

Universidad de Chile

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Sociología

**MEMORIA PARA OPTAR AL  
TITULO PROFESIONAL DE SOCIOLOGO**

**El Juego y Lo Social:**

**El caso de Los Juegos de Rol.**

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE CS SOCIALES  
I. Carrera Fímio 1095  
Fímio: 67 877 37

Profesor Guía : Manuel Vivanco Arancibia

Alumno : Adrián Pereira Santana

Santiago, Enero 2002.

*"Hay que asumir la vida con la seriedad con que los niños juegan"*

*F. Nietzsche*

*"El juego no es un estado, es toda la existencia humana"*

*D. Winnicott*

*"He construido mi casa y la he llenado de juguetes, con ellos juego todos los dias.*

*Porque el niño que no juega no es niño, pero el adulto que no juega ha perdido*

*para siempre el niño que tiene adentro y que le hará mucha falta"*

*P. Neruda*

## Índice

	Página
Introducción .....	1
Justificación.....	6
Marco Teórico.....	8
¿Qué se ha dicho del juego?.....	11
Juego y Ciencias Sociales.....	15
Psicología y juego.....	15
Antropología y juego.....	20
Historia y Juego.....	21
Economía y juego.....	21
Educación y juego.....	23
Sociología y juego.....	25
Lo que no es Juego.....	26
Hacia una definición de Juego.....	27
Definición de Juego.....	36
Juego y Sociedad.....	38
El Juego y el Derecho.....	39
El Juego y la Guerra.....	42
El Juego y el Saber.....	43
El Juego y lo Sacro.....	44
Juegos de Rol.....	46
Metodología.....	58
Acercas del Grupo de Discusión.....	59
Diseño de nuestro Grupo de Discusión.....	62

Análisis Grupo de Discusión.....	63
Conclusiones.....	80
Bibliografía.....	84
Anexos.....	86
Anexo N° 1.....	86
Anexo N° 2.....	139
Anexo N° 3.....	145



## Introducción

Me gustaría comenzar con una pregunta ¿por qué *El Juego*?; bien, es difícil explicar las razones que me motivan a tomar un tema que ha sido un poco dejado de lado al interior de las Sociología. Dejado de lado en el sentido estricto de la frase, no se ha estudiado, no quiere decir esto que no se hayan hecho referencias en torno al tema al interior de disciplina, sin embargo, no se le ha realizado un estudio de manera sistemática, que indiquen seriamente el papel de un fenómeno tan interesante como el juego, en la formación y mantención de la *Cultura*.

Pero, no es esta una razón del porque tomar este tema, sino más bien una justificación, la idea inicial de realizar esta tarea viene dada por una característica personal, me considero un jugador – no en el sentido peyorativo de la palabra – en su más estricto significado, me gusta jugar, ¿a qué?, es la pregunta que surge de inmediato, la respuesta es aún más decidora, a cualquier cosa, es verdad, juego a todo momento que puedo, mi vida ha estado marcada por los distintos juegos, además de los infantiles propios de todos, mientras fui creciendo, me encontré con nuevas formas de juegos, pase por varios, cada uno de los cuales asumí con absoluta seriedad, los más destacados son: ajedrez, cartas (Carioca, Black Jack y Pokar principalmente), Magic, y Juegos de Rol, en todos ellos he llegado a participar en distintos tipos de eventos, ya sean torneos, apuestas, etc.; y desde esta perspectiva de jugador, me he dado cuenta que no soy el único, y que a pesar de ser “*sólo juegos*”, no dejan de ser un factor importante para las sociedades, y por supuesto para los sujetos que los practican.

Debo dejar en claro, que no pretendo realizar una apología de los juegos, ni mucho menos de los juegos de rol, no pretendo llevarlos al nivel de formadores únicos de la cultura o de la calidad humana, ni tampoco como base de la sociedad, o de la sociología, empresas emprendidas ya por Huizinga<sup>1</sup> y Caillois<sup>2</sup> respectivamente. Sino más bien situarlos en su lugar al interior de la sociedad, ¿cuál es ese lugar?, pues bien, es lo que intentaré develar en este texto.

Ahora bien, es necesario decir que *El Juego*, ha sido estudiado en múltiples ocasiones por diversas disciplinas de las ciencias sociales, principalmente por la psicología, en la cual se han generado múltiples teorías en torno a su papel en la formación de la personalidad, en la socialización, etc.. Pese a ello, la sociología lo ha dejado como un tema relativamente menor, tenemos presencia del tema en la antropología, en la educación, en la historia – uno de los mayores tratadistas del juego proviene de esta disciplina -, incluso desde la economía, en la cual se ha instalado como una de las bases o corrientes en el estudio del comportamiento individual económico.

En consecuencia, revisaré las diferentes ideas que han circundado la noción del juego y su importancia, sus relaciones con cada una de las disciplinas sociales, sus proyecciones, pero principalmente su relación con la sociología, con la vida en sociedad, con su repercusión en la dinámica de los grupos, principalmente, y las dinámicas sociales.

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga (1872-1945) Historiador que se dedicó al estudio de los juegos y cuya mayor obra al respecto es "Homo Ludens", la primera obra que toma el juego desde el punto de vista de las ciencias sociales.



Ya tenemos claridad de porqué el juego, pero aún falta clarificar por que los *Juegos de Rol*, pues bien, para poder tener una mirada un poco más realista de lo que sucede con el fenómeno del juego, es necesario contrastar la teoría con la práctica, y para ello, que mejor que tomar un caso y realizar una recolección de información de parte de los sujetos que viven el "problema", y determinar desde allí si los supuestos teóricos son contrastables con lo que esta sucediendo en el campo de investigación.

Los juegos de rol, o *Role Playing Games* (RPG's), cuentan con varias características que le permiten sobresalir de otros tipos de juegos para una investigación de esta especie, en primer lugar, se trata de un fenómeno más o menos nuevo en nuestro país y en el mundo en general, no lleva más de 10 años de popularidad. De aquí surge la segunda característica importante, parece estar generando cada vez más adeptos, es decir se está popularizando. El tercer factor se centra en los jugadores, éstos son principalmente jóvenes, y adultos jóvenes, de clase media hacia arriba, lo que nos permite acotar el estudio. En cuarto lugar y quizás el más importante de todos, es que con los juegos de rol ha surgido un gran interés de parte de los investigadores sociales de otras disciplinas en determinar la división entre juego y realidad, fantasía y realidad, y se he generado un halo de misterio en torno a este tipo de actividad. Finalmente y en relación con lo anterior es que los RPG's están de moda, en el cine, las revistas y principalmente entre los jóvenes, a lo cual intentaré también dar una cierta explicación, o por lo menos un acercamiento a ella.

---

<sup>2</sup> Roger Caillois, Sociólogo francés que en 1967 escribe "Los juegos y los Hombres", libro en que intenta la empresa de realizar una sociología a partir de los juegos.

Para darle una continuidad a este texto, comenzaré realizando una pequeña justificación desde el punto de vista de la sociología, y de mi interés personal hacia el tema del juego y lo lúdico.

Inmediatamente después, revisaremos los elementos teóricos que existen en las ciencias sociales acerca del juego, revisaremos las relaciones que las diversas disciplinas sociales tienden con el fenómeno lúdico, las teorías que se han generado y utilizado en cada una de ellas, y las ideas de los grandes pensadores respecto de su disciplina y el juego. No entraré a revisar todas las ideas en torno a los juegos que han existido en torno al juego en cada una de las disciplinas, sino sólo aquellas que han generado alguna directriz en la disciplina en cuestión, lo que nos permitirá no extendernos en ideas que a veces no son representativas, e incluso aparecen como advenedizas.

Luego en un intento por clarificar que es el juego, de definir nuestro fenómeno, comenzaremos por oposición, definiendo que es lo que no es juego, cuales de las ideas que han sido desechadas por los acuerdos –tácitos normalmente- en torno al juego para desde allí pasar a revisar los elementos constitutivos del juego, cuáles son sus características que lo diferencian de otro tipo de fenómenos, para encontrarnos con una definición de juego más completa y unívoca.

Teniendo claridad acerca del juego, podemos entrar a definir el caso que guiará nuestra investigación, cual es el juego de rol, de modo de diferenciarlo de otros tipos de juegos, los cuales, si bien comparten el aspecto lúdico, presentan diferencias notables en su



desarrollo, y tal vez nuestro caso pueda presentarse como más cercano, o más claro en la relación de los juegos “lúdicos” propiamente tal con los demás juegos sociales.

Revisaremos la metodología que utilizaremos en nuestra investigación del RPG, es decir, revisaremos los fundamentos del grupo de discusión, y dejar en claro el porqué de esta técnica y no otra, y justificaremos la muestra que utilizaremos de los jugadores de rol, su cantidad y las razones de ese y no otro grupo de jugadores.

Ya teniendo claridad de los conceptos y la metodología, realizaré el análisis del grupo de discusión, el cual será entregado a modo de anexo<sup>3</sup> (su transcripción), y luego las conclusiones y comparaciones de este tipo específico de juego (RPG) con los demás juegos sociales.

Antes de comenzar el trabajo propiamente tal, quisiera agradecer a Solange, por su apoyo y comprensión, sin ella difícilmente hubiera podido terminar esta tarea, q aquellos jugadores de rol que compartieron sus creencias e hicieron paréntesis en sus diferencias en torno al juego en nuestro grupo de discusión, a Manuel Vivanco, por creer que era posible hacer un seminario distinto y atreverse a acompañarme en esta labor, y a todos quienes durante estos años de carrera me han acompañado.

---

<sup>3</sup> Ver Anexo N° 1 Transcripción Grupo de Discusión

## Justificación

El juego, como mencioné, es importante en la formación de la Cultura y la Sociedad, sin embargo, lo es también para su desarrollo y perfeccionamiento. Este es uno de los puntos fundamentales que me llevan a realizar esta tesis; las sociedades necesitan el ocio, del juego y la recreación, pues “siempre hemos creído que los procesos creativos implican una pragmática basada en la observación y la experiencia directa, sin comprender la importancia que tiene la lúdica, el juego, la intuición y el pensamiento metafórico en los actos de creación”<sup>4</sup>. Por lo menos como medio de escaparse de las situaciones de stress que nos rodean, sin ellos, el mundo del trabajo nos agobiaría en todo momento y circunstancia.

Otro aspecto que me lleva a tomar específicamente los RPG y no todos los juegos, u otro tipo de juego, es que en éste se asume por completo otro rol, uno deja de ser uno, a diferencia de otros juegos en que compartimos el rol del juego con nuestra identidad, en los RPG es mínima la participación de nuestra personalidad, por ende, el paréntesis de la vida cotidiana que se produce en todo juego, en este tipo de juego, es casi absoluto. Nadie espera que nos comportemos como realmente somos, de modo tal, que tampoco debemos utilizar las máscaras que utilizamos para aparentar ser de la manera en que se supone *debemos* ser.

