda sapiencia y ahogándonos por completo en nosotros mismos y en nuestros dichos, reflejos narcisistas del hombre. No podemos, o más bien, no queremos, quedarnos simplemente estancados en esta categoría.

Si bien el jugar es otra de las conductas comunes a todos los hombres, es también algo que compartimos con el resto de los animales:

***“Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto.”***<sup>7</sup>

Es por esto que la propuesta que nos entrega este texto no pasa por distinguir al hombre como el único ser capaz de jugar, como fuera la clara intención de los términos Sapiens y Faber, los que intentan a todas luces remarcar la superioridad humana ante el resto de los animales. Lo que se intenta lograr por medio de la denominación de Homo Ludens es destacar cómo esta conducta ha sido siempre tan importante y decidora en las culturas humanas, tanto como el “saber” y el “crear”, llegando incluso a postular que en verdad, “...la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega.”<sup>8</sup>, podríamos decir entonces que nuestro impulso por jugar es anterior a la cultura, y que inclusive antecede a la razón misma.

Pero, si tanto el saber como el crear en el hombre pueden encontrar su génesis en la supervivencia de la especie, ¿Cuál es la razón por la cual jugamos?. Muchas veces nos cuestionamos por qué jugamos un juego en particular en vez de otro, pero son pocas las veces que nos sentamos a reflexionar el motivo que hay detrás de estas actividades. Decimos, por ejemplo, que este deporte nos mantiene en forma, que los video juegos nos desestresan o que por medio de jugar a los naipes afiamos nuestros lazos familiares o de amistad. Todas estas razones son válidas para nuestra agitada forma de vida, pero se ven reducidas a meras excusas en el momento mismo del juego, pues ¿acaso tiene alguna implicancia que recordemos nuestra supuesta “justificación” para que el juego del que estamos participando tenga sentido, o acaso las reglas del juego cambian cuando jugamos Poker con extraños en vez de con nuestros amigos?. Puede que nos sintamos más o menos cómodos en una u otra instancia, pero eso no implica que el juego en sí cambie. Podemos tener o no nuestras razones para participar de un juego, pero éstas siempre serán externas a él, y, por ende, carecerán del poder para determinarlo o limitarlo. Todas estas justificaciones son accidentales y subjetivas, y no estarían apuntando a dilucidar cuál es la razón de la existencia primaria de los juegos en nuestras vidas.

Huizinga nos dice que estas múltiples explicaciones también pueden pasar por los campos de la biología, la física y la psicología, hallando justificaciones en cosas tales como

<sup>6</sup> “El único que nos resulta antipático es el Homo loquax, cuyo pensamiento, cuando piensa, no es más que una reflexión sobre su palabra” Henri Bergson: *El pensamiento y lo Moviente*. Buenos Aires, Editorial La Pléyade, 1972.

<sup>7</sup> Huizinga, Johan. *Homo Ludens* Madrid, Alianza 2007 P.11

<sup>8</sup> Ídem P.67

la “descarga de un exceso de energía vital.”<sup>9</sup>, un simple impulso congénito de imitación, una búsqueda de expulsión inocente de impulsos dañinos o la búsqueda de cumplir algún deseo insatisfecho en la realidad. Como vemos, todas estas justificaciones pueden parecerse válidas, tanto juntas como por separado, y es por esto mismo que ninguna en sí es total, ninguna da cuenta de forma completa del por qué jugamos. Todas ellas solo se ocupan de forma accesoria de qué y cómo es el juego en sí mismo y qué significa para el que juega, y no prestan atención a la experiencia estética que existe entre el jugador y su juego. No hay forma alguna de poder transmitir lo que siente una persona al jugar, y esto se debe en gran medida a que cada experiencia es única e intransferible, en los términos de Friedrich Schiller, lo que sentimos al jugar es sublime. No resulta entonces extraño que el texto recalque que “*nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por lo tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional*”<sup>10</sup>, ya que este jugar para él corresponde más bien a una experiencia, una vivencia aquí y ahora, que tiene su real expresión en un alzamiento del espíritu, el que experimentamos al jugar y al ponernos en juego.

De esta forma, el juego se nos perfila como una condición intrínseca de los seres vivos y en especial del hombre, cuyo carácter irracional nos estaría llevando al campo del sin-sentido. Esto se ve claramente en las teorías de Gottfried Wilhelm von Leibniz y sus “razones suficientes”, si bien en ellas postula que todo tiene una razón anterior que lo justifica, y que por medio de un rastreo exhaustivo podríamos llegar hasta Dios mismo. Al mismo tiempo, dice que lo único que realmente carecería de una razón que lo justifique son aquellas cosas que hallan su razón en sí mismas, como Dios, que es alfa y omega, o como los juegos, que carecen de motivación. Es por esto que podríamos llegar a decir que el hombre juega porque juega, y punto.

Esta sinrazón es la marca de “la puesta en juego” del hombre mismo que nos anunciara Huizinga, puesto que en el (sin)sentido del jugar nos podemos llegar a emocionar y exaltar ante una situación de gran alegría o peligro que se sucede dentro del juego, pero que en el día a día no nos compete en lo absoluto.

Cada juego tiene un modo de actuar propio y arbitrario, distinto al que pudiera sugerir la lógica convencional. No hay nada en la pieza del caballo en el ajedrez que sugiera la forma en que este se mueve en el tablero fuera de las reglas propias del juego, más aun, llegado el caso, los jugadores pueden decidir cambiar la ficha “estándar” por otro objeto cualquiera, el cual adquiere su nuevo valor como caballo siempre que los jugadores lo acepten como tal.

El juego no sólo comparte con el carnaval la algarabía de los participantes, tal como lo describe Bajtin en La Cultura Popular en la Edad Media y en el Renacimiento, sino que también la presencia de reglas absolutas, las que implican la libre elección de someterse a ellas. Esto se debe a que para poder experimentar un juego nosotros debemos “entrar en él”, y para ello debemos someternos a sus reglas y condiciones, las cuales hemos de respetar como si de un ritual se tratase por miedo a caer en la falta de la trampa o la herejía. Éstas reglas delimitan el espacio del juego, los cuales son tanto espaciales como temporales. Un juego tiene claramente delimitado sus momentos de inicio y de fin, y la incapacidad de identificarlos y delimitarlos corresponde más al estudio de las patologías psicológicas que al de los juegos en sí.

En el caso de la limitación espacial de los juegos, debemos entender que esta puede ser en dos sentidos: el primero, y más común, corresponde a lo visible o material y engloba

---

<sup>9</sup> Huizinga, Johan. Homo Ludens Madrid, Alianza 2007 P. 12

<sup>10</sup> Ídem P. 15

tanto tableros, canchas, mesas, consolas y sus controles, como también a todos aquellos espacios que por momentos son absueltos de las leyes deterministas del mundo real por medio de algún grupo de jugadores ociosos. En segundo lugar encontramos el espacio de lo imaginario o intangible, el cual nos es mucho más difícil y complejo delimitar, ya que no es explotado de una forma homogénea en todos los juegos. Veamos el caso del clásico Ludo. En este juego, que consiste en lanzar dados para liberar y avanzar las fichas propias hasta el centro del tablero antes que los oponentes, no hay casi ningún uso de un espacio imaginario. Mientras que al otro extremo encontramos casos como los juegos de rol y el inmortal juego de “policías y ladrones”, en los cuales el espacio real comprendido por la mesa, los manuales, los dados o el patio de la escuela serán siempre de segundo orden, mientras que lo que realmente importará es este espacio de la realidad imaginaria y consensuada. Volveremos sobre esto más adelante.

Es por esto que Huizinga, tras una extensa reflexión, define los juegos como:

***“Una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.”***<sup>11</sup> (sic)

De esta forma, el juego se emplaza en el espacio de lo (in)útil y sin razón, careciendo de una justificación directa o una causa que lo explique, siendo un acto libre tanto jugar como el juego mismo en el que elegimos participar. Es por lo mismo que no debe ser importante para el desarrollo de estas prácticas la promesa de un premio o beneficio tras la victoria; más aún, los juegos no deben implicar necesariamente un ganador. No debemos ignorar que en los juegos siempre hay un “algo puesto en juego”, y que ese algo en esencia es el “jugar en sí”, el que el juego “ocurra”, lo que no depende de la presencia de espectadores o lo importante de los premios, sino que sólo necesita de el compromiso de los jugadores. La idea del “ganar” comprende para nosotros necesariamente el alcanzar una meta, pero, como la vida nos suele recordar constantemente, esas victorias pueden significarnos una gran pérdida en algún otro campo. En la mayoría de los casos el jugar siempre implica una “pérdida de tiempo”, ya que su ejercicio no reporta absolutamente nada tangible al jugador más que la algarabía que acompaña a su práctica, mientras que en los casos más extremos vemos un derroche casi incoherente de bienes y dinero. Esto es claro en juegos tales como la ruleta o las antiguas justas medievales, en que los perdedores no solo podían perder la vida, sino que además debían entregar su caballo al vencedor junto con su armadura, lo cual hoy en día sería equivalente a regalar una avioneta al vencedor. Lo que realmente importa en estos juegos no es el peso monetario de la victoria, sino el sentimiento de saberse tocado por la buena o mala suerte.