El tipo de estudio que realizaré, será exploratorio, dado que no hay información al respecto, de los juegos, y sobre todo acerca de los juegos de rol. Lo que existe al

---

<sup>4</sup> Jiménez, Carlos y otros “Lúdica y recreación” p.14



respecto (de los RPG's) o bien viene presentado en los manuales de juego, sino en documentos que analizan su nocividad, realizados por grupos religiosos o conservadores extremos de las sociedades inglesa y norteamericana, principalmente, que presentan críticas desmedidas acerca de una actividad lúdica; o en respuestas a estos grupos por parte de grupos de jugadores, todo como una discusión en base a criterios no académicos y que difícilmente son un aporte al conocimiento.

El estudio se desarrolla en la Región Metropolitana, y específicamente en la provincia de Santiago, pues es acá donde se concentra la mayor cantidad de jugadores, la mayoría hombres; y principalmente estudiantes secundarios y/o universitarios.

Es necesario dejar a la vez en claro que el RPG, es un tipo de juego que no llega a todos los estratos sociales, ubicándose principalmente en el conocido ABC1, sin que ello signifique que no se de en los demás grupos, sobretodo clase media (C2-C3). Esto se debe, principalmente al elevado valor de los manuales de juego, fenómeno propio de nuestro país, pues en el extranjero el precio es mucho menor.

Estos últimos párrafos nos indican más o menos los lugares a los que nos dirigiremos a realizar nuestro estudio, éstos serán principalmente 2, uno es Providencia, donde se encuentra el mayor distribuidor de juegos de rol en Chile; el otro es La Cisterna, donde se encuentra otro de los locales donde se juntan los jugadores de rol durante todo el año, pues suelen juntarse también en reuniones masivas, denominadas *Concilios*, en los cuales se reúnen por 2 o 3 días en torno a ésta actividad lúdica.



## Marco Teórico

Me gustaría comenzar por una cita, que nos indica la presencia del juego en la sociedad, más allá de su significado específico, que viene dado por el significado, o por las acepciones que se le dan al juego y al jugar en múltiples lenguajes “la palabra <<juego>>, se emplea con el significado de entretenimiento o diversión. <<Jugar>> significa divertirse: también se emplea en el sentido figurado de trastear a alguien: <<jugar con una persona>>; o de obrar con honestidad: <<jugar limpio>>; ocupar cierta posición: <<jugar un papel rector>>; correr un riesgo: <<jugarse la vida>>; tratar algo con ligereza: <<jugar con fuego>>; el juego de luces, etc.”<sup>5</sup>. Encontramos múltiples formas locucionarias que se refieren a través del juego a otras actividades, o tal vez sean juego también esas actividades, pues bien, intentaremos acercarnos a esa relación entre lo social y el juego, entre lo lúdico y lo serio, o tal vez descubrir que son más similares de lo que a primera vista se nos presenta.

El juego como fenómeno ha sido poco estudiado en la disciplina sociológica, el mayor exponente del papel del juego en la sociedad, por no decir el único, lo encontramos en el francés Roger Caillois, quien pone al juego en la base del desarrollo de las sociedades, e intenta la tarea de ponerlo al comienzo de los procesos culturales más importantes, basándose principalmente en el Homo Ludens de Huizinga, y en sus estudios acerca de la religión, o mejor dicho acerca de lo sagrado y lo profano. Esto se deba tal vez por la visión predominante tanto en las culturas occidentales como orientales de que el juego,

---

<sup>5</sup> Elkonin, Daniil “Psicología del juego” p.23

o el ludus, se refiere principalmente a actividades infantiles, que no tiene mayor repercusión en la vida "real", y que por lo tanto no es sino una actividad secundaria en la vida, que además se produce en los primeros años de nuestras vidas; será "tal vez porque es cosa de niños. O por su carácter diabólico en la óptica de la moral cristiana, que pone la virtud en el trabajo y el esfuerzo y en el valor redentor del sufrimiento. Lo cierto es que tuvieron que pasar muchos años para que el juego fuera objeto de un pensamiento responsable y sistemático"<sup>6</sup>. Y más aún, pues esas visiones sistemáticas y responsables quedaron estancadas en casi todas las disciplinas sociales, excepción hecha de la psicología; encontrándonos en este momento muy cerca de las primeras investigaciones acerca del juego, si bien es cierto que en Europa se realizan seminarios al respecto, y se dictan cátedras acerca del ocio y del juego, esto aún no es regla general, y dista mucho de serlo, para que decir en América latina, en que el estudio de este fenómeno es, siendo bastante generosos, mínimo, y referido principalmente al fenómeno infantil.

Para observar de mejor modo la escasez de investigación, y su relativa "novedad" en las ciencias sociales, revisaremos un breve análisis histórico<sup>7</sup> del fenómeno del juego, realizado por Gabriela Scheines, el cual me parece muy completo y adecuado:

Recién en 1938 en Leyden (Holanda) apareció la primera obra específica sobre el tema: *Homo Ludens* de Johan Huizinga, más de 300 páginas con datos históricos, citas e información antropológica.

John Von Newmann y Oscar Morgenstern hicieron las delicias de matemáticos y prospectivistas económicos con "La teoría de los juegos y el comportamiento económico" (1944).

---

<sup>6</sup> Scheines, Graciela "Juegos inocentes, juegos terribles" p.11

<sup>7</sup> Para una revisión histórico-antropológica, ver González Alcantud "Tractatus Ludorum", en esta obra se realiza un estudio del fenómeno lúdico a través de los diversos tipos de estructuras sociales de sociedades



En 1958 Apareció Teoría de los juegos del francés Roger Caillois.

En 1971 D.W. Winnicott publicó Realidad y juego, otro clásico para psicólogos y psicoanalistas.

Los pedagogos y psicopedagogos tomaban cartas en el asunto, pontificaban sobre la importancia del juego en la educación e imponían la moda de los juguetes educativos y las ludotecas.

Luego salieron los juegos de estrategia [...] los businnes games se dieron a publicidad por los años 80.

Más nuevos son los Juegos de Rol y Wargames, basados sobre libros, películas, leyendas, etcétera.<sup>8</sup>

Éste análisis histórico, nos permite darnos cuenta de tres fenómenos:

- En primer lugar, que la emergencia del juego en las ciencias sociales es bastante reciente, todavía no cumplimos un siglo de estudios sistemáticos; si sólo tomamos la sociología, el estudio se remonta a fines de la década de 1950, por lo que podríamos decir que aún nos encontramos en los inicios del estudio del fenómeno lúdico;
- En segundo lugar nos da cuenta que el fenómeno del juego también se va desarrollando, junto con la sociedad, cada vez nacen nuevos juegos, lo cual no deja de ser interesante, pues podemos suponer acá que hay cierto tipo de juegos que se podrían generar en determinados puntos de desarrollo de la cultura, pero éste no es el objetivo de esta memoria, sin embargo, esto explicaría la emergencia de los RPG, o de los Juegos de Cartas Coleccionables (JCC) tan en boga en los últimos años, tanto en Chile, como en el resto del mundo, tal vez es por que estos tipos de juegos son personalizados, se pueden jugar de múltiples maneras y formas, tal vez

---

primitivas, en los cuales el juego tiene una relación más estrecha con los fenómenos religiosos y de supervivencia.

<sup>8</sup> Vid. Scheines, Gabriela "juegos inocentes, juegos terribles" pp. 11-13

infinitas, y puede deberse esto a una necesidad de individualizar el ludus, como el resto de las situaciones sociales;

- En último término, denota el interés existente en la sociedad moderna, de encajar el juego dentro del sistema de beneficios de la vida “real”, es decir, buscar en el juego algún elemento asociado al sistema de utilidades, sean éstas de orden económico u de otro tipo.

### *¿Qué se ha dicho del juego?*

Revisemos que es lo que existe, o que es lo que se ha dicho con respecto al juego, cuáles han sido las definiciones más importantes, las más significativas, para poder luego acotar el término para su uso final en este documento, pues la importancia del juego es máxima, lo que queda demostrado con la siguiente afirmación “El juego Humaniza”<sup>9</sup>.

Si bien es cierto que el fenómeno como tal, ha sido poco estudiado, no es menos cierto que el juego ha ocupado su espacio en los documentos desde hace mucho tiempo, aunque fuese sólo como una referencia a otras actividades de la cultura. Es así como “en la autobiografía de poetas, escritores, pensadores, así como en los relatos de los laboratorios de entrenamiento en juego y creatividad, siempre aparece el relato, con una llamativa nota de nitidez y emoción, de estas escenas lúdicas, escenas madres que aparecen asociadas a un escenario de juegos altamente valorado: el bosque chileno de Neruda, una cancha demarcada en el parquet del dormitorio en Eduardo Pavlovski, una

---

<sup>9</sup> Baraldi, Clemencia “Jugar es cosas seria” p,117



habitación tipo buhardilla llena de juguetes en Eliade, el árbol de la vereda con sus caminos de hormigas, la terraza con una escalera que serviría para llegar al cielo, el ropero de la abuela..., escenarios que fueron el continente del ejercicio de la curiosidad y el descubrimiento característicos del juego tolerado y permitido por familias que representaron un valioso eco transformador<sup>10</sup>. Incluso los teóricos más destacados de la sociología, han dedicado a lo menos un párrafo a los juegos, o más bien dicho, al juego<sup>11</sup>, tal vez porque todos lo entienden como un imperativo del desarrollo, que pese a encontrarse por debajo de las necesidades básicas, como el comer, o beber, pero que sin embargo encuadra, o por lo menos encuadra lo social.

Por Ejemplo, “uno de los primeros tratadistas del juego [no desde la ciencia, sino de la religión<sup>12</sup>], Alfonso X [quien fue conocido con el apodo de “El Sabio”<sup>13</sup>], veía en los juegos un don de Dios << por que toda manera de alegría quiso Dios que oviesen los omnes en si naturalmente porque pudieren sufrir las cuytas es los trabajos cuando les viniessen>>”, nos dice González Alcantud<sup>14</sup>. Acá se nos indica por sobre todo el sentimiento de alegría que nos entrega el juego, de modo tal que es visto como un elemento de relajación para aquellos trabajadores, hombres, a los cuales Dios premiaba con la capacidad de jugar.

Una definición que encontramos en un diccionario de Filosofía, en el que se nos dice que el juego es “un gasto de actividad física o mental que no tiene un fin

---

<sup>10</sup> IPA “El juego: necesidad, arte y derecho” p.105

<sup>11</sup> Es el caso de Weber y Mead principalmente, los que revisaremos en el apartado de sociología y juego.

<sup>12</sup> Nota de la memoria

<sup>13</sup> Id.