El texto de Huizinga propone que la actitud que corresponde al juego no sólo está presente en los niños o en lo que nosotros identificamos comúnmente como “juegos”, sino que estos comprenden una estrategia, una forma de mirar ante el mundo, que es capaz de englobar tanto a los ritos religiosos como a la cultura. Esto se relaciona con la anteriormente citada concordancia que habría entre el juego y el surgimiento de la cultura, la cual claramente se extendería hasta los campos del rito, el cual en sus inicios correspondería también a un mero juego, que con el pasar de los años, los participantes

---

<sup>11</sup> Huizinga, Johan. *Homo Ludens* Madrid, Alianza 2007 P.168

de estas prácticas se fueron tomando cada vez más en serio los ritos, hasta volverlas tan reglamentadas que ya el “entrar en el juego” ya no es una opción, sino que un deber regido por una ley, celestial o humana, que lo aparta para siempre de su cometido, de la gente y del juego, llevándonos a soportar el peso de enormes máscaras y obligándonos a desempeñar un papel, un rol.

Si bien dijimos en un inicio que el juego bien puede contener lo serio, no debemos olvidar que lo serio tiende a expulsar el juego, ya sea por considerarlo infantil o por encontrarlo poco comprometido con la realidad. Estos dichos, lejos de ser ofensas, no son más que una mera constatación de hechos, ya que *“para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño.”*<sup>12</sup>, a la vez que, como ya vimos, sus juegos no necesitan nada más que a sí mismos, y no se deben para nada a la realidad, y en el caso de que así fuera no parecen querer darse por aludidos.

Hemos visto como los juegos comprenden una unicidad, un cierto espíritu, pero no debemos pasar por alto el hecho de que en ellos se presenta desde un inicio el germen del género dentro de sus múltiples exponentes. Ya sean clasificados como juegos de tablero, videojuegos, wargames, de azar, en línea, de rol, de simulación, de naipes, de cartas coleccionables, sin dejar fuera los deportes, los ritos, las fiestas, las artes y un eterno etcétera del que es imposible dar cuenta a cabalidad, nos están demostrando que los múltiples juegos pueden emparentarse, pero que estos criterios tienden a ser sumamente antojadizos y sus límites se van (re/des)dibujando sobre la marcha.

13

Sobre este punto en especial es muy interesante acudir al texto Teoría de los Juegos de Roger Caillois, ya que en él se encuentra una reflexión amplia sobre cómo la naturaleza de los juegos puede expresarse en cuatro ejes principales:

***“Después de examinar diferentes posibilidades, propongo a este fin una división en cuatro rúbricas principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competición, el del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente agôn, alea, mimicry e ilinx. Las cuatro pertenecen al dominio de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (agôn); se juega a la ruleta o a la lotería (alea); se juega a hacer de pirata, de Nerón, o de Hamlet (mimicry); se juega a provocar en uno mismo o por movimiento rápido de rotación o de caída, un estado orgánico de confusión o de estupor (ilinx)”***<sup>14</sup>.

Es importante considerar que éstas, al igual que las otras categorías que ya nombramos, aunque en teoría se nos presentan puras, en la realidad se encuentran absolutamente mezcladas. No por esto la clasificación que nos ofrece Caillois debe ser desechada tan fácilmente, pues resulta esclarecedora a la hora de contemplar las mecánicas de los juegos, y a la vez, percatarnos de que cierto eje suele resaltar más que el resto en cada uno de los juegos.

En el caso de los juegos de rol estamos ante una clara mezcla de niveles, ya que la función de simulacro (mimicry) se hace cargo de las otras tres, es decir la simulación y representación son el eje central del juego, siendo el motor de las reglas el poder re-crear de una forma creíble el simulacro del mundo narrado. Si bien en estos juegos los jugadores

<sup>12</sup> Huizinga, Johan. Homo Ludens Madrid, Alianza 2007 P.252

<sup>13</sup> No es menos interesante notar que en el texto de Caillois se hable de forma poco elogiosa de los dichos de Huizinga en más de una oportunidad, pero en la práctica las teorías de ambos se amoldan y complementan, casi en forma evidente.

<sup>14</sup> Caillois. Roger. Teoría de los juegos. Barcelona, Seix Barral 1958 P. 25

suelen cooperar para alcanzar sus objetivos, impidiendo un enfrentamiento agonal entre ellos, vemos que las reales luchas se realizan contra los personajes no jugadores, es decir, contra personajes simulados por el Master. Lo aleatorio tiene su campo propio en lo que respecta a los dados, decidiendo por azar o destino el futuro, nuevamente, de los personajes y no de los jugadores. No es menos importante comprender que la presencia de los dados, como factor resolutorio de las acciones, tiene gran importancia dentro de lo que es el sentirse en juego dentro de la narración, ya que cada lanzamiento, cada golpe de suerte, no sólo está definiendo el éxito o fracaso del personaje en cuestión, sino que en estos momentos en que la distancia entre el jugador y el personaje narrado se estrechan, siendo casi imposible que un jugador otro conduzca el personaje de alguien más de una forma fiel, ya que la suerte o el destino parece obedecer a la lógica del simbiote, por lo que cambia de forma radical cuando otro jugador conduce un personaje que le es ajeno. Finalmente el ilinx se presenta en aquellos momentos en que los jugadores se identifican tanto con la acción narrada que llegan a sentir el peligro que corren sus personajes como si lo vivieran por ellos mismos. De esta forma, el mimicry está presente en los otros tres ejes, permitiéndoles que existan promediados y contaminados por la simulación.

Por otro lado Caillois resalta una consideración sobre los juegos que Huizinga no hace expresamente, la distinción entre el "ludus" y la "paideia". Estos dos polos son definidos por el autor como antagónicos, ya que la paideia trata sobre todos esos aspectos inesperados, improvisados y despreocupados de la alegría en que se manifiesta una incontrolada fantasía, casi carente de reglas. En el caso del ludus vemos la canalización de estas energías en búsqueda de evitar las contrariedades a través de convenciones arbitrarias, imperativas, y adrede difíciles, estamos ante el campo de las reglas del juego. Estos dos ámbitos, casi como el ying y el yang, se encuentran en los distintos tipos de juegos en mayor o menor proporción, pero son a todas luces inseparables.

Si bien muchos juegos de rol tienen la fama de poseer sistemas de reglas muy complejos<sup>15</sup>, es decir, se centran en el ludus, existe una suerte de convención entre los jugadores y Masters, conocida normalmente como "la regla de oro", la cual consiste en que cualquier regla que se interponga o impida la diversión y arruine la alegría de jugar, es decir la paideia, debe ser ignorada o bien sustituida por otra.

Homo Ludens fue escrito a fines de la década de los 30, y ya en él podemos encontrar en su último capítulo llamado "Elemento lúdico en la cultura actual" una revisión crítica de la "modernidad" de su época<sup>16</sup>, la cual, querámoslo o no, deja un regusto de que, quizás, los logros modernos nos han llevado lentamente hasta un estado de cultura nuevo, en que el empantanamiento cultural y el aplanamiento del espíritu humano a dado cabida a una nueva consciencia entre los anestesiados seres, consumidores y consumidos a la vez.

En este texto se ve cómo, cada vez más, la sociedad se ha vuelto hacia lo serio, dejando de lado muchos de los aspectos lúdicos, mientras que otros los institucionaliza de tal forma que se vuelven meras profesiones. Ejemplo de esto último son los deportes, que aunque en un inicio partieron como juegos agonales, han pasado a institucionalizarse de tal forma que los jugadores ya no son personas que se destacan por sus cualidades en uno u otro evento, sino que ahora se trata de representantes nacionales, uniformados y cuyas vidas son controladas hasta los bordes del absurdo, siendo finalmente absorbidos y consumidos

---

<sup>15</sup> Tómense como ejemplos: la bien fundada fama de Rolemaster y su infinidad de tablas o AD&D segunda edición y su infernal y para muchos incomprensible GAC0.

<sup>16</sup> "El concepto de «Cultura actual» se emplea, por lo tanto, con una extensión que penetra profundamente en el siglo XIX." Huizinga, Johan. Homo Ludens Madrid, Alianza 2007 P.247



por su disciplina. *“La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado.”*<sup>17</sup>

Esta ausencia de la paideia en los juegos modernos corresponde también al predominio de las instituciones censoras, las que de forma positivista buscan resultados concretos en todos los ámbitos humanos y desprestigian de forma rápida a todos los (sin)sentidos de los que se alimentan los juegos.

Algo parecido habría venido ocurriendo en el arte, en especial en la literatura, ya que el poseso de la recepción *“se hizo más íntimo, pero también más aislado en la vida; se convirtió en asunto de los particulares”*<sup>18</sup>. Esto se debió en gran parte a la presencia de la imprenta y a la privatización de la palabra por medio de la compra de libros<sup>19</sup>, lo que ayudó a que la experiencia de la lectura dejara el ámbito de lo grupal para ceñirse al lector solitario, por su parte el arte se privatizó más y más en la medida que aumentaban los coleccionistas privados.<sup>20</sup>

No es menor que la ciencia moderna haya dominado este período, ya que en ella no hay forma de encontrar un espacio para los juegos. Por más que busquemos la manera de comparar la paideia y el misticismo que envolvía el labor de los alquimistas medievales y renacentistas al aséptico trato de los científicos modernos, ya que su apego incondicional a la rigurosidad, del que tanto se enorgullecen, les ciega, impidiéndoles ver nuevas opciones, múltiples realidades.

Claramente estamos, en este momento histórico, ante el retroceso casi definitivo de la polifonía y el carnaval, en pos del ascenso del régimen de la señorial razón humana. Mientras que la vida social se tiñe de un pseudoespíritu lúdico, el que Huizinga atinadamente define como “pueril”, ya que *“la cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, el juego es falso.”*<sup>21</sup> Esta distinción se basa en que para él es necesaria una constante renovación de la cultura al ser jugada, proceso que no se estaría dando en esta época tan llena de adultos que se maneja con el criterio de un grupo de mozalbetes que hacen niñadas escudados en un club, un partido o cualquier otro tipo de organización.

Casi a modo de advertencia, el texto nos intenta recalcar que *“una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico”*<sup>22</sup>, y eso es exactamente lo que ocurrió al final de la segunda guerra mundial, la caída de la razón... y con ella, de la modernidad.

<sup>17</sup> Ídem P.250

<sup>18</sup> Ídem P.247

<sup>19</sup> J. Ong Walter. “V. *Lo impreso, el espacio y lo concluido*” en *Oralidad y escritura, Tecnologías de la palabra* Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina 1993.

<sup>20</sup> Déotte, Jean Louis. *Catástrofe y olvido*. Santiago, Editorial Cuarto Propio, 1998.

<sup>21</sup> Huizinga, Johan. *Homo Ludens* Madrid, Alianza 2007 P.262

<sup>22</sup> Ídem P. 268

# Juegos Póstumos o la importancia de poder jugar entre las ruinas

***“¿Qué es posmodernidad? ¿Y tú me lo preguntas? Posmodernidad... eres tú” Escrito encontrado en un banco de la facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile***

La modernidad fue siempre un proyecto inalcanzable<sup>23</sup>, un norte a seguir para todo occidente y no puede haber encontrado mayor traspié que el que sufriera tras el término de las guerras mundiales. Si bien el concepto “moderno” tiene su origen en el imperio romano cristiano del siglo V d.c., en el cual se utilizó para diferenciar su época del antiguo régimen pagano, no debemos dejar pasar por alto que se trata de una consideración de orden comparativista, reflejo de una sociedad que al mirarse en búsqueda de una identidad propia no encuentra más remedio que intentar distanciarse de su pasado, al oponérsele; demarcándolo como un momento primitivo ante el estado avanzado presente. Este término es marca de nueva época, la cual es consciente de su diferencia con las anteriores y que se celebra a sí misma, modificando y determinando su relación con el pasado. Dicha noción de “avance” es propiamente fruto de un discurso monológico, como el del cristianismo, ya que suplanta la creencia griega del “eterno retorno” a un pasado mejor que el presente, por la creencia en una vida después de la muerte y un inevitable término del tiempo y la realidad, como lo es el juicio final. Desde estas consideraciones de direccionalidad y acabamiento, el discurso moderno se plantea como reflejo de una meta a alcanzar, la cual, cabe esperar, esté más cerca hoy que ayer.

Este término llega luego hasta el iluminismo francés, el cual asocia lo moderno con un proyecto, el que contempla ponerse en contacto con las épocas pasadas para traer luz al presente. Este enlace cultural, social y moral con el pasado tiene por objetivo crear una sociedad nueva, naciendo así el proyecto de la modernidad. Este iluminismo pasa claramente por una fe en la razón, apuntando de esta forma a una secularización de la población y el conocimiento, pero al mismo tiempo repactando la subordinación a una nueva creencia: la ciencia.

Este nuevo avatar de la esperanza moderna funciona desde la postulación de teorías para alcanzar la verdad de las cosas, la naturaleza y el hombre, obligándose de esta forma a desechar aquellos ropajes que usara antes para vestirse, al encontrarlos “no pertinentes” o incorrectos, buscando día a día nuevos trajes que lucir. Habermas nos dice sobre esto:

***“La marca distintiva de lo moderno es “lo nuevo”, que es superado y condenado a la obsolescencia por la novedad del estilo que sigue”***<sup>24</sup>

Pero no olvidemos que lo moderno al ser una entidad en un constante cambio de paradigma debería desechar de forma íntegra todos los elementos pasados, lo cual no

<sup>23</sup> Habermas, Jürgen: “Modernidad, un proyecto incompleto.” En: Nicolás Casullo (ed.). *El Debate Modernidad Pos-modernidad*. Buenos Aires, Ediciones El Cielo por Asalto, 1995

<sup>24</sup> Habermas, Jürgen: “Modernidad, un proyecto incompleto.” En: Nicolás Casullo (ed.). *El Debate Modernidad Pos-modernidad* Pág 132.

ocurre. Es en el concepto de lo “clásico” que todo elemento otrora moderno habrá de encontrar una elevación como referente, alejándolo del perpetuo cambio, y sirviendo así de referente eterno de comparación para aquellos modernos que vendrán, creando una de las contradicciones básicas del mundo que se desea moderno pero se recuerda en sus grandes logros pasados. Posteriormente la relación que se da entre la calidad de “moderno” del ser humano pasará por el conocimiento de sus fuentes, siendo ahora la cultura de los expertos la que hegemonice, dejando fuera a los no iniciados. Podemos ver esto desde las categorías de olvido activo y colección que expresa Jean-Louis Déotte en su libro *Catástrofe y olvido*, ya que es desde el borramiento de su pasado que el ser moderno se reescribe constantemente y se reconstruye de forma activa, mientras que al enaltecer ciertos elementos del pasado los sustrae de su contexto, generando así un canon en que las relaciones de las obras o sucesos no pasan principalmente por su momento de gestación ni la función que cumplió, sino que ahora vale por la relación que pueda crear metonímicamente con los elementos de esta colección referencial. Estos nuevos campos de significaciones que se generan debido a la contigüidad de los objetos pone en evidencia que tanto el arte como su historia están siempre ligadas a una criterio curatorial, el cual, de forma (in)consciente, los eleva a la vez que los extraen de su entorno, borrando la función que pudieran haber desempeñado al alcanzar la condición casi mágica de “objeto de arte”. Su nuevo valor será principalmente aquel que se genere con su inscripción junto a sus pares, y ya no por su utilidad o belleza. El valor del objeto coleccionado está en que la colección como entidad clama por él, pues le necesita para completarse y así aumentar en plusvalía.

El ser humano, que se enfrenta a este mundo como si se tratase de un objeto al cual debe poseer y modernizar, termina por desvincularse de su relación con el entorno, pues sólo ve que dicha relación es válida centrada en su persona. El sujeto burgués es un ente que ha forjado una sociedad que le es agresiva y distante, que está formada por millones de “yoes” que chocan constantemente a ciegas mientras son guiados por sus propias razones. Las personas juzgan el bien moral por el servicio a la patria, la ciencia y el progreso, ya no importa si esto tiene un referente religioso, pues la nueva fe secular es la ciencia. La secularización y la modernización del mundo conllevan una emulación de los preceptos del sacrificio cristiano en “el amor a la patria” y los deberes con ella.

El mundo se ha desacralizado y sacralizado, pero se encuentra a su vez perdido, carece de un norte como lo era la religión y requiere una nueva visión de todas las experiencias del pensar y del sentir. En este campo los románticos plantearon a la poesía como un sustituto de la religión, pero este movimiento, al encallar en su propia autodefinición, pasó a separarse de forma definitiva de la realidad, siendo así el arte y el artista entes marginales de la sociedad burguesa. Y será en la ciencia y la razón que encuentre el cobijo que buscaba y a la vez una nueva dirección para su brújula.

¿Pero después de tantas muertes, de tantos experimentos inhumanos y tantas soluciones finales fallidas cómo es posible seguir ciegamente a la ciencia y la razón? La respuesta es, simplemente, no se puede.

La humanidad ha entrado en una etapa que ni siquiera quiere o puede reconocer unánimemente, y ésta es la postmodernidad. Si bien la sola idea es descabellada para muchas personas, debemos ser conscientes de que ya la ciencia no nos conduce a ninguna parte clara, que el “futuro” es cada vez más apocalíptico y que gran parte de las personas prefieren creer en el poder del Reiki que en la quimioterapia, al mismo tiempo la razón conservadora es puesta en duda con cada nueva organización religiosa o incluso con las mismas teorías astronómicas cuyas bases no son más que mera especulación y que

muchas rallan en la ciencia ficción. Cabe decir que esta nueva condición no es un cambio que busque borrar el pasado, como lo fuera la actitud durante el Renacimiento en contra de la Edad Media, sino que muy por el contrario, al generarse desde la mera adición de un prefijo (post) no puede sino seguir alimentándose del corpus de la modernidad, por más que esto signifique pasearse y alimentarse entre ruinas, cenizas y cadáveres. Estamos pues ante la brecha que separa la ceguera de la confianza desesperada sin-razón, la cual no nos obliga a cruzarla, pero le basta con existir e (in)comodarnos día a día.