<sup>14</sup> González Alcantud, José “Tractatus Ludorum” p.74

inmediatamente útil, ni siquiera un fin definido”<sup>15</sup>. Esta definición nos permiten indicar que el juego es un fenómeno que no es propio de los hombres, como lo señalaba Alfonso X, sino que es un elemento propio de instintos. Por ello es un elemento que compartimos hombres y animales, como señalan muchos autores, entre ellos Huizinga, y por lo tanto, el juego es anterior a la cultura, pues por más que se acote el término de cultura, siempre depende de racionalidad, y ella es una característica de los hombres. En cambio el juego podemos apreciarlo en la mayoría de las especies animales, como por ejemplo en los felinos y cánidos, los cuales en su infancia, y entre padres e hijos, principalmente, encontramos los principales elementos del juego de los seres humanos, existen incluso reglas, como el no morder las orejas en el caso de los canes, o el no sacar las garras en el de los felinos, es tal vez desde esta óptica que se impone la idea de que el juego es una especie de aprendizaje, o preparación par la vida adulta, tan difundida principalmente en las ciencias sociales, “en los animales, como en el hombre, con largo tiempo de maduración, durante su desarrollo, a través de los aprendizajes experimentados en los juegos se va forjando al ser total”<sup>16</sup>.

Huizinga, por su parte señala que “el juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una ocupación llena de sentido. En el juego <<entra en juego>> algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo”<sup>17</sup>. Y más adelante nos entrega una definición de juego notable,

El juego es una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que

<sup>15</sup> “Vocabulario técnico y crítico de la filosofía” p.559

<sup>16</sup> Jimenez, Carlos y Otros “Lúdica y recreación” p.48



tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente”<sup>18</sup>.

Para Scheines, en cambio, los juegos son actividades especiales, “tan mágica como un ritual [...] jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro el sentido común, el buen sentido, la vida “real”, no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad se expande y se multiplica”<sup>19</sup>.

Existe una posición, que integra a los juegos dentro del ámbito de las creaciones artísticas, como lo son la poesía y la literatura, principalmente, en cuanto se trata de crear mundos, “el juego, [se nos dice] es un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto a la creatividad humana”<sup>20</sup>. Dentro de ésta misma línea podemos situar la posición de Carla Cordua<sup>21</sup>, quien señala “El juego pertenece al orden de actividades al que pertenece también la creación artística, en la cual las personas se separan de lo inmediato circundante y se meten en un mundo que tiene que ver con su capacidad de inventar situaciones diversas y con su capacidad de darse reglas de acción que el que las inventa las sigue también, al mismo tiempo”<sup>22</sup>. Vinculado a esta característica están las ideas que sitúan al juego como una forma de mantención de los aspectos culturales y religiosos obsoletos y que pueden ser recordados vía algún juego, como veremos más

---

<sup>17</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p.32

<sup>18</sup> id. pp. 73-74

<sup>19</sup> Scheines, Gabriela “Juegos Inocentes, Juegos terribles” p.14

<sup>20</sup> Jiménez, Carlos y otros “Lúdica y recreación” p.17

<sup>21</sup> Filósofa, estudiosa del juego. Universidad Católica de Chile

<sup>22</sup> Cordua, Carla, en Programa “Enlaces” de Eric Goles, transmitido por TVN el 20/05/2001.



adelante, el juego, la creación y la religión, se encuentran íntimamente ligados, Caillois es uno de los autores que más defiende esta tesis, pero no es el único.

### **Juego y Ciencias Sociales**

Si analizamos la relación entre estos ámbitos, nos encontraremos con una situación particular, la mayoría de las ciencias sociales ha enfocado al juego de una manera distintiva y, muchas veces, contradictoria entre ellas, sin embargo, ninguna de ellas ha situado al juego en el debate “serio” al interior de la disciplina, sino más bien, ha sido visto siempre como un “hecho secundario”, acompañando al objeto de estudio de la disciplina en cuestión. Es así como en las ciencias sociales y en las técnicas que le acompañan se ha interpretado al juego.

Para poder apreciar de mejor modo esto, debemos visualizar la relación de cada disciplina – o técnica – con el fenómeno del juego. El orden de presentación de las diversas disciplinas es arbitrario, y no tiene relación con la importancia ni de las disciplinas, ni de los estudios con respecto al tema.

### *Psicología y Juego*

Es en la Psicología, en la cual encontramos más estudios acerca del fenómeno del juego, es la disciplina que más estudios y documentos presenta al respecto, pero es a la vez, la que le entrega la menor importancia al tema, pues lo ve, principalmente desde dos corrientes:

- La primera de ellas se centra en el juego como actividad infantil, la que, como tal, carece de toda importancia al superarse esta etapa. Esta visión del juego, le confiere una función característica: *Formación de la personalidad*. Ésta se refiere, principalmente, en preparación para la vida adulta, en cuanto el juego le entrega las principales herramientas para desenvolverse en un ambiente real, con otros sujetos en interacción, pero dentro de un ambiente cerrado y recreativo.
- La segunda visión de la psicología se refiere al juego como una herramienta pedagógica, en su más estricto sentido, es decir, como un medio de intervenir en los modelos de conducta y creencia del niño, para inducirlo a ciertas “formas sociales” de relacionarse, a ciertos credos sociales, y también a ciertos conocimientos. Esta forma de entender lo lúdico estuvo muy de moda al nivel de los profesores en Europa, en donde incluso se generaron ludotecas, alrededor de la década de 1960, y que recién actualmente se implantan en nuestro país, como es el caso de MIM<sup>23</sup>.

Es, claramente, la primera de estas posturas la que ha tenido más auge en esta disciplina, haciendo incluso algunas incursiones hacia la vida adulta, pero sin sistematicidad, y entendiéndola, principalmente como una forma de escape hacia aquellos años en que recién formábamos nuestras personalidades, y que en definitiva, podíamos fallar o faltar a ciertas normas de comportamiento, y que ahora sólo podemos hacer durante el transcurso de un “Juego”, en el sentido francés de la palabra<sup>24</sup>. Es en esta corriente, por denominarla de algún modo, es donde encontramos la mayoría de los grandes

---

<sup>23</sup> Museo Interactivo Mirador

<sup>24</sup> *Jeux*, en varios textos se utiliza en contraposición al *Play* inglés, ya que el primero se acerca más a la noción infantil de juego, sin responsabilidad alguna y sin mayor sentido que el de ocupación libre, a diferencia del segundo que se utiliza más ampliamente, más cercano al término *ludus*, destacan las explicaciones de Scheines y Huizinga al respecto.



psicólogos que se han dado a la labor de referirse al juego, tales como Freud, Winnicott, Piaget, Wallon, Vigotsky, Bruner, entre otros.

La teoría del juego que predomina en la psicología, es la que diseñó K. Groos, que se denominó como la “Teoría del Ejercicio”, y cuyos puntos fundamentales los resume Elkonin<sup>25</sup> de la siguiente forma:

1. Todo ser viviente posee unas predisposiciones hereditarias que participan finalidad a su comportamiento; entre las peculiaridades innatas de la naturaleza orgánica de los animales superiores debe incluirse también el afán impulsivo de actividad que se manifiesta con singular fuerza en el período de crecimiento.
2. Las reacciones innatas de los seres vivos superiores, sobre todo del hombre, por muy necesarias que sean, no bastan para cumplir misiones vitales complejas.
3. Todo ser superior tiene en su vida una infancia, o sea un período de desarrollo y crecimiento durante el que no puede sustentarse por su cuenta; le concede esa posibilidad la solicitud de sus padres, basada a su vez en predisposiciones congénitas.
4. Ese período de niñez tiene el fin de hacer posible la adquisición de las adaptaciones necesarias para la vida, pero éstas no se desarrollan directamente a partir de las reacciones innatas; por eso se concede al hombre una infancia prolongada, ya que cuanto mayor grado de perfección alcanza el trabajo, tanto más larga es la preparación para el mismo.

---

<sup>25</sup> En “Psicología del juego” p.70

5. La adquisición de adaptaciones, posible merced a la niñez, puede ser de distinto género. Una manera de singular importancia y, a la vez, la más natural, de adquirirlas consiste en que las reacciones heredadas tratan de manifestarse por sí solas, debido a la mencionada necesidad impulsiva de actividad y, de éste modo, dan pie ellas mismas a nuevas adaptaciones; así pues, sobre la base congénita se forman hábitos adquiridos y, ante todo, nuevas reacciones habituales.
6. Ese género de adquisición de adaptaciones se pone en juego mediante el afán, también innato del hombre, de imitar, afán íntimamente relacionado con las costumbres y aptitudes de la vieja generación.
7. Allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega de la forma indicada, por propio impulso interno y sin ningún fin exterior, sus inclinaciones, nos vemos ante las manifestaciones, de lo más primarias, del juego.

Esta teoría acerca del juego existente en psicología, se podría resumir diciendo que durante la infancia no jugamos por ser niños, sino que la infancia se nos da, justamente para jugar, como medio de prepararnos a la vida "real", se le entrega así una función específica al jugar, cual es una labor, "el jugar, lejos de constituir una acción espontánea, es el efecto de un trabajo que el infante realiza. Trabajo que como tal tiene su especificidad, su lógica y su finalidad"<sup>26</sup>.

Esa finalidad a la que se refieren, se trata, ni más ni menos, de conformar a la "persona", en toda su complejidad, mediante el juego "se aprende a soportar el dolor estoicamente (quien aguanta más tiempo la pisada del otro), se aprende a

---

<sup>26</sup> Baraldi, Clementina "Jugar es cosa seria" p.12



autocontrolarse, se aprende a sacrificarse por el conjunto, ... pruebas de carácter y actitudes que tienen un sentido dentro de una escala de valores significativa para el grupo de referencia. El juego es así formador de la ética personalmente asumida<sup>27</sup>. Al generalizarse esta postura con respecto al juego, se llega a la conclusión de que el juego, como tal, funciona como mecanismo de minimización de riesgos, al jugar y traspasar los límites permitidos socialmente, al encontramos “en situación de juego”, las repercusiones y las consecuencias en sentido de sanciones, son menos severas.

Luego de aceptar esta posición, nace la segunda corriente de pensamiento en la psicología, la de educación, si el juego es la forma por excelencia de conformación de la persona, lo mejor es poder intervenirla, en sus más temprana infancia, de ser posible, pues si “el juego es anuncio, prefiguración y ejercicio de un personaje que aún no somos pero que esperamos llegar a ser<sup>28</sup>”, podemos inducir que eso que esperamos llegar a ser, sea de un modo “adecuado”, poniendose de moda otra corriente, que nace de la anterior, que se refleja en lo que dice Winnicott: “Es bueno recordar que el juego es por si mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal<sup>29</sup>”. Esta segunda corriente, de intervención psicológica, fue tal vez la que más se universalizó a nivel de estudios del juego, con el consiguiente impacto en otras disciplinas, como la economía, y principalmente en educación.

Si bien es cierto que los elementos que nos entrega la psicología, son de gran importancia, inclusive epistemológica, además de práctica en sociedad, es también enfocada solamente a un juego infantil, y como veremos más adelante, el juego inunda

---

<sup>27</sup> Jiménez, Carlos y otros “Lúdica y recreación” p.50

<sup>28</sup> Reyes-Navia, Rosa “El juego: procesos de desarrollo y socialización” p.213

muchas más capas de la sociedad que el mundo infantil, de hecho el juego de rol, que es el ejemplo que utilizaremos para este análisis, se da en una época posterior a la infancia, así como otros juegos sociales mucho más serios y tal vez menos vistos como juegos, justamente por esta concepción infantil del fenómeno.