***“La posmodernidad es un estilo de pensamiento que desconfía de las nociones clásicas de verdad, razón, identidad y objetividad, de la idea de progreso universal o de emancipación, de las estructuras aisladas, de los grandes relatos o de los sistemas definitivos de explicación. Contra las normas iluministas, consideraron el mundo como contingente, inexplicado, diverso, inestable, indeterminado, un conjunto de culturas desunidas o de interpretaciones que engendran un grado de escepticismo sobre la objetividad de la verdad, la historia<sup>25</sup> y las normas, lo dado de la naturaleza y la coherencia de las identidades”.***

Estamos ante la inseguridad misma, una angustia solo comparable a la orfandad postulada por Nietzsche al aniquilar a Dios, pero a la vez carentes en gran medida de la brújula moral que nos resalta Sartre, el actuar de buena fe, como indispensable para poder actuar ante esta angustia existencial. Frederic Jameson en su texto El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado, postula que conceptos como angustia o alineación “no

son apropiados para el mundo postmoderno”<sup>26</sup>, y que en estos caso deberíamos remitirnos a una esquizofrenia lacaniana, esto es, “una ruptura en la cadena significativa, es decir, en la trabazón sintagmática de la serie de significantes que constituye una aserción o un significado”<sup>27</sup>. Podríamos decir que el sujeto posmoderno es aquel que ya no se encuentra reflejado en las grandes empresas, en las visiones de futuro, pues perdió la relación de los actos y los fines, es un ser desechable que vive de la inmediatez sensitiva.

No es menor el cambio de paradigma dentro del mismo capitalismo, ahora estamos en medio de la globalización y el valor de la información ha sufrido un vuelco nunca antes visto desde la imprenta. Internet, junto a la televisión satelital y los distintos medios masivos inmediatos, conforman un espacio que nunca antes el ser humano pudo siquiera soñar en poseer, pero, de alguna manera, son ahora estos elementos los que nos poseen a nosotros.

Giorgio Agamben en su texto Profanaciones critica fuertemente el estado social reinante, y desde sus consideraciones postmodernas nos da una vuelta de tuerca a ciertas perillas que ya parecían no poder moverse más. El inicio de la reflexión sobre la imposibilidad de la felicidad en un mundo sin magia es claramente ajeno a toda consideración positivista, más aún cuando al decir que “aquellos que podemos alcanzar a través de nuestros méritos y de nuestras fatigas no puede, de hecho, hacernos verdaderamente felices. Sólo la magia puede hacerlo”<sup>28</sup> echa por tierra toda esa antigua tradición de la creencia cristiana en el deber de sufrir (pathos/ethos). La felicidad es, por lo tanto, saberse capaz de efectuar “las fórmulas del engaño”, es decir, saberse magos, seres mortales que han ascendido por medio de su arcano poder y que pueden obviar las

<sup>25</sup> Eagleton, Terry. Las ilusiones del postmodernismo. Bs. Aires, Editorial Paidós, 1998. Pág. 11

<sup>26</sup> Jameson, Frederic El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado Barcelona, Paidós, 1991. Pág. 36

<sup>27</sup> Ídem Pág. 63

<sup>28</sup> Agamben, Giorgio. Profanaciones. Córdoba, Adriana Hidalgo editora 2005 P. 21

reglas del mundo material para crear las suyas propias, eso sí, con un ojo siempre atento a la paradoja que amenaza con destruirlos, “*aquel que es feliz no puede saber que lo está siendo.*”<sup>29</sup>. Es por esto que para poder ser un jugador hay que ser primero un mago.

La imposibilidad de nombrar está relacionada con la alegoría tal como la encontramos en el texto de Idelber Avelar *Alegorías de la derrota. La ficción postdictatorial y el trabajo del duelo*. En este texto se trabaja la figura alegórica no sólo como el medio de presentación de lo irrepresentable o lo innombrable, sino que además se recalca como esta figura retórica es capaz de contener “*la manifestación de la cripta en la que se aloja el objeto perdido*”<sup>30</sup>, siendo el soporte de una presencia ausente, una huella del pasado de todo aquello que quisimos mantener, pero que no supimos hacer vivir ni criar satisfactoriamente, y que ahora, una vez muerto, somos incapaces de identificar o representar. Es por esto que el duelo como “*el proceso de superación de la pérdida en el cual la separación entre el yo y el objeto perdido*”<sup>31</sup> solamente puede llevarse a cabo cuando la melancolía<sup>32</sup> es sublimada por medio de la *introyección*, la absorción y posterior expulsión satisfactoria del objeto, o bien de la *incorporación*, por medio de la cual el objeto permanece invisible pero omnisciente en el sujeto.

En el caso del texto de Agamben, el concepto de la parodia juega un papel central, en la medida que nombra algo y lo recrea por la imposibilidad de dejarlo atrás, “*porque de lo inolvidable sólo se puede hacer parodia*”<sup>33</sup>. Esta simulación alegórica tiene un reflejo claro en las tópicas de los juegos de rol, ya que todos los jugadores se sienten atraídos por la ambientación de alguna novela, película o videojuego, independientemente si sean estos medievales, futurista o actuales. Esto se debe a que los jugadores no son capaces, o simplemente no quieren, dejar morir las historias en la última página del libro o cuando los créditos comienzan a inundar la pantalla. Son incapaces de realizar el duelo y prefieren seguir disfrutando al jugar con el cadáver exquisito de sus ensoñaciones, a través del espacio de las paródicas alegorías que les ofrecen las partidas de rol.

La autoría de estas creaciones, y cualquier otra, pasa para Agamben por un mero gesto, mientras que “el sujeto como individuo viviente está presente sólo a través de los procesos objetivos de subjetivación que lo constituyen y los dispositivos que lo inscriben y lo capturan en los mecanismos de poder”<sup>34</sup>. Esto tiene un efecto muy peculiar en los juegos de rol, ya que al carecer de una superficie de inscripción por su carácter oral e improvisado carecería incluso del “gesto de autor”. Ningún jugador dice que ha “hecho” tal o cual aventura o historia, pero sí se adjudican las victorias y derrotas que sufren sus personajes. De una forma similar, los Masters suelen referirse a las historias que han dirigido como “historias que han narrado” y no como si estas fueran de su creación. De esta forma, los jugadores y los narradores cumplen la función de autor dentro de los juegos, pero la única huella que dejan sus actos narrativos sólo queda en ellos mismos y en los otros participantes de la sesión. Los jugadores y sus memorias son “LA” superficie de inscripción de estos juegos.

<sup>29</sup> Ídem, .P. 22

<sup>30</sup> Avelar, Idelber: *Alegorías de la derrota. La ficción postdictatorial y el trabajo del duelo*. P. 20

<sup>31</sup> Ídem. P. 19

<sup>32</sup> “*La identificación con el objeto perdido llega a un extremo en el cual el mismo yo es envuelto y convertido en parte de la pérdida*” Ídem.

<sup>33</sup> Agamben, Giorgio. *Profanaciones* Córdoba, Adriana Hidalgo editora 2005 .P. 44

<sup>34</sup> Ídem, .P. 84

Agamben también percibe una relación directa con la fijación ritual de lo sagrado y el capitalismo. Nos dice que consagrar “era el término que designaba la salida de las cosas de la esfera del derecho humano, profanar significaba por el contrario restituirlos al libre uso de los hombres.”<sup>35</sup>. Éste llevar de lo profano a lo sacro y viceversa nos da cuenta de un transitar y de un uso, pero al mismo tiempo de un rito y la profanación de este, lo cual tiene por resultado necesariamente el alejamiento de la sociedad de los creyentes. Al descreer los ritos/leyes nos volvemos herejes/parias de las distintas culturas, artes, ciencias o toda actividad humana en general. Toda pertenencia implica una creencia.

Por su parte, el capitalismo tendría hoy en día una función sacralizadora de la religiosidad desplazada hacia los objetos, hasta tal punto que la “religión capitalista” se vuelve “Improfanable”. Esto sería efecto directo de la supremacía del valor de cambio de las cosas por sobre el valor de uso, dejando rápidamente de tener un sentido u objetivo claro la composición de éstas más allá que su comercialización. Es en este campo donde el juego demuestra su capacidad de generar reglas propias, ya que en él se nos presenta la oportunidad de invertir lo sagrado, al entrometerse en la concreción de los ritos rompiendo “esta unidad: como Ludus, o como juego de acción, deja caer el mito y conserva el ritual; como jocus, o juego de palabras, elimina el rito y deja sobrevivir el mito.”<sup>36</sup> En este grado la profanación se vuelve juego y el juego profanación, ya que “profanar no significa simplemente abolir y eliminar las separaciones, sino aprender a hacer de ellas un nuevo uso, a jugar con ellas.”<sup>37</sup>

Es desde esta perspectiva que los juegos de rol contemplan una profanación clara hacia lo que es la literatura como institución, así como también a sus cánones más rígidos. Esto lo logra no sólo desde su condición de motor creador de relatos que parasitan de múltiples obras de la literatura, sino que, además, se apoderan de gran parte de su aparatage nominativo, consiguiendo de esta forma un engendro multiforme, que está a medio camino entre el canon y el impulso. La figura del autor, otrora amo y señor de sus escritos, en estos juegos se diluye y pierde su fuerza, ya que la historia creada no pertenece a ninguno de los jugadores ni tiene forma alguna de permanecer en el tiempo. Es la carencia de un soporte fijo, de una superficie de inscripción, lo que hace que este juego se emparente con las técnicas narrativas más antiguas de la humanidad, es decir las narraciones orales.