### *Antropología y juego*

Si revisamos las obras antropológicas, nos sucederá algo parecido a lo que sucede en la sociología, por ejemplo, o en la historia, las alusiones al fenómeno del juego, son mínimas, y normalmente de índole secundarias, no existe un interés constante de parte de los antropólogos en buscar en el juego, un componente trascendental, en la conformación y mantención de la cultura. Encontramos antecedentes del juego en Levi-Strauss, en Vejer, y otros antropólogos, sin embargo, siempre van considerando al juego como una actividad, o bien infantil, o bien como forma de gastar los excedentes de energía de ciertas culturas.

Incluso, revisando la única obra antropológica dedicada enteramente al juego, "Tractatus ludorum"<sup>30</sup>, trata al juego desde una perspectiva historicista, es decir a modo de revisión del juego en las sociedades renacentista, barroca, la época de la ilustración, pero por sobre todo en las sociedades tribales, y más allá de proponer una nueva teoría antropológica del juego, adecúa al análisis las teorías del juego de Caillois, y Huizinga, acerca de los fenómenos de *agón*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*, en las distintas culturas.

---

<sup>29</sup> Citado por Reyes-Navia, rosa en "El juego: procesos de desarrollo y socialización" p.35

<sup>30</sup> González Alcantud, José "Tractatus ludorum" Barcelona 1993.



### *Historia y juego*

La relación entre la historia y el juego, es tal vez la más pobre de todas, aunque debemos reconocer que es desde esta disciplina donde nace la mayor obra en torno al juego, el “Homo ludens”, de Huizinga, un historiador. Pero además de este caso aislado, que por o demás merece una mención aparte, pues en esta obra encontramos las grandes directrices de nuestro trabajo, no he encontrado más relación de la historia con el juego. Su acción en este campo, se ha centrado en una visión del juego en las distintas etapas, eras, culturas, religiones, etc. en cualquiera de estas áreas de interés en la historia, que se circunscribe a la descripción de los diversos tipos de juegos u ocupaciones recreativas de cada una de ellas.

Es destacable, el hecho de que la historia ha sido tal vez la única de las disciplinas sociales, o la que lo ha hecho de manera más general, que considera al juego, o al ludus social, como un elemento constitutivo de la sociedad completa, no parcializada hacia un grupo etéreo ni siquiera a una clase en particular<sup>31</sup>, lo cual nos da un respaldo acerca de nuestro propósito<sup>32</sup>.

### *Economía y juego*

Es tal vez en esta disciplina donde encontramos, el mayor interés en el juego, luego de la psicología, y tal vez su más grande capacidad de aplicación en la sociedad. Es el la

---

<sup>31</sup> No voy a entrar en la discusión acerca de las clases ociosas y el juego, puesto que ha sido ya descartada como explicativa del fenómeno.



teoría del juego y el comportamiento económico, que se basa en la teoría de juego y decisiones, que tiene que ver con las expectativas de comportamiento de los diversos agentes o jugadores, según la información que posee, según lo que conoce que los otros jugadores poseen, y en base a eso intenta maximizar las certezas y minimizar los riesgos, es por ello que se ha ubicado dentro de la disciplina económica, ganando cada vez más adeptos, pero sin lograr institucionalizarse aún. Es el caso de las ciencias económicas en Chile, recién en 1998 se instauró un electivo de teoría de juegos en la Pontificia Universidad Católica de Chile, y recién en el año 2000, se instauró el curso en la Universidad de Chile, y se decidió repetir en el segundo semestre del 2001, ambos en la carrera de ingeniería comercial.

La mejor forma de ejemplificar a lo que se refiere la ciencia económica con la teoría del juego, la encontramos en los ejercicios de toma de decisiones, el más clásico de ellos es el dilema de los prisioneros, el que logramos encontrar en un texto de educación<sup>33</sup>:

Dos individuos son acusados de cometer un crimen. Son detenidos y encarcelados en dos celdas distintas para que no se puedan comunicar entre sí. Cada sospechoso puede elegir entre dos estrategias posibles, confesar o no confesar, y conoce las posibles consecuencias de cada una de las dos estrategias.

Las consecuencias (son válidas para los dos sospechosos...) se presentan de la siguiente forma:

1. Si un sospechoso confiesa y el otro no, el que ha confesado testifica contra el otro. Ante la promesa de perdón, se le libera, mientras que el otro es conducido a prisión con una pena de diez años.
2. Si los dos sospechosos confiesan, van los dos a prisión, pero con penas de cinco años cada uno.

---

<sup>32</sup> Tal vez esto pueda ser en cierto grado explicativo de la emergencia de una teoría como la del homo ludens desde esta disciplina, y no de otra, pues el análisis de Huizinga considera al juego como parte esencial de la cultura, no parcializada.

<sup>33</sup> Saegesser, française "Los juegos de simulación en la escuela" pp.23-24

3. Si no confiesa ninguno de los dos sospechosos, van cada uno de los dos un año de prisión (por tenencia ilícita de armas).

De esta forma se han generado ecuaciones de toma de decisiones según los comportamientos de los demás agentes (jugadores), en determinada situación económica, cuales son generalmente vinculadas a la inversión de capitales. Esta consideración del juego, nace del planteamiento de Wiltgenstein acerca del lenguaje-juego que lleva a la "teoría matemática de los juegos, en la cual la estructura dada en las reglas del juego constituye ya, de por sí, una predeterminación, dentro de la cual se va produciendo una acotación progresiva de las alternancias de jugadas por las jugadas anteriores que condicionan las ulteriores"<sup>34</sup>

#### *Educación y juego*

La educación, si bien es cierto que no es considerada de forma generalizada como una ciencia propiamente tal, es por lo menos una disciplina que se ha ido enmarcando al interior de las ciencias sociales, y como tal, considero que merece un apartado acerca de su relación con el juego, tal vez como heredera de las teorías psicológicas, pero por sobre todo como aplicadora, tal vez al nivel de técnica, de el juego de forma constante en sus lineamientos, es así como a partir de la educación se han generado teorías de juego en el sentido de aprendizajes significativos, durante un tiempo de recreación.

La pedagogía, o educación, tiene principalmente dos corrientes al interior de sus prácticas de aprendizajes significativos, por un lado, se encuentran las experiencias



directas con los elementos lúdicos, juguetes que son explicativos de algún fenómeno; por otro lado se encuentran los juegos de simulación, o role playing<sup>35</sup>, en los cuales se trata de dar solución a algún problema, mediante la adopción de roles previamente diseñados para la experiencia, y que normalmente son papeles bastante conocidos y estereotipados por los participantes del juego. Ambas formas de entender el juego son inspiradas por la idea que el juego y el aprendizaje nacen desde un mismo impulso primario, cual es la búsqueda de nuevas experiencias, es decir, la curiosidad.

La primera de estas corrientes se ve en su máxima expresión en la creación de salas, edificios o museos dedicados exclusivamente a contener juguetes a través de los cuales (mediante su utilización) se explican fenómenos que forman parte del curriculum educativo, las ludotecas. Estas son definidas de la siguiente forma:

“ Son un espacio de expresión lúdico creativa; de niños, jóvenes y adultos. Tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de inter-actuación lúdica. Específicamente, estimula el proceso de estructuración afectivo-cognitivo del niño, socializa creativamente al niño y mantiene el espíritu de realización en el adulto”<sup>36</sup>.

La segunda corriente es más reciente, y no es tan difundida en la comunidad educativa, se le ha denominado Role Playing pedagógico o bien, juegos de simulación. Tiene como finalidad el aprendizaje a través del asumir papeles en la resolución de un problema específico, o la recreación de algún hecho histórico. Si bien, esta técnica ha demostrado

---

<sup>34</sup> López, Elisa; Población, Pablo “Introducción al role playing pedagógico” p.53

<sup>35</sup> Es necesario diferenciar este tipo de juego educativo, que comparte el nombre de role playing, de los juegos de rol que estudiaremos en este seminario, su diferenciación queda manifiesta desde un comienzo, puesto que en el educativo los personajes son designados y desarrollados según un plan o guión, versus un juego en que los roles desarrollados son libres y autodeterminados en muchas ocasiones y que a lo más parecido que se enfrentan de un guión, son las historias generadas por el director de juego, a las cuales deben reaccionar según les parezca, no según libretos prefabricados, durante el capítulo acerca de los RPG, quedará más clara la diferencia.

efectividad en el aprendizaje, se le cuestiona la calidad de juego, pues como veremos más adelante, este juego por mandato, dista mucho del *JUEGO*.

### *Sociología y juego*

Tal como mencioné antes, si bien es cierto que la sociología –excepción hecha de Caillois- no ha sido tratada de forma sistemática, es cierto que los grandes pensadores de la sociología se han referido al juego de alguna forma secundaria, es así como para Max Weber, el juego se trata “de la forma natural en que se conservan vivientes y flexibles las fuerzas psicofísicas del organismo, una forma de ejercicio que, en su carácter instintivo animal e inconsciente se encuentra más allá de toda separación entre lo espiritual y lo material”<sup>37</sup>, por lo tanto el juego tendría una función, no sería ni inútil, ni tampoco propio sólo de los infantes, distanciándose enseguida de las ideas prevalecientes en la psicología.

Para Mead, el juego fue un tema un poco más presente, diferenciando entre dos tipos de juegos, los infantiles, sin reglas, en los cuales los niños asumen roles imaginarios; y los juegos de adultos, o juegos organizados, en los cuales cada jugador determina sus propias acciones, según el conocimiento anticipado de las acciones de los otros jugadores, o de las reglas de juego. Para Mead, la diferencia es la del juego, versus el deporte. Esta es una tesis en la cual no entraremos, pues es descartada por casi todos los estudios acerca del juego, el deporte, deja en cierta medida de ser juego, en tanto se transforma en profesión, sólo para el espectador del deporte, lo sigue considerando

---

<sup>36</sup> Jimenez, Carlos y otros “Lúdica y Recreación” p.43

<sup>37</sup> Weber, Max “Economía y Sociedad” p.844.



como un juego propiamente tal. Sin embargo, también nos dice que el juego de las tribus antiguas consistía en la “adopción del papel del otro, en el juego a la expresión de sus dioses y sus héroes, en el cumplimiento de ciertos ritos que son la representación de lo que se supone que hacen dichos dioses y héroes”<sup>38</sup>. Es de este modo que Mead acerca el fenómeno del juego, al fenómeno religioso, y como veremos más adelante, no es el único que hace esta relación.

### *Lo que no es juego*

Bien, ahora que hemos visto que es lo que se ha dicho del juego, veamos que es lo que sin lugar a dudas no es juego, una tesis realizada por Huizinga, y reafirmada por Caillois, nos dice que el juego no es una actividad para prepararnos para la vida adulta, como fue una tesis recurrente en los primeros tratadistas del juego. Referente a lo que no es juego nos señalan:

Huizinga dice: “Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital, según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio en la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad”<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Mead, G.H. “Espíritu, persona y sociedad” p.183.