Esta mezcla entre fuentes escritas que alimentan la narración y la imposibilidad de aprensión de las múltiples formas que se dan en las incuantificables sesiones de juego, que han ocurrido y ocurrirán, nos dan cuenta de cómo estas prácticas basan su creación y ejercicio en el lenguaje como posibilidad, y no como mera norma, siendo éste el responsable de la generación y constitución de sí mismo.

Con respecto a los llamados juegos de lenguaje, Jean-François Lyotard hace una clasificación en su texto La Condición Postmoderna, la cual es básica a la hora de comprender el funcionamiento de los juegos de rol en su dimensión literaria.

**“...juegos de lenguaje. Significa con este último término que cada una de esas diversas categorías de enunciados debe poder ser determinada por reglas que especifiquen sus propiedades y el uso que de ellas se puedan hacer, exactamente como el juego de ajedrez se define por un grupo de reglas que determinan las propiedades de las piezas y el modo adecuado de moverlas. Tres**

<sup>35</sup> Ídem.P.97

<sup>36</sup> Agamben, Giorgio. Profanaciones. Córdoba, Adriana Hidalgo editora 2005 .P.100

<sup>37</sup> Ídem, P.113

**observaciones deben hacerse a propósito de los juegos de lenguaje. La primera es que sus reglas no tienen su legitimación en ellas mismas, sino que forman parte de un contrato explícito o no entre los jugadores (lo que no quiere decir que éstos las inventen). La segunda es que a falta de reglas no hay juego, que una modificación incluso mínima de una regla modifica la naturaleza del juego, y que una “jugada” o enunciado que no satisfaga las reglas no pertenece al juego definido por estas. La tercera observación acaba de ser sugerida: todo enunciado debe ser considerado como una “jugada” hecha en un juego.”**<sup>38</sup>

Es por estos rasgos que el carácter performativo es definitorio en este tipo de juegos, ya que se realizan en su mera vocalización. La relevancia del lenguaje es clara como configuradora de las múltiples opciones que desdibujan a la persona y dan forma al personaje o narrador. Hay una pulsión hacia el borramiento y el vaciamiento de sí mismos por parte de los participantes, para poder sentirse parte de lo narrado y ser ellos mismos los narrados por sí mismos, o incluso a través de sus personajes.

---

<sup>38</sup> Lyotard, Jean-François. *La Condición Postmoderna* P.27 Madrid, Cátedra 2000

# Reseña histórica y definición o la forma más segura de conocer el rol y no contagiarse en el intento

***“Ibant obscuri sola sub nocte per umbram”***

***Canto VI, La Eneida.***

Cuando alguien nos pide que expliquemos qué es lo que le encontramos a alguna de nuestras aficiones o hobbies más queridos tendemos a divagar entre la enumeración de sus componentes, la forma en que los practicamos o simplemente de qué es lo que “tratan”. Pero solemos olvidar, o será acaso que lo tendemos a omitir deliberadamente, qué fue lo que nos llevó a iniciarnos en sus prácticas y hacerlo parte de nuestra vida. Intentar explicar lo que un jugador siente al apostar todo en una sola tirada de dados, y ganar, es tan iluso como querer dar cuenta de la fe en alguna deidad o el amor por otro ser humano; son cosas que sólo es posible entenderlas al experimentarlas. Es por esto que debemos centrar nuestra descripción tanto en lo tangible como en lo experimentado.

A modo de introducción, esbozaremos una primera definición general sobre que son los juegos de rol<sup>39</sup>:

***“Un juego de rol no es sino un conjunto de reglas, usualmente reunidas en uno o varios volúmenes, que permiten interpretar el papel (“rol” significa exactamente eso, “papel”) de un personaje en una historia, no muy distinta de una obra teatral o una película, pero que se desarrolla simultáneamente en las mentes de todos los que juegan (y de los que tan solo observan). Este hecho permite que con medios muy reducidos (papel, lápices, gomas, algunos dados) se puedan correr aventuras en mundos que van desde los libros de fantasía heroica (el mejor ejemplo es El señor de los anillos) hasta el lejano futuro (La guerra de las galaxias), pasando por toda la historia de la humanidad y sus diversos episodios.***

***Que no es poco.”***<sup>40</sup>

A partir de esta definición ya podemos dilucidar ciertos elementos centrales que componen los juegos de rol. Primero que todo, éstos tratan de la interpretación de personajes, pero en un sentido distinto a como se realiza en el teatro, ya que en este último los actores deben seguir un guión preestablecido, el cual pautea los diálogos, entradas y salidas dentro de la obra, mientras que en los juegos de rol, no hay trabas para la libre toma de decisiones por parte de los jugadores y, por lo demás, lo normal es que carezcan de un público que

<sup>39</sup> Dado que tanto estos juegos como su contexto no son de manejo público, ya sea esto debido a su novedad o su afiliación al campo de la “subcultura”, ha sido necesario recurrir a algunas fuentes poco ortodoxas de información. Las constantes referencias Wikipedia se deben a que a pesar de que carece de la estabilidad y estaticidad de otras enciclopedias, es la única que da cabida a los conceptos que son la básicos para entender estas practicas.

<sup>40</sup> ***“Y ahora en serio, ¿Qué demonios es un juego de rol?”, en revista Guía Básica del Juego de Rol, número único, Barcelona, Ediciones Zinco, 1993***



presencie o escuche lo que ocurre en el juego. Es igualmente importante recalcar que esta práctica es un “juego”, y tal como nos dice el sentido común, debemos pensarlo como acción libre, sin compromisos, que solo busca el divertimento que conlleva su ejercicio.

Ahora bien, para caracterizar más a fondo los juegos de rol corresponde primero hacer un recorrido por su génesis histórico, y de este modo será posible observar como aparecer las diferencias estructurales que los transforman en un grupo de juegos fuera de lo común.

Si bien la tradición de las narraciones orales, como veremos más adelante, ha estado presente en todas las culturas originarias, los juegos de rol tuvieron su incipiente inicio a fines de los años 60 y comienzo de los 70 del pasado siglo XX. Si bien estos años están marcados por la masificación de la televisión, y con ella el estancamiento de la imaginación humana en la llamada “cultura de masas”, no es menos cierto que al mismo tiempo surgieron movimientos de una potencia cultural inusitada, que apostaban por despertar en la población aquellos sentidos que lentamente comenzaban a aletargarse. Casos como los slogans del mal logrado mayo del 68, “*La imaginación, al poder*”, unido con el desarrollo de teorías psiquiátricas y antropológicas que veían en la “interpretación de papeles” una fuente para el desarrollo del estudio y conocimiento de la consciencia humana, hicieron muy común, en especial en EE UU, el concepto de “adoptar un rol”.

No es menos cierto que estos años están marcados por el atesoramiento de la cultura “B”, la cual se caracteriza por contener todas estas manifestaciones extrañas y mutantes con respecto a lo que la sociedad “normal” espera que sus ciudadanos sean, consuman y produzcan. Este segmento del mundo cuenta entre sus ritos paganos con el culto a las películas de bajo presupuesto, la literatura “Pulp”<sup>41</sup>, las narraciones de aventuras de acción, misterio, terror y la fantasía heroica. Es en este caldo de cultivo de la subcultura que destacan entre todas las publicaciones los relatos de J.R.R. Tolkien (El Señor de los Anillos) y las historias de R.E. Howard (Conan, el Bárbaro) y H.P. Lovecraft (Los Mitos de Cthulhu) publicadas en la revista Weird Tales, desde donde los juegos de rol encontraron terreno fértil para cultivar su progenie, y hasta el día de hoy estos relatos son atesorados por los múltiples jugadores a lo largo del globo. Esta literatura periférica al canon, fue la que alimentó las mentes de miles de jóvenes y adultos, los cuales aprisionados en sí mismos por el pavor reinante debido al advenimiento de la guerra fría se sentían impotentes ante un mundo hostil y apocalíptico. Esto propició el éxodo hacia mundos imaginarios donde los polos del bien y el mal son entidades concretas, y basta sólo un pequeño grupo de personas para hacer la diferencia.

Es en Australia a fines de los 60 que se crea un juego de tablero llamado Dungeons, que consistía en recorrer el mapa de un laberinto subterráneo, donde a medida que se iban explorando las múltiples habitaciones podían aparecer distintos monstruos y tesoros. Luego, en EE UU, a esta idea se le añadió el uso de las razas descritas por Tolkien en sus novelas, elfos, hobbits, enanos, etc., los cuales, representados por las fichas de los jugadores, recorrerán el tablero en caza de los tesoros. Esta nueva versión del juego fue conocida como Dragon.