Caillois por su parte, nos señala: "Contra lo que se afirma con frecuencia, el juego no es aprendizaje de trabajo. Sólo en apariencia anticipa las actividades del adulto. El chico que juega al caballo o a la locomotora no se prepara en absoluto para ser jinete o mecánico, ni para ser cocinera la chiquilla que en platos supuestos prepara alimentos ficticios condimentados con especias ilusorias. El juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades. Es absurdo y no sirve en absoluto para salir adelante en la realidad lanza lo más lejos posible un martillo o un disco metálico, o bien atrapar y lanzar interminablemente una pelota con una raqueta. Pero es ventajoso tener músculos fuertes y reflejos rápidos"<sup>40</sup>.

En definitiva el juego según los mayores estudiosos del tema, y según lo que nosotros adoptamos, no es, necesariamente, descarga de energía, no es preparación para el trabajo, ni para la vida adulta, ni siquiera es una actividad inconsciente que se nos entregue durante la niñez, lo que no elimina la posibilidad de que estas sean cosas que sucedan durante el juego, pero por si solas no constituyen juego. Tenemos claridad que esto no es juego, sin embargo, ésto no es suficiente para definir que "es" el juego.

### *Hacia una definición de juego*

Podemos comenzar a definir que es lo que entra en el terreno del juego, cuáles son sus características esenciales, logrando de este modo un concepto único e unívoco, ya vimos que hay más de una definición y utilizaremos algunos conceptos presentes en ellas para poder definir nuestro propio concepto.

---

<sup>39</sup> Huizinga, Johan "Homo ludens" p.33

<sup>40</sup> Caillois, Roger "Los juegos y los hombres" p.18



Partamos la definición de los juegos diciendo que se trata de un *fenómeno social* – incluso los juegos en solitario tienen una base social – “la sociedad se niega a que el juego sea en solipsismo asocial, y lo devuelve, aún en sus formas más abstractas, a los mecanismos de la socialización”<sup>41</sup>. Este fenómeno, tiene en su base el ocio y el tiempo libre “el juego constituye una actividad de lujo y presupone tiempo para el ocio”<sup>42</sup> y que no tiene fines productivos. El juego, “no se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio”<sup>43</sup>. Esta es la segunda característica del juego, *no tiene fines productivos*.

En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de dinero, de apuesta o de loterías no son la excepción: no crean riquezas, sino que sólo las desplazan<sup>44</sup>.

La tercera y una de las principales características del juego son las *reglas de juego*, son la base del juego, de cada uno de los juegos, que definen los alcances y las oportunidades del juego, este es un aspecto del juego donde parece haber total acuerdo, el juego son las reglas, o como nos dice Gabriela Scheines “La regla es el juego”<sup>45</sup>. Para visualizar la importancia de este concepto de regla en el juego revisaré las ideas con respecto a este punto:

Cada juego – nos dice Huizinga – tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que se ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y

---

<sup>41</sup> González Alcantud, José “Tractatus Ludorum” p.36

<sup>42</sup> Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.21

<sup>43</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” pp.42-43

<sup>44</sup> Caillois, Roger “Los juegos y los Hombres” p.7

<sup>45</sup> Scheines, Gabriela “Juegos inocentes, juegos terribles” p.27



no permiten duda alguna [...] En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego.<sup>46</sup>

Caillois reafirma esta tesis cuando dice:

Todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla.<sup>47</sup>

Pues como nos dice Gabriela Scheines, “En cada juego rige una legalidad propia distinta a la del mundo de afuera: las Reglas, no hay juego sin reglas”<sup>48</sup>. Sin duda esto no excluye los juegos más simples, como el de los niños que caminando en las baldosas juegan a no pisar los cuadros de un color u otro, o tampoco a los más simples juegos de imitación, en los cuales la regla de juego es hacer todo lo que tiene que hacer el ser al cual copiamos, sea éste un gato, un perro, una puerta, un médico o un astronauta, si en medio de la imitación los niños actúan como ellos mismos, se disculpan, ¡me equivoqué!, dicen, y vuelven al juego.

Estas reglas de juego nos permiten fundar un orden, un mundo, microcosmos perfecto que nos permite situarnos fuera de la legalidad de la vida real, del caos en que nos debemos situar en la vida cotidiana, en la cual no manejamos todas las situaciones, a diferencia del terreno de juego. Entonces jugar es también *fundar un orden*. “Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una

---

<sup>46</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p.48

<sup>47</sup> Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.11

perfección provisional y limitada”<sup>49</sup>. En el juego no hay errores, no hay imprevistos, todo está dentro de las reglas, no hay excepciones a ellas que no estén claramente definidas en los manuales o reglamentos de juegos, éste último es el caso del enroque en el ajedrez, es una excepción a las reglas que dice que el rey solo mueve un espacio por turno, pero esta técnica está explicitada y es única excepción.

Es ésta otra de las características del juego, se aparta de la vida cotidiana en palabras de Huizinga, se trata de un “*Intermezzo*” en ella; “los pasatiempos y juegos son sustitutos de la vida real o de la verdadera intimidad”<sup>50</sup>. “El juego no es la vida <<corriente>> o la vida <<propiamente dicha>>. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”<sup>51</sup>. El juego no se da durante el trabajo, se ha de interrumpir la vida corriente para *entrar* en juego, incluso el juego organizado, el deporte, el juego se interrumpe frente a las faltas, y se vuelve a la vida cotidiana, se interrumpe el juego al sonido del silbato del arbitro.

Otra de las características del juego, es la *libertad*. Es cierto que una de las primeras ideas que se nos vienen en mente cuando pensamos en juego, es la idea de libertad, sin embargo esa libertad lo es en la medida de que somos libres de participar o no del juego, sólo en base a esa libertad de elegir es que en realidad jugamos, Pues dentro del juego, debemos someternos estrictamente a sus reglas, y someternos a severas sanciones, si en algún momento nos escapamos de ellas, incluso con la posibilidad de que el juego termine.

---

<sup>48</sup> Scheines, Gabriela “Juegos inocentes, juegos terribles” p.27.

<sup>49</sup> Huizinga, Johan “Homo ludens” p.47

<sup>50</sup> Berne, Eric “juegos en que participamos” p.20

<sup>51</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p43



Esta característica de la libertad es sumamente importante, sólo jugamos en la medida en que somos libres de participar o no de un juego. Todo juego al que se nos obligue a participar, no es juego, sino una réplica de un juego, como lo sucedido en el juego de cricket de la reina de corazones en *Alicia en el país de las maravillas*, en el cual la reina comenzaba un juego forzado y en el cual no habían ni reglas ni nada, pues a una orden suya cambiaban las reglas, con su grito *¡que le corten la cabeza!*; “Todo juego por mandato o delegación es una parodia o simulacro. No es Juego”<sup>52</sup>, por lo tanto, el juego es expresión de libertad.

Si nos quedáramos hasta acá, podríamos decir que llegamos a la misma definición primera que nos da Caillois acerca del juego, cuando nos dice: “La palabra juego combina entonces las ideas de límites, de libertad y de invención”<sup>53</sup>, de esta forma nos encontramos con una definición bastante acertada del fenómeno del juego, sin embargo demasiado ambigua, pues si bien es cierto que el juego es esto, es correcto también que el juego combina otros elementos, pero con esta nos vamos acercando a una definición más precisa del fenómeno.

Sigamos entonces con nuestro análisis, el juego es una actividad de entrada y salida. Tiene una *duración temporal*, no es eterno, tiene un principio y un fin, y sus reglas funcionan sólo durante el transcurso de la partida. No hay juegos interminables, de serlos, dejan también de ser juegos, y se transforman en vida corriente.

---

<sup>52</sup> Scheines, Gabriela “Juegos inocentes, juegos terribles” p.29

<sup>53</sup> Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.10

Ligada a esta última característica, se nos da otra, la posibilidad, incluso de forma casi obligatoria de la *repetición* del juego, como nos dice Scheines, “El conocimiento del terreno, saber distinguir las zonas de riesgos de las privilegiadas, detectar los centros de fuerza [...] lo consigue quien juega un mismo juego una y otra vez. La repetición es un rasgo sobresaliente de los juegos [...]La repetición tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y el jugador, a la vez que el descubrimiento de jugadas inéditas, en un proceso de nunca acabar”<sup>54</sup>. De esta forma, es que los jugadores se aprenden las reglas del juego, y se mueven de mejor forma, el ajedrecista o el futbolista, de igual modo, mejoran su “juego”, tras la repetición del juego, “esta posibilidad de repetición del juego, constituye una de sus propiedades esenciales”<sup>55</sup>. Esto va acompañado del tipo de juego o juguete, pues se ha determinado que los juegos con muchas determinaciones son menos repetidos que los más ambiguos, como el ajedrez, el *magic*, etc., los cuales llegan a ser interminables.

Existe otra característica del juego, es la *paridad de los jugadores*, en los juegos, los jugadores cuentan con igual probabilidad de hacer su jugada, “en el juego no hay enemigos. Si, hay rivales”<sup>56</sup>. El termino rival proviene de las tribus que vivían frente a frente a orillas opuestas de un río, y éste termino equivale a igualdad, a paridad. Durante el juego somos iguales, somos todos participes del mismo juego, somos jugadores, dejamos de lado nuestras ocupaciones, nuestros grados y títulos, nuestras posiciones sociales, podemos ser lo que sea en la vida real, pero en el juego sólo somos otro jugador, parte de un equipo tal vez, pero siempre un jugador más “de cierta manera, las actividades lúdicas despojan al adulto de sus máscaras y ropajes que están formalizando

---

<sup>54</sup> Schienes, Gabriela “Juegos Inocentes, juegos terribles” pp.21-22

<sup>55</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p.46



los papeles y status”<sup>57</sup>. Será tal vez por ello que los adultos son menos propicios a jugar que los más jóvenes, pues les cuesta más deshacerse de sus títulos, grados, status, etc., y será por ello también que prefieren los juegos solitarios, como lo son los hobbies, un tipo clásico de juego en la edad adulta, que nació durante la sociedad industrial como respuesta al tedio de los trabajos en serie.

Los juegos se distinguen también por que *los jugadores son conscientes* de que se trata de un juego, sea el niño, el deportista, el actor, el violinista, etc., son jugadores, pero juegan y saben que juegan<sup>58</sup>, de este modo, no se trata de una acción inconsciente, y por ello no podemos decir que esta actividad carezca de sentido, sino por el contrario. Siempre que jugamos sabemos que es parte de un juego, de no saber que se trata de un juego, no jugamos, sino que desempeñamos nuestros roles normales, como sucede en las cámaras indiscretas, en que el actor juega con una persona que no sabe que juega, y allí reside lo divertido de ellas, ver como mediante un juego, del que no se es consciente aparecen las características del que no juega y que se ve en una situación diferente de la cotidiana.

Una de las características que más me interesa resaltar, es la *comunicación*, durante el juego nos comunicamos, en juegos sociales, interactuamos, incluso en los juegos en solitario nos comunicamos con nosotros mismos, y muchas veces comunicamos nuestros logros a otros sujetos. En el juego de más de un participante es fundamental la

---

<sup>56</sup> Scheines, Gabriela “Juegos inocentes, juegos terribles” p.33

<sup>57</sup> Jiménez, Carlos y otros “Lúdica y recreación” p.55

<sup>58</sup> Creo conveniente utilizar en este aspecto, la palabra juego como traducción de la palabra inglesa “play”, dada su mayor amplitud. Para ver un análisis detallado de las formas y palabras que designan al juego en diversos idiomas y las separaciones entre juegos de niños y de adultos, juego y deporte, juego y ejecución, etc., la encontramos en la obra “Homo Ludens” de Johan Huizinga.

comunicación al interior del juego, para definir las movidas que haremos en conjunto, o cuales serán las respuestas a las actitudes y movimientos al interior del juego. Tenemos entonces que “Jugar es también comunicarse, abandonar la burbuja y el enclaustramiento interior, y asomarse afuera”<sup>59</sup>.

Otra característica del juego, ligada a la anterior, que se da en los juegos de a varios jugadores, es que: “*El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego*”<sup>60</sup>. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de Bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego”<sup>61</sup>. Es decir, el juego une a sus jugadores en grupos que traspasan la actividad lúdica, aquí reside uno de los aspectos fundamentales de este trabajo. Me parece adecuada una cita con respecto a esto, “la gente escoge como amigos, asociados e íntimos, otra gente que juegue lo mismo. Entonces, todos los que son prominentes de un círculo social (aristocrático, juvenil, de círculo, o de un centro escolar) tienen un comportamiento que puede parecer extraño a los miembros de un medio social diferente. A la inversa, cualquier miembro de un ambiente social que cambie de juegos, probablemente será echado, si bien hallará que es bien recibido en algún otro. Ese es el significado personal de los juegos”<sup>62</sup>.

La última característica del juego, es el *ser de otra forma*, es decir, la posibilidad de ser uno mismo, y ser un jugador más, ser uno mismo y ser otro, que pasa por ser arquero,

---

<sup>59</sup> Scheines, Gabriela “Juegos inocentes, juegos terribles” p.112

<sup>60</sup> El destacado es de mi autoría, con el fin de destacar la característica, al igual que las anteriores, dada la brillante frase que acuño el autor al respecto.

<sup>61</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p.49.



rival, ajedrecista, mago, accionista, o lo que sea de que trate el juego. "Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. La <<extravagancia>> del juego es aquí completa, completo su carácter <<extraordinario>>. El disfrazado juega a ser otro, representa, <<es>> otro ser"<sup>63</sup>.

"El carnaval debe haber tenido en sus orígenes esa intención. Una vez al año, durante tres días cada ciudadano se disfraza a su placer [...]. El disfraz y la máscara (la careta y el antifaz) permiten descansar de los roles cotidianos y ser otros. El carnaval constituye una tregua a los ritos repetidos que nos fijan a una identidad. Durante esos días de fiesta se produce el milagro; disfrazados y enmascarados se liberan de la imagen del rostro en el espejo y de la mirada ajena. La máscara desenmascara. Libres de las máscaras habituales, podemos ser otros. O ser de otras maneras"<sup>64</sup>.

Esta facultad de los disfraces es casi única, en un principio este disfraz nos entregaba incluso la posibilidad de transformarnos en un ser superior a nosotros mismos, facultad no sólo del juego, si consideramos por ejemplo lo que sucedió en Inglaterra con la Cámara de los Lores, en la cual una vestimenta, que incluye una peluca, nos faculta para impartir justicia, ¿será éste también un juego?, ¿serán estos señores jugadores que juegan a la justicia?, muchos —entre ellos Caillois y Huizinga— han dado a entender que sí, pero no será parte de este trabajo esta discusión.

---

<sup>62</sup> Berne, Eric "Juegos en que Participamos" p.184

<sup>63</sup> Huizinga, Johan "Homo Ludens" p.51

<sup>64</sup> Scheines, Gabriela "Juegos inocentes, juegos terribles" p.45

## Definición de Juego

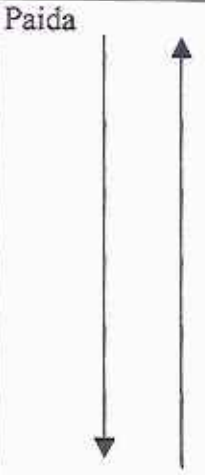
Entenderemos entonces al juego como un fenómeno social que se juega en tiempo de ocio y no tiene fines productivos inmediatos, que se rige por una legalidad propia, cuyas normas son obligatorias, arbitrarias e inapelables, en la que los jugadores están en igualdad de condiciones, en la que se acepta libremente participar y que se desarrolla en un orden ficticio y absoluto, distinto de la vida cotidiana/corriente, en que los partícipes son de otro modo del habitual. Este intermedio en la vida cotidiana, tiene una duración temporal determinada, comienza y termina, y es posible de repetición, a la vez de que en los jugadores existe conciencia de que es una situación distinta a la habitual. Finalmente, cuando los juegos no son en solitario se suman dos características más, la comunicación y la propensión a perdurar del grupo fuera de la zona de juego.

Ahora que ya logramos una definición de juego que regirá nuestro seminario, me parece apropiado utilizar una forma de clasificar a los juegos que fue realizada por Caillois, la cual nos permite ubicar a la mayoría de los juegos en alguno de los recuadros que presentaré a continuación pero también denota algo muy interesante con respecto a los RPG.

Caillois, define cuatro aspectos preponderantes de los juegos, según del tipo que se trate. Nos habla de Agon, Alea, Mimicry y Ilinx, correspondientes a Competencia, Azar, Imitación o Vértigo, según sea la característica predominante en el juego. Asimismo define un tránsito a través de cada uno de estos tipos, lo cual transcurre entre Paidia y



Ludus, la conducta infantil, versus la conciencia del ludus, tenemos con ello el siguiente cuadro que Caillois denomina de *Distribución de los juegos*<sup>65</sup>.

	Agon (Competencia)	Alea (Azar)	Mimicry (Imitación)	Ilinx (Vértigo)
Paída  Ludus	Carreras, luchas       Competencias deportivas en general	Cara o Cruz       Juegos de Casino	Imitaciones Infantiles (al papá y la mamá)       Teatro	Mareo Infantil       Esquí, Alpinismo, Carreras de Vehículos

<sup>65</sup> Modificación al cuadro contenido en Caillois, Roger "los juegos y los hombres" p.79

## Juego y Sociedad

En este capítulo o apartado, revisaremos la relación entre el juego y la sociedad, o, mejor dicho, lo lúdico en la sociedad. Ya hemos visto los rasgos característicos del fenómeno del juego, de la lúdica, si revisamos detenidamente la definición del juego, se puede aplicar ésta a muchos otros fenómenos sociales. A partir de esto podemos tomar dos posiciones, una, la de imitación lúdica de los fenómenos sociales “serios”, la cual está relacionada con la idea de que el juego, es un preparador de la vida adulta entonces a través de la adopción previa del rol en cuestión. La segunda visión, más adecuada según nuestro estudio, se ve iluminada por el camino que Huizinga comenzó, cual es que la lúdica inunda todas las esferas sociales, incluso, y por sobre todo, aquellas que aparecen como más serias y sacras.

Partiendo de esta premisa, que la lúdica inunda lo social, revisaremos, bajo la guía del Homo Ludens, las relaciones entre el juego y el derecho, el juego y la guerra, y, el juego y el saber, puesto que a primera vista son los que más se alejan de la lúdica, sin embargo, sólo lo aplicaré a los casos vigentes, pues para una revisión histórica del juego en los elementos serios de la cultura, recomiendo la revisión del Homo Ludens, pues es muy certera en su análisis, hacia el final de este capítulo intentaré una relación entre religión y juego.



Si hiciéramos una encuesta, para definir cuál de las esferas sociales es la que más apartada, o la que menos se asemeja a la estructura lúdica, sin duda que la esfera del derecho se encontraría entre los primeros lugares de ésta lista. “La base etimológica de las palabras que expresan los conceptos de derecho, de lo justo, y de la ley se halla, sobre todo, en el dominio del establecer, constatar, indicar, reunir, mantener, ordenar, acoger, escoger, repartir, ser igual, vincular, estar acostumbrado, estar firme. Conceptos todos bastante opuestos a la esfera semántica en que aparecen las palabras para designar el juego”<sup>66</sup>. Pero esto no quiere decir que en el ejercicio efectivo del proceso jurídico no se den, de forma normal, situaciones lúdicas. Y no nos referiremos a las formas antiguas o primitivas de la aplicación de la justicia, en las cuales el fenómeno lúdico se ve directamente implicado, en los casos de aplicación de justicia divina, ni de competencia directa en pruebas lúdicas para la definición de lo justo. Nos centraremos en los fenómenos lúdicos del derecho en la actualidad.

Si observamos un juicio, en cualquiera de las dos corrientes principales del derecho, estas son la romana, y la inglesa, en ambos casos, de lo que se trata es de una competencia entre los abogados por ganar un caso, “la contienda judicial vale, entre los griegos, como agón, como una pugna sometida a reglas fijas y que se celebra con formas sagradas y en la cual las dos partes contendientes apelan a la decisión de un árbitro”<sup>67</sup>. Esto se ve mejor reflejado en los juicios orales, pues la competencia se produce en el mismo lugar y al instante, el fenómeno agonal se puede apreciar en toda

---

<sup>66</sup> Huizinga, Johan “Homo Ludens” p.147.

<sup>67</sup> id. p.148.

su complejidad, ambos abogados (digo ambos para simplificar la situación), se enfrentan con las mismas herramientas para demostrar la culpabilidad o inocencia en un escenario sagrado, en el cual incluso se comienza a través de un juramento por parte de aquellos que declaran a favor de una u otra postura.

Pero más allá de que se de un aspecto lúdico en el derecho, no será que el derecho y su ejercicio son fenómenos lúdicos, ya vimos que se trata de una competencia, y como tal en términos de Huizinga entraría ya en el territorio del juego, pero vamos más allá, en el párrafo anterior destaque el hecho de los tribunales, como un lugar sagrado, pero no de modo suficiente, el ejercicio del derecho, esta competencia, este agón, se desarrolla en un “campo de juego” específico, que sale de la vida cotidiana, en que además se suspenden las diferencias entre los contendientes, pues como es de saber común, la mayoría de las culturas ha consagrado en sus cuerpos legales la igualdad ante la ley, la que comienza a funcionar efectivamente al interior de los tribunales, pues en el mundo de afuera, la vida cotidiana, las diferencias persisten; de este modo nos encontramos con rivales, en el mismo sentido que en el juego.