<sup>41</sup> **Pulp** es un término proveniente del inglés y a través del latín: pulpa, la pulpa de celulosa. Esta es la denominación popular estadounidense que se daba a cierto tipo de revistas populares especializadas en el relato y la historieta. Dichas revistas (Weird Tales y Black Mask fueron las más famosas) surgieron al finalizar el primer tercio del siglo XX. Se nutrían de historias policiales, o “de detectives”(suspense) y thrillers), y de ciencia ficción -poco científica- y fantasía, en especial la llamada “fantasía heroica”. Importantes autores del género macabro como H. P. Lovecraft, Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, entre otros, dieron sus primeros pasos en este tipo de revistas. [http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_%28revista%29)

Inspirado en estos dos juegos, en 1969 Gary Gygax, un joven de Wisconsin, perdido en mundos imaginarios decidió publicar un reglamento para un juego de guerra (wargame<sup>42</sup>) con figuras que simulaban pequeñas batallas de ejércitos inspirados en la obra tolkieniana. Este juego se llamó Chainmail y dentro de sus innovaciones incluyó el uso de dados poco comunes, con 4, 8, 10, 12 y hasta 20 caras, los que se usaban para simular las diferencias entre el uso de una u otra arma, armadura o personaje en particular que utilizara cada jugador. Esta pequeña innovación en el uso de estos peculiares dados será una de las bases para la creación de los sistemas de reglas de los juegos de rol, incluyendo así uno de los factores principales de estos juegos, lo aleatorio, dejando el éxito o el fracaso de las acciones dentro del rango de lo incierto. Esto lo discutiremos más adelante cuando nos refiramos a la “alea” presente en estos juegos.

Pero el salto evolutivo entre los wargames y los juegos de rol ocurrió cuando el amigo de Gygax, Dave Arneson, ideó adherir al sistema de juego de Chainmail el concepto de los juegos de exploración de subterráneos, el resultado de esto fue Dungeons & Dragons, que incluía ahora la variante de que correspondía a uno de los jugadores el que iría dibujando el mapa en la medida que los jugadores lo explorasen, haciendo las veces de árbitro de las reglas. Lo importante de este nuevo “papel” dentro del juego es que el árbitro ya no busca derrotar al resto, pues lo único que le preocupa es la arquitectura del calabozo que los demás jugadores explorarán, así como los monstruos y el tipo de tesoro que encontrarán. Esto permite que el juego alcance una libertad inusitada en lo que se refiere a los juegos de tablero, pues cada juego estará directamente comprometido con la forma de “arbitrar” la persona que realice esta función. Poco a poco los árbitros comenzaron a inclinarse por hacer más únicos y específicos los calabozos, volviéndolos tan complejos que ya no fue posible que los jugadores los sortearan en solitario. De esta forma los jugadores pronto dejaron de preocuparse por “ganar” unos a otros, y comenzaron a preocuparse más por sobrevivir, para lo que dejaron de lado la típica competitividad de los wargames, y comenzaron a colaborar en pos de objetivos comunes, salir con vida, vencer a los enemigos y alcanzar el tesoro. Este nuevo sistema de juego es nombrado “role playing game” (RPG), es decir juegos de interpretación de un rol, cuyo primer representante fue, el antes mencionado, Dungeons & Dragons, cuya fecha de publicación en 1974.

De esta forma podemos definir que los juegos de rol constan de algunos elementos centrales, que son: la interpretación de personajes, una mecánica de juego que se basa en el diálogo, reglas más o menos definidas de lo que se puede hacer y cómo se debe hacer y la presencia neutral de un director de juego, el que regula tanto las acciones de los jugadores como del resto del mundo narrado. Este último punto es tal vez el más importante, pues al tener la función de representar, controlar y narrar el mundo externo, como también controlar todos los otros personajes del mundo creado, le entrega al narrador una gran carga de libertad y de responsabilidad, la cual puede entrar en conflicto con las libres acciones de los demás jugadores. Mientras que los demás jugadores controlarán y elegirán la historia y las acciones de un solo personaje, el suyo, el Master deberá saber hacerse cargo de los múltiples personajes y situaciones que ocurran en la historia. Es en este mar de múltiples discursos que buscan mezclar y entretener múltiples opiniones en una sola pero sin llegar a sobreponerse, por lo que se vuelve necesario, aunque sea de forma implícita, un contrato.

Los juegos de rol no dependen, al igual que la literatura, de un referente real, el cual valide los acontecimientos del relato como “verdaderos”. Pues en ellos se encuentra

---

<sup>42</sup> A **wargame** is a game that simulates or represents a military operation. (un “juego de guerra” es un juego en que se simula o representa operaciones militares”). <http://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming> “[...] la teoría de los juegos y los Wargames: cuando un jugador puede ponerse en el lugar del adversario” Déotte, Jean-Louis *Catástrofe y olvido* P. 147

la potencialidad de crear múltiples discursos que, aunque disparatados o contradictorios, “parecen ser verdaderos”, y es que por medio de su parecer pueden simular realidades alternas, nuevas e independientes al mundo real. Es por esto que tanto destinador como destinatario, jugadores y Master, son capaces de manejar una verdad que se co-construye al decirla, para lo cual deben mantener necesariamente un contrato de veridicción<sup>43</sup>, el cual se condice con las condiciones que enuncia Lyotard sobre los juegos de lenguaje. Estas (re)creaciones no son más que simulacros de realidad, un parecer sin serlo, en el que los discursos inevitablemente se llaman y tocan, proponiéndose unos a otros distintas vertientes de verdad, primando en su forma la sutil seducción antes que la forzosa imposición.

Es central por ello que en estos juegos exista una pequeña preparación sobre lo que ocurrirá en la “aventura” por parte del Master, el cual suele, aunque no siempre, tener listo de antemano alguna dirección para los sucesos que narrará. Este espacio para la improvisación no es solo un descuido, sino que representa una parte esencial del juego, ya que si se realizara una previa especificación arbitraria de lo que ocurrirá en la sesión de juego, se tendería a imposibilitar el espacio de libre decisión que poseen los jugadores sobre las acciones de sus personajes, convirtiendo por ende al juego de rol en una mera psudorepresentación dramática, y no en una contracción conjunta. Es por esto que los jugadores son libres de seguir o no la línea propuesta por el narrador, el cual deberá a la hora de preparar los sucesos siguientes como si se tratase de un discurso absolutamente condicional, el cual estará lleno de *“en caso de..., si su plan no resulta..., en caso que no escuchen las advertencias de los pobladores... o incluso si deciden matar a quien debían salvar...”*. Esta condicionalidad en la preparación de las historias tiene relación con el proceso de tanteo que efectúa todo narrador durante las sesiones de juego, por medio del cual intenta rastrear aquellas cosas que para él puedan haber sido sin importancia mientras preparaba la aventura, pero que los jugadores por alguna razón han decidido resaltar, llevando muchas veces a que el final de la historia no sea el que los jugadores ni el narrador esperaban.

Muchos jugadores sostienen largas discusiones casi metafísicas sobre que debe primar en estos casos, teniendo siempre en mente que una buena sesión de juego no debe conducir a los personajes “atados con una correa” a lo largo de lo que el Master ha preparado, al mismo tiempo que las decisiones que tomen los jugadores no deben distanciarse a tal punto de llegar a desconectarse de la historia ni del “carácter” de los personajes que ellos mismos han construido, ya que podrían desembocar en el absurdo o incluso en el “deus ex machina”. Es por esto que entre la abrumadora cantidad de opciones que se barajan a la hora de elegir los caminos a tomar, tanto los jugadores como los narradores terminan por zanjar siempre en pos del respeto a los personajes, el mejor desarrollo de la historia y, por ende, de la diversión.

Si bien los juegos de rol han evolucionado ampliamente desde la aparición de Dungeons & Dragons hasta nuestros días, no es menos cierto que a lo largo de las múltiples generaciones de grupos de juego se ha mantenido siempre la esencia de éste, la (re)creación de historias a través del diálogo en forma pro-activa, por esta razón los juegos de rol serían en esencia juegos de “narración” y no de interpretación como normalmente se les considera. Esta diferenciación se basa en la mecánica misma del juego, ya que en ellos tanto el desarrollo de la acción como la caracterización no se centran en los movimientos

<sup>43</sup> “Veridicción (vero-dicción, decir verdad) [...] los enunciados de estado no tienen verdad «en sí», sino que ésta es construida (por un sujeto enunciante) y aparece como «efecto» de un proceso semiótico que el análisis describe por la combinación de los planos de la manifestación y de la inmanencia” Lozano, Jorge: *Análisis del discurso*. Salamanca, Cátedra, 1993

escénicos ni la dramatización de los gestos a la hora de “rolearse” un personaje, sino que estos aspectos se realizan plenamente por medio de la vocalización de las acciones. Con esto no se quiere ir en desmedro de aquellas personas que defienden los juegos de rol como “teatros improvisados”, ni mucho menos se busca dejar de lado la necesaria dramatización que cada jugador hace de su personaje por medio de gestos, cambios en su forma de hablar o el uso de una entonación peculiar de voz a la hora de jugar, sino que la definición que ofrecemos busca centrarse principalmente en los procesos propios del juego, los cuales claramente se centra en la narración oral como el motor y la plataforma de la historia, siendo los elementos antes mencionados deseables, pero no centrales ni constituyentes.