Si continuamos el análisis de la esfera del derecho, podemos aún encontrar más aspectos lúdicos en su práctica, y lo encontramos justamente en su figura más importante, el juez, el que se encuentra colmado de elementos lúdicos, nuevamente nos referiremos principalmente a la justicia anglosajona, que es la que mantiene mejor, o en mayor cantidad los elementos lúdicos. “Los jueces se salen de la vida habitual antes de pronunciar sentencia. Se revisten con la toga o se colocan una peluca [...] pero la peluca de juez [así como la toga] es algo más que una supervivencia de un viejo uniforme. En



su función hay que considerarla como bastante cercana a las danzas de máscaras de los pueblos primitivos. Convierte a quien la lleva en <<otro ser>><sup>68</sup>. Y ese otro ser se da en todas la culturas, no se trata de don sea quien sea, sino de el juez, aquel que mantiene su rol en el campo de juego, el que decide si existió o no falta a las reglas de juego sociales, las que se consignan en cuerpos legales o en derechos consuetudinarios, el juez se reviste de la sacralidad de un sacerdote, o de un árbitro, tiene la última palabra, es el que define la verdad, la ley, el acatamiento de las reglas.

---

<sup>68</sup> Ibid. p. 149.

Tal vez este tema aparezca como extraño, como un fenómeno que más allá de lo social contemporáneo, representelo primitivo del hombre, sin embargo, nos encontramos con que la guerra, es uno de los elementos más presentes a través de la historia, y que a ido evolucionando así como los demás espectros de la sociedad, es un fenómeno que no deja de estar presente, y que aunque aparezca como muy serio, como muy terrible, que por lo demás lo es, no se aleja diametralmente de lo lúdico, del juego, que es lo que revisaremos acá.

Si bien es cierto que la guerra es considerada como algo terrible, y el juego como algo recreativo, no es raro encontrarse con expresiones que denominan a la guerra como un fenómeno lúdico, la expresión “juegos de guerra” nos indica lo relacionado de ambos fenómenos, “desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha designado juego a la lucha”<sup>69</sup>, se ha tratado siempre a la guerra, incluso en sus niveles más avanzados, de la misma forma que un “juego de estrategia”, los analistas más serios ven en la guerra incluso una competencia, en el mismo sentido agonal con el que nos referíamos al derecho, una competencia, por obtención principalmente de gloria, de no tratarse de conquista, o en última instancia de venganza, pero siempre entendiéndola como una competencia de poder. Ya nos dice Huizinga, “con el concepto de gloria, comprensible para todos se puede explicar la esencia de todas las grandes guerras agresivas, desde la antigüedad hasta hoy, mucho mejor que

---

<sup>69</sup> Ibid. p.165



con cualquier teoría razonable de fuerzas económicas o consideraciones políticas”<sup>70</sup>. Esta afirmación realizada hace casi 50 años, continúa teniendo vigencia.

“No es posible ponderar exactamente el elemento agonal en la guerra auténtica [...]. Pero el concepto guerra se presenta cuando se diferencia un estado solemne de enemistad general de la disención individual [...]. Semejante diferenciación coloca a la guerra en la esfera sacral y también en la agonal”<sup>71</sup>. La guerra, entendida en este sentido se puede jugar, en el sentido de competencia, de demostración de fuerza, las consecuencias nada tienen que ver con el fin de la guerra y sus siempre nefastas consecuencias, así como en el derecho, lo que se considera dentro del terreno del juego es justamente el ejercicio de esta.

### *El juego y el saber*

Si queremos analizar el campo del saber en la actualidad, tenemos que entrar al campo de la ciencia, si revisamos las ideas en torno a los paradigmas que nos plantean los epistemólogos lo que se produce es una competencia entre los diversos grupos de científicos por instalar sus ideas como el paradigma predominante, como ya hemos visto el elemento agonal se encuentra en cualquier tipo de competencia, y es así como vemos que muchas veces en diversos puntos del planeta grupos de científicos trabajan en un mismo proyecto, en busca de un mismo fin, pero de forma absolutamente aislada en una real carrera por ser los primeros, por ganar gloria u honor. Estas ideas las encontramos tanto en las ciencias duras, como en las ciencias sociales.

---

<sup>70</sup> Ibid. p. 167

<sup>71</sup> Ibid. pp. 173-174

Pero ésta no es el única forma en que podemos vincular el fenómeno lúdico con el ámbito de la ciencia, existe otra vía de conexión que está relacionada con el nacimiento de las ideas que predominan en la ciencia, en la creación, “al respecto es pertinente anotar lo que Albert Einstein le planteó a su amigo el filósofo Karl Popper, según él, sus teorías no las hizo a partir de datos extraídos de la observación, ni mediante cálculos, sino a través de un juego libre de conceptos; también respaldaba la teoría de que el descubrimiento no es el resultado de una paciente elaboración de información; sino más bien un proceso de intuición”<sup>72</sup>. Este es sólo un caso de los muchos que se conocen acerca de cómo el juego se hace parte directamente del campo de las ciencias.

### *El juego y lo sacro*

Me parece más apropiado intentar una relación entre juego y sagrado, más que juego y religión, pues esta última diferenciación nos deja fuera muchos fenómenos considerados como sacros, en religiones y culturas diversas.

El primer encuentro que tenemos con el fenómeno lúdico en la esfera de lo sagrado, se viene dado por las creencias primitivas de las competencias divinas, las cuales eran homenajes a los dioses mediante la “imitación” de los juegos sagrados, esto lo encontramos en civilizaciones como la azteca, en la cual incluso los dioses “definían” el equipo ganador, cuya recompensa era seguir jugando para deleite de los dioses y su aplazamiento en su sacrificio.

---

<sup>72</sup> Jimenez, Carlos y otros “Lúdica y Recreación” p.14



Este tipo de relación juego/sagrado no es la única, ni tampoco la más presente en nuestros días. La relación se ha modificado, principalmente por la preponderancia de religiones monoteístas, lo que hace que no hayan varios que interactúen en la esfera sagrada, sino “uno” que sin interacción posible con otros iguales no juega en el sentido social, sino que nos deja el “juego”, en el sentido de “poner en juego”, de caracterizar, mediante un disfraz, y un determinado conjunto de palabras “mágicas”, una situación divina, o con presencia divina, como es el caso de la mayoría de las grandes religiones.

Finalmente y como último modo de relación entre la esfera sagrada y lo lúdico, la encontramos en el hecho de la imitación, mediante la cual los niños, principal pero no exclusivamente, desempeñan imaginariamente los roles de las funciones sagradas en sus juegos, pero esto no es característico sólo de esta esfera, sino de todas las esferas sociales.

Después de revisar la relación entre estas esferas serias de la sociedad, y vincular lo lúdico en cada uno de ellos, podríamos seguir con otras esferas que se desarrollan de una forma lúdica, así, llegaríamos a la conclusión de Huizinga, lo lúdico inunda lo social, e intentaremos descubrir a través del grupo de discusión aquellos elementos que nos indiquen lo lúdico en sociedad.

## Juegos de Rol

Ahora que ya tenemos claridad acerca de qué son los juegos, cómo se clasifican, podemos dedicarnos específicamente a los Juegos de Rol, los que son el caso que utilizaremos de ejemplo en éste trabajo.

Antes que nada, me parece necesario definir que es un rol, para poder definir posteriormente un tipo de juegos que se centra en la adopción de diferentes roles. “Un rol se puede definir como un conjunto de actitudes, de comportamientos, de expectativas etc... que determinan las conductas de los individuos en situaciones más o menos definidas. Este conjunto define un determinado marco de representaciones que permiten al individuo reaccionar con un mínimo de coherencia”<sup>73</sup>.

Frente al fenómeno de los RPG, nadie que lo conozca queda impasible, esto tal vez por su propia dinámica, tal vez por lo que se ha escuchado en torno a ellos, tal vez por el estilo de sus jugadores, o quizás sólo por no entender de que se trata.

Pero ¿qué son los Juegos de Rol?, ¿dónde nacen?, ¿cuándo?, pues bien, para poder acercarnos a éste fenómeno utilizaré principalmente 2 fuentes, cuales son el programa ENLACES, que transmitió TVN<sup>74</sup>, el cual consta de una investigación periodística en torno al juego y a los RPG's; y también a lo que nos dicen los propios juegos de rol (en sus manuales) acerca de ellos.

---

<sup>73</sup> Saegesser, Françoise “los juegos de simulación en la escuela” p.51

<sup>74</sup> Televisión Nacional de Chile



Los Juegos de Rol están de moda, pese a ser una actividad no muy masiva, se ha ido intensificando su popularidad, a tanto llega que se ha realizado una película acerca del juego AD&D, acerca de la calidad de la cual no hablaré, se realizará en Chile una película basada en el juego Eternal Sluge, que en Chile llega como sangre eterna, e incluso a ocupado portadas de revistas, específicamente de la revista Conozca Más la que se titula "El mundo mágico de los Juegos de rol"<sup>75</sup>.

Los RPG's son un tipo de juego relativamente nuevos, sobre todo en nuestro país, donde llegaron tímidamente a mediados de la década de 1980, cuando los manuales no estaban aún en español, y sólo tenían acceso a ellos algunas élites, compuestas por aquellos que tenían la capacidad económica para viajar<sup>76</sup> y sus cercanos, pero el fenómeno de los RPG's es nuevo también en el mundo, lo que queda de manifiesto con lo que nos dice un reportaje de televisión, el que nos dice "un cambio notorio en los juegos ocurrió en los años 70, al crearse el primer juego de rol <<Dragón>>, inspirado en batallas medievales y mundos mitológicos habitados por elfos, duendes y druidas. Este juego impulsó la creación de otros juegos de rol en los que jugadores convertidos en magos libraban batallas mortales sirviéndose de fuerzas extraordinarias, elixires y hechizos"<sup>77</sup>. Esta primera revolución en los juegos dio paso a una nueva, que sólo mencionaremos, cual es la invención en 1993 del primer juego de cartas coleccionables, Magic the Gathering, basado en los mundos mágicos que nacieron con los RPG.

<sup>75</sup> Conozca Más, año 12 n° 8 agosto 2001.

<sup>76</sup> Recordemos que en Chile estábamos aún en dictadura, bajo el gobierno de Augusto Pinochet, período en el cual las diferencias sociales eran más marcadas, las opciones mucho más limitadas, al igual que las libertades individuales. Por lo tanto la facilidad para viajar era sólo para algunos privilegiados.

<sup>77</sup> Gales, Eric; en Programa "Enlaces", transmitido por TVN el 20/05/2001.

Ahora sabemos cuando nacieron los juegos de rol, pero aún no hemos contestado a la pregunta central, ¿qué son los RPG?, pues bien, la respuesta la encontramos en un artículo de internet, el cual nos dice:

“En un juego de rol o Role Playing Game (RPG) consiste, tal como lo dice su nombre, en asumir un determinado rol o personalidad e interpretarla, tal como lo haría un actor. La manera más fácil de visualizar un juego o una partida de cualquier RPG, sin haber visto ninguno, es pensar que se trata de una ficción parecida a una novela o a una película, pero con los personajes interactuando en tiempo real”<sup>78</sup>.

Hay una segunda forma de entender los juegos de rol, no es exacta, pero se acerca bastante y se trata de decir que todos hemos participado en un juego de rol, en nuestra infancia, cuando jugábamos al papá y a la mamá, a policías y ladrones, etc., en esos juegos creíamos ser lo que no éramos, claro los RPG a los que me referiré acá son algo más elaborados, pero su sentido es el mismo, ser otro, ser de otra forma de la “normal” o mejor dicho usual.