Podemos decir, por lo tanto, que los juegos de rol se perfilan como discursos donde priman los actos preformativos, y donde lo esencial es que para poder “hacer algo” hay que “decirlo”, y de este modo su producto final sería la concretización de una historia por medio del intercambio constante de acciones a través de la palabra. Esta forma de “actuar” por medio del discurso se puede entender desde la *Teoría de la Narrativa* de Mieke Bal como un constante enmascaramiento del hablante. Para Bal “*desde un punto de vista gramatical, SIEMPRE será una «primera persona»*”<sup>44</sup> quien emite el discurso, el narrador, el cual “*en el mejor de los casos podrá narrar sobre algún otro, un «el» o una «ella».*”<sup>45</sup> De esta forma la distinción básica que se hace entre los discursos pasará por el “*objeto de emisión*”<sup>46</sup>, de esta forma “*cuando en un texto el narrador nunca se refiere explícitamente a sí mismo como personaje, podremos, de nuevo, hablar de narrador externo (NE). Ya que no figura en la fábula que él mismo narra, hablaremos de un narrador vinculado a un personaje, un (NP)*”<sup>47</sup>. Entendiendo por fábula “*una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan*”<sup>48</sup>, distinto de los conceptos de texto narrativo, “*aquel en que un agente relate una narración*”<sup>49</sup>, e historia, “*una fábula presentada de cierta manera*”<sup>50</sup>. En el caso de los juegos de rol encontramos que estos elementos suelen coincidir, debido a que el sentido de avance y progreso que los personajes experimentan se volvería casi imposible de lograr en narraciones en donde que la sucesión de los hechos no comprenda una correlación temporal y causal.

Esta distinción entre NE y NP se condice ampliamente con los discursos que emiten tanto los jugadores como el Master. En el caso de los jugadores su discurso claramente corresponde al tipo NP, siendo el eje de sus descripciones la perspectiva de su personaje.

***“Daniel (describiendo la acción de su personaje): ¡Brillante, Maxine! Evito la mirada del príncipe y miro a mi alrededor. ¿Hay algún tipo de columna, sombra u otro sitio donde pueda escurrirme discretamente? Si es así, voy a usar mi Ofuscación (un poder mágico de invisibilidad) para salir de aquí a la carrera.”***<sup>51</sup>

<sup>44</sup> Bal, Mieke *Teoría de la narrativa*. Madrid, Cátedra, 1990 P. 127

<sup>45</sup> Idem

<sup>46</sup> Idem P.128

<sup>47</sup> Ídem.

<sup>48</sup> Ídem P. 13

<sup>49</sup> Ídem

<sup>50</sup> Ídem

<sup>51</sup> *Varios autores, Vampiro, La Mascarada, Edición revisada. Madrid, La Factoría de Ideas, 2000 P. 22*

En el caso del Master la narración pasará siempre por una impersonalidad, NE, que le permite tanto describir los actos de los personajes no jugadores como los distintos escenarios de una forma coherente, excusándolo de tener que “elegir un lado” en cuanto a la acción se refiere, y permitiéndole mantener su imparcialidad a la hora de arbitrar:

**“DM: La puerta del fondo de la habitación está rota sobre sus goznes. De pie en el umbral, sujetando una maza en cada garra, está el más enorme y feo hombre rata que jamás hayáis visto. Un par más de ojos rojos brillan en la oscuridad detrás de él. Se relame por anticipado de una forma que halláis muy inquietante.”<sup>52</sup>**

De este modo vemos que “la diferencia entre NE y un NP, un narrador que cuenta de otros, y un narrador que habla sobre sí mismo, podría relacionarse con una diferencia en la intención narrativa.”<sup>53</sup>

Esta intención es clara en los juegos de rol, ya que tanto jugador como Master buscan construir por medio de la narración una historia, de su propio personaje o del mundo narrado. Ahora bien, si estos juegos presentan múltiples personas hablando desde un “yo” y un Master que se vuelve impersonal, ¿dónde podemos fijar el foco de la historia?

Bal define Focalización “a las relaciones entre los elementos presentados y la concepción a través de la cual se presentan. La focalización será, por lo tanto la relación entre la visión y lo que se «ve», lo que se percibe”<sup>54</sup>. En este caso cada personaje es un narrador, por ende cada uno de ellos tiende a focalizar la narración en sus actos, su propia historia y sus deseos personales, creando una historia en que el protagonismo acompaña al foco, todos son protagonistas, la historia trata a la vez de todos y de ninguno, pues es el punto de congruencia entre todo lo narrado. Este espacio es claramente el de la polifonía, fenómeno descrito en el texto de Mijail Bajtin a propósito de la obra de Dostoievski en Problemas de la poética de Dostoievski. En él se afirma que “el discurso del héroe acerca del mundo y de sí mismo es autónomo como el discurso normal del autor, no aparece sometido a su imagen objetivada como una de sus características, pero tampoco es portavoz del autor, tiene una excepcional independencia en la escritura de la obra, parece sonar al lado del autor y combina de una manera especial con éste y con las voces igualmente independientes de otros héroes”<sup>55</sup>, lo cual se condice de forma perfecta con lo que ocurre en los juegos de rol, ya que cada jugador comprende en sí mismo a un “héroe” de la historia, que posee su propia carga moral e histórica y que se ve enmarcado a su vez por el discurso del Master, pero en ningún caso deberá estar subsumida a otras voluntades o acciones que no sean las propias.

Si bien estos juegos pertenecen a una creación apenas de mediados del siglo pasado, están en relación con una tradición muy anterior, tanto como la cultura misma, esto es la tradición oral, como bien nos dice Walter J. Ong en su texto Oralidad y escritura, Tecnologías de la palabra, en los orígenes de la cultura humana toda transmisión de los mitos, las historias y las leyendas se realizaba por medio de una concienzuda elaboración de historias las cuales al carecer de una superficie de inscripción eran mantenidas en el recuerdo de los pueblos por medio de la narración oral. Los rapsodas, vates o bardos, o el nombre que estos

---

<sup>52</sup> Varios autores *Advanced Dungeons & Dragons, 2ª Versión; Manual del Jugador*. Barcelona, Ediciones Zinco, 1993 P. 10

<sup>53</sup> Bal, Mieke Teoría de la narrativa. Madrid, Cátedra, 1990 P. 128

<sup>54</sup> Ídem. P. 108

<sup>55</sup> Bajtin, Mijail. Problemas de la poética de Dostoievski. Mexico, FCE, 1988 P.17

reciban en las distintas culturas, cumplieran el rol de mantener la identidad de los pueblos, dándoles un origen digno para su presente. Pero Ong nos remarca que con la posterior llegada de la escritura la configuración mental de los discursos se reconfigura, obviando aquellas marcas mnemotécnicas y contaminando de esta forma el espacio de la oralidad como si se tratase de otra expresión del discurso escrito, de un texto leído en voz alta. Es importante recalcar que para Ong la oralidad no pertenece a un sustrato inferior, ni a un momento primitivo, como muchos autores consideran, sino que es un estado distinto y que no correspondería hablar de buenos y malos, mejores ni peores, ni de lo que se debe o no ser.

Cuando nos referimos hoy en día a narraciones orales debemos entender éstas como parte intrínseca del ser humano y que aunque las personas suelen no percatarse utilizan a diario, al contar sus experiencias, sueños y banalidades varias.

En lo que concierne a los juegos de rol, la oralidad como mecánica implica la simultaneidad, la imposibilidad de prever lo que ocurrirá y, de alguna forma, el espacio de lo inesperado, a la vez se condice con toda aquella antigua tradición de los narradores que transmitían los mitos, pero en este caso lo que se busca es jugar con la escritura, jugar con la posibilidad de remitificar las leyendas, mitos, ensoñaciones y afanes (pre/post)modernos.

Desde la consideración de las temáticas de estos juegos debemos decir que contienen cierta topicidad. Esto se debe a que siempre el elucubrar del Master está alimentado y enmarcado la narración en alguna ambientación literaria, mítica, filmica, convenida o creada por los participantes de la narración. La elección o creación de nuevos escenarios por parte de algunos grupos podría deberse a la imposibilidad o resistencia de estos lectores y espectadores de resignarse a la mera pasividad de ser receptáculo de la creación de alguien más, y buscan re-crear o ampliar dicha experiencia estética al plano de la vivencia y la experiencia. De esta forma, al jugar rol no necesariamente se está jugando un único y mismo juego, ya que cada sistema de reglas se genera en pos de las exigencias de la narración, enmarcando a los juegos de rol como un género, un tipo de juegos nuevos y distintos que busca concordar con los distintos espíritus de cada una de las narraciones.

Un rasgo definitorio de estos juegos, como ya vimos, es la resolución de los conflictos por medio del lanzamiento de dados. La utilización de estos se debe a que el Master carece de autoridad total sobre la eficacia de los intentos de los jugadores, e igualmente ellos sobre los actos de los personajes no jugadores que el narrador interpreta. Debido a esto se hace necesario buscar una forma de llegar a un consenso sobre: si el ataque con un arma, la desactivación de una bomba o el mero regateo con un comerciante local tienen buen resultado o no. Para resolver estos asuntos es que tanto los personajes controlados por los jugadores como los que están bajo el mando del Master disponen de características numéricas, las que buscan reflejar sus habilidades, debilidades y demás datos de una forma cuantificable. Es por medio de dichos números que el ludus de los juegos entra en acción y genera las reglas que permiten determinar objetivamente el fracaso o éxito de una acción concreta, de no existir este mecanismo, el avance del juego se empantanaría una y otra vez en discusiones que suelen ser frecuentes en los juegos de los niños, cuando estos interpretan a personajes de dos bandos en oposición, y no llegan a ningún consenso, ya que mientras uno insiste en haber “matado” o derrotado al otro, el otro por su parte insistirá férreamente en que aquello no es cierto y que no ha ocurrido de tal modo. Si bien en los juegos de rol puede considerarse, para el caso de algunas situaciones, que una buena interpretación es suficiente para considerar que la acción se ha desarrollado satisfactoriamente para el personaje, en los eventos cruciales, los que pueden suscitar dudas y en especial los combates resulta casi imprescindible recurrir al uso de los dados,

dejando el resultado final en manos de las leyes de las probabilidades y el azar, ya que, al estar todos los demás integrantes (jugadores y master) en mayor o menor medida directamente involucrados en las acciones que se están desarrollando resultan a sí mismo parciales en mayor o menor grado. El azar aparece entonces como la instancia objetiva para determinar la ocurrencia o no de las acciones y sucesos, pero determinar si el resultado ha sido favorable o no a cierto personaje depende a su vez del personaje en sí y de las características propias con las que este haya sido construido, explicado a grandes rasgos el sistema es simple y bastante funcional, tener una característica concreta con una puntuación alta hace que no sea necesaria una tirada muy elevada para efectuar acciones simples o de dificultad media relacionadas con esa característica, así mismo, un personaje con un manejo pobre de esa misma característica se verá obligado a sacar tiradas más altas para llegar a resultados que logren en alguna medida asemejarse a los de un personaje bien capacitado. Por supuesto, al estar mediado el éxito por el azar, independiente de que tan hábil sea un personaje en algún ámbito, siempre existe la posibilidad de un fallo absoluto y devastador o de ejecutar magistralmente un acto sobresaliente y único, a esto podríamos llamarlo, al igual que en la vida real, el golpe de buena o mala suerte.

Sin embargo, existe siempre una última instancia, que puede imponerse incluso por sobre los resultados de una tirada de dados. Junto a la ya mentada regla de oro de los juegos de rol, se encuentra el consenso de que la última palabra sobre un evento cualquiera siempre es del narrador, el cual, en pos de hacer cumplir esa regla de oro y preservar el entretenimiento que brinda el juego, es libre de reinterpretar o reelaborar un hecho en consenso con sus jugadores para preservar la instancia de la paideia, ya que el objetivo último de todo juego, y los juegos de rol no son la excepción, es divertirse y como bien versa una frase, tradicionalmente atribuida a Gary Gygax, "Los dados sólo sirven para hacer ruido detrás de la pantalla".

## Conclusión

El modelo de la sociedad seria y autoritaria que vaticinara Huizinga se cae a pedazos hoy en día. Las instituciones modernas se han resquebrajado, y entre sus ruinas las subculturas se erigen, y son ellas quienes ahora, desesperadamente, azotan sus propios cuerpos y mentes para sacarlos del anestesiamiento en el que les tocó nacer. Los medios de comunicación, la globalización y el consumismo han aportado al generar una igualación entre las personas, creando modelos humanos idealizados a los que debemos parecernos, para seguir siendo “iguales”. Es en este contexto que el papel de los juegos como profanadores de la “sacra” realidad, sin rostro ni alma, ha sido preponderante.

Durante los años ochenta del siglo pasado las empresas de los videojuegos y sus productos se transformaron en un referente obligado para todos los niños, muchos de los cuales, al crecer, no han podido o querido dejar fuera de sus vidas este tipo de entretenimiento. Los niños de la llamada “generación nintendo” son hoy en día adultos, los que están dispuestos a seguir gastando gran parte de su dinero y tiempo en algún tipo de juego, fortaleciendo dicho mercado, el cual a sabido responder a sus demandas generando juegos que claramente no están orientados a un público infantil.

Por su parte los juegos de rol no sólo han contribuido a la diversión de miles de personas a lo largo del globo por más de treinta años, sino que además han creado nuevos caminos por los cuales la gente pueda acercarse a la literatura. Durante el siglo pasado las artes dieron un salto notorio al encriptarse y cifrarse en sí mismas, con lo que han imposibilitado al público en general a acceder a las obras. La institución llamada “literatura” ha existido por medio de la figura monumentalizadora del autor, amo y señor de sus creaciones, y que al incluirse a sí mismo en ellas, al nominalizarlas, logra alcanzar inmortalidad y respeto.

En cambio, el producto de los juegos de rol es una creación fugaz, que al carecer de superficie alguna donde residir sólo permanece en la medida que “está siendo”, para luego no dejar ningún otro rastro de su existencia que datos sueltos anotados en múltiples hojas y el imborrable recuerdo que acarrearán cada uno de los jugadores. Utilizando los mecanismos literarios vuelve profana la narrativa, llevándola de vuelta a su esencia, al uso.

Al no existir ni ganadores ni perdedores dentro de estas prácticas, se genera una profanación de la típica forma de vivir competitiva y consumista de nuestros días, pues toda competencia agonal en ellos es siempre un simulacro y una parodia. Los juegos sólo tienen sentido en la medida que aportan experiencia, que son vividos, y no por lo que podamos alcanzar o ganar por medio de este.

Aun así, no debemos olvidar que estos juegos son propiedad intelectual de ciertas empresas, las cuales los comercializan bajo el formato de “manuales”, en los cuales se introduce a los neófitos en las mecánicas de las reglas propias del juego y en las diferentes tópicos en que se desarrollarán las narraciones. Generando de esta forma un mercado muy rentable de juegos en que las constantes innovaciones y reediciones mantienen un flujo de compras de gran amplitud. En la actualidad hay múltiples empresas dedicadas a la publicación y constante creación de escenarios de campañas, reediciones e invención de nuevos juegos, mientras que la piratería, las publicaciones en línea y el mero fetichismo por los “viejos juegos” han generado una doble corriente entre los jugadores, que se mueven



entre la búsqueda de nuevas opciones de juego y, a la vez, que se niegan a dejar de lado sus acostumbradas reglas e historias, y mucho menos dejar de interpretar sus viejos y queridos personajes, generando de esta forma una profanación de las mismísimas empresas de juegos en pos de los jugadores y sus personajes.

Los juegos de rol son, como hemos visto, narraciones colectivas, en las que la diversión se entremezcla con la literatura por medio de la creación, y aunque quizás existirán por mucho tiempo más personas que los considerarán como un divertimento infantil y pueril, no es menos cierto que algo similar se decía hace ya muchos años sobre aquel género para mujeres ociosas, aquel que hoy en día llamamos novelas.

## Bibliografía

- Agamben, Giorgio. Profanaciones Córdoba, Adriana Hidalgo editora, 2005.
- Avelar, Idelber: Alegorías de la derrota. La ficción postdictatorial y el trabajo del duelo. Cuarto Propio, 2000.
- Bajtín, Mijail. Problemas de la poética de Dostoievski. Mexico, FCE, 1988.
- Bal, Mieke Teoría de la narrativa. Madrid, Cátedra, 1990
- Caillois. Roger. Teoría de los juegos. Barcelona, Seix Barral, 1958
- Déotte, Jean Louis. Catástrofe y olvido. Santiago, Editorial Cuarto Propio, 1998
- Eagleton , Terry. Las ilusiones del postmodernismo. Bs. Aires, Editorial Paidós, 1998.
- Enrique Lihn: La Pieza Oscura. Santiago, Editorial Universitaria, 1963
- Habermas, Jürgen: “Modernidad, un proyecto incompleto.” En: Nicolás Casullo (ed.). El Debate Modernidad Pos-modernidad. Buenos Aires, Ediciones El Cielo por Asalto, 1995.
- Henri Bergson: El pensamiento y lo Moviente. Buenos Aires, Editorial La Pléyade, 1972.
- Huizinga, Johan. Homo Ludens. Madrid, Alianza, 2007
- J. Ong Walter Oralidad y escritura, Tecnologías de la palabra. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina, 1993
- Jameson, Frederic El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Barcelona, Paidos, 1991.
- Lozano, Jorge: Análisis del discurso. Salamanca, Cátedra, 1993
- Lyotard, Jean-François. La Condición Postmoderna. Madrid, Cátedra 2000
- Pulp (revista): **Wikipedia: la enciclopedia libre** [http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_%28revista%29) Fecha de consulta: 20 Agosto 2007
- Varios autores Advanced Dungeons & Dragons, 2ª Versión; Manual del Jugador. Barcelona, Ediciones Zinco, 1993
- Varios autores, Vampiro, La Mascarada, Edición revisada. Madrid, La Factoría de Ideas, 2000
- Wargaming: **Wikipedia: the free encyclopedia** <http://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming> Fecha de consulta: 19 Agosto 2007
- “*Y ahora en serio, ¿Qué demonios es un juego de rol?*”, en revista Guía Básica del Juego de Rol, número único, Barcelona, Ediciones Zinco, 1993.