Los juegos de rol se han rodeado de un halo de misterio, esto sobre todo por un hecho sucedido en España en 1994, en que dos jóvenes imbuidos, según sus declaraciones, en una aventura de rol, asesinaron a sangre fría a un sujeto que esperaba el micro hacia su casa. Esto ha logrado generar una gran cantidad de detractores, principalmente guiados por grupos religiosos extremos, los que le atribuyen a los RPG la capacidad de influir a tal punto a sus jugadores, que los llevaría a cometer delitos menores y mayores, incluidos el asesinato y, principalmente los suicidios. Los jugadores se defienden, y se

---

<sup>78</sup> “Qué es un juego de rol?”, Artículo de internet



han realizado estudios serios acerca del aporte psicológico de vivir una fantasía, y también acerca del equilibrio mental de los jugadores, entre los que destacan<sup>79</sup>:

- Zayas, Luis H and Lewis, Bradford H.; "Fantasy Role Playing for Mutual Aid in children's Groups: A Case Illustration" (Juegos de rol de fantasía para ayuda mutua en grupos de niños: ilustración de un caso); *Social Work with Groups*, vol. 9. Spring 1986, un informe en el cual el juego se usó durante unos meses para ayudar a que niños de ocho y nueve años socialmente inadaptados desarrollasen habilidades de cooperación mutua.
- Simón, Armando "Emotional Stability Pertaining to the game of Dungeons & Dragons" (Relación entre la estabilidad emocional y el juego Dungeons & Dragons) *Psychology in the schools*, October 1987, Este es el primer estudio de varios centenares de personas de todos los entornos y edades. Se usó el test Cattal 16PF ara medir ciertos rasgos de la personalidad. El test fue ponderado según el número de años de juego. No se detectó ninguna desviación de la personalidad media, con la excepción de un incremento en el factor Q1 referido a la inclinación a la experimentación, liberal, librepensador.
- Hall, Alex "Investigation into the value of FRPGs as a strategy in developing children's creative writing" (investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños) Unpublished honours paper at University of Nottingham, April 1988, Este estudio demuestra un desarrollo en alumnos de primaria y secundaria en la habilidad de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales. Incidentalmente se detecta un incremento en la socialización por parte de algunos alumnos tímidos.
- Carrol, James L. and Carolin, Paul M. "Ralationship between game playing and personality" (Relación entre los juegos y la personalidad) *Psychological Reports*, June 1989, En esencia una repetición del estudio de Simon realizado con estudiantes de nivel superior en la Universidad de Michigan, con resultados Similares.
- DeRenard, Lisa and Manik Kline, Linda "Alienation and the game Dungeons & Dragons" (Alienación y el juego Dungeons & Dragons) *Psychological Reports* 1990, Los jugadores son analizados en términos de sentimientos y de impotencia personal, falta de autoestima y aislamiento.

---

<sup>79</sup> Kim, John "Efectos psicológicos de los juegos de rol" extraído del Web para la defensa del Rol, traducción de Esteban García de la Cruz

No se detectó ninguna desviación significativa con respecto a la muestra de no-jugadores, excepto en el área de distanciamiento cultural, que es en general conocimiento e interés en las formas de ocio populares. No es sorprendente que los jugadores estuvieran menos interesados en los medios de comunicación de masas. Los investigadores demostraron también un componente ligeramente mayor de "nada tiene sentido" entre los no-jugadores y especulan que el sentido de "pertenencia a un grupo" de los jugadores es la explicación

- Abyeta, Suzane and Forest, James "Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour" (Relación entre los juegos de rol y el comportamiento criminal admitido) Psychological Reports, December 1991. Se usaron cuestionarios y tests de factores de personalidad para evaluar a jugadores y a no-jugadores, revisando los resultados dos veces. No se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre no-jugadores de "Psicotismo" (que se relaciona con la criminalidad). Sin embargo, este rasgo no se puede medir con total fiabilidad y su relación con el comportamiento criminal no está confirmada, así que no se puede extraer una conclusión acerca de los posibles efectos beneficiosos de los juegos de rol.

Para sanjar el tema, basta revisar la opinión de una experta nos dice "una persona normal al ejercitar roles distintos a nivel de una fantasía, más bien la desarrolla, pero una persona que está al borde, que tiene problemas con lo de ponerse en la realidad y se escapa a la fantasía muy fácilmente, podría correr un riesgo"<sup>80</sup>, lo difícil es determinar quienes pertenecen a cada grupo, pero en cada sociedad debemos suponer que la normalidad es lo general. En este apartado se tratará de mostrar en que consiste un RPG, cuales son sus sistemas de juego, etc.

"Los marcos generales de una aventura de rol, están en los manuales del juego, pero la forma en que se desarrollan los acontecimientos y el final de la aventura dependen de la

---

<sup>80</sup> Ps. Nadia Antonijevic, en Programa "Enlaces", transmitido por TVN el 20/05/2001.



imaginación de los jugadores<sup>81</sup>. Así es, los manuales consisten en una explicación del mundo en el cual se desarrollan los hechos, más una serie de tablas entre las que destacan las de daños, precios, etc. las que permiten situarse, pero la aventura y su desarrollo son responsabilidad de los jugadores.

Es así como nos encontramos con diversas temáticas de los RPG, los que van desde las aventuras mitológicas (Stormbringer, AD&D, La leyenda de los cinco anillos, etc.), a las futuristas (cyberpunk, Paranoia, etc.), de las más absolutas fantasías (Changeling, in nomine, etc) hasta casi la realidad actual (Kult, Trash, etc.), basadas en libros (Señor de los Anillos, La llamada de Cthulu), religiones (In nomine Satanis/Magna Veritas), leyendas (Vampiro, Hombre Lobo) y un largo etc., incluso existe un libro de reglas universales, para poder crear juegos de rol basados en cualquier cosa, son los famosos manuales de GURPS, sigla que significa reglas universales de sistemas de juegos de rol.

✧ Intentaré realizar un pequeño resumen, explicando el contenido de varios juegos de rol con los que personalmente he tenido contacto, ya sea a través de amigos o jugándolos, con el fin de tener un espectro de que se trata el fenómeno y ponernos a hablar en un mismo idioma, trataré de detenerme lo menos posible en cada juego. Las temáticas son:

*Dragón*: Fue el primer juego de rol, basado en aventuras medievales, introdujo el concepto de juego de rol, los personajes a elegir eran duendes, druidas y magos.

*Dungeon's and Dragons*: Es el heredero de Dragón, muchos lo sindicán como el segundo juego de rol de la historia, y es sin duda uno de los más importantes y con más

---

<sup>81</sup> Goles, Eric; en Programa "Enlaces", transmitido por TVN el 20/05/2001.

expansiones, agregó personajes como elfos y paladines. Este RPG fue el primero en convertirse en una película, bajo la premisa “esto es más que un juego”.

*Stormbringer*: Basado en un libro, “Elric”, se basa en historias medievales, y crea un mundo basado en las historias de este personaje, el lobo blanco.

*Star Wars*: Basado en la película del mismo nombre, en este mundo, uno puede ser parte de la alianza o del imperio, y personificar a un Jedi, un Sith, un Ewok, un Wooky, etc.

*El Señor de los Anillos*: Basado en los mundos de Tolkien, este juego marca un hito en los juegos de rol, implanta un nuevo sistema de juego, y lo populariza, deja de ser un fenómeno aislado y se hace mucho más general, también plantea un mundo pseudomedieval.

*Eternal Sluge*: Juego de rol basado en la leyenda de los vampiros, fue el primero en tomar las creencias populares en un RPG, actualmente en Chile se está revisando la posibilidad de realizar una película acerca de este juego, producida por el mismo realizado de Angel Negro, la primera película de terror de Chile.

*Hombre lobo*: basado en la posibilidad de desarrollarse como un garou, u hombre lobo. Existen varias versiones del mismo, como el apocalipsis, salvaje oeste, etc. Este juego forma parte de los juegos conocidos como los de la White Wolf, una editorial que implantó un sistema de juego con dados de 10 caras solamente.

*Vampiro*: Otro juego de vampiros, se puede ser vampiro, o cazador de ellos. También de la White Wolf y existen las versiones la mascarada e inquisición.

*Mago*: Es un juego de rol que se basa en la magia, la mayoría de los juegos la contempla como un elemento importantes, pero éste es el primero en centrarse en él. También de la White Wolf. Existe La ascensión y la cruzada

*Whraith*: También de la White Wolf, y se trata de muertos Vivos.



*La Leyenda de Los Cinco Anillos:* Ambientada en Japón medieval, centrado en temas como el honor, y los samurais de los reinos y clanes, los jugadores, o son guerreros samurai, o son ronin, samurais que han perdido el honor. También de la White Wolf

*Séptimo Mar:* lo último de White Wolf, ambientado en los mundos de piratas.

*La Llamada de Cthulu:* Basado en las novelas de terror de Lovecraft, es un juego de rol atípico, pues no existe el afán de lucha de otros, acá prima la investigación.

*Kult:* Juego de rol basado en la creencia de la existencia del infierno, se desarrolla en este mundo, en nuestros días, y se desenvuelve entre la tierra y sus conexiones con el infierno

*In nomine Satanis / Magna Veritas:* Basado en la religión católica y principalmente en la creencia de esta religión en los seres espirituales, ángeles y demonios, con los cuales los jugadores pueden jugar, servidores de uno u otro bando, se juega con tres dados de 6 caras.

*In nomine:* Basado en el Anterior

*Trash:* ambientado en la actualidad, y basado en los videojuegos de peleas como street fighter, tekken, etc.

*Paranoia:* Ambientado en un mundo cibernético controlado por 6 cyborgs asesinos, consiste en durar vivo lo más posible, uno de los más difíciles

*Cyber Punk:* También en un mundo cibernético, pero basado en la violencia de los humanos en un mundo despersonalizado, lleno de pandillas y amenazas.

*Mundo Disco:* Es un juego de Rol acerca de nada, se puede ser de todo y hacer lo que uno quiera, es un caos.

Existen cantidad de otros juegos como Aquelarre, Bubblegum crisis, Castillo de Falkenstein, Comandos de guerra, fanhunter, Phenomena, Rune Quest, Shadowrun, Twilight, Unknow Armies, y manuales generales, como Rolemaster y Gurps.

Ahora que tenemos claridad de las diversas tramas que puede tomar cada juego de rol, podemos hablar de los RPG en general. Las partidas de las que hablé consisten normalmente en una aventura, la cual es estructurada por un jugador que se denomina Director de Juego, al cual me referiré en detalle más adelante, en la cual participan los jugadores con su imaginación y con algunos elementos básicos para el juego; las hojas de personajes<sup>82</sup>, las cuales consisten en una fotocopia normalmente, la cual señala las características del personaje, las que señalan generalmente fuerza, destreza, constitución, la apariencia física, lenguas habladas y escritas, conocimientos, hechizos hasta las probabilidades de lograr o no un determinado tipo de acción; los dados, los cuales al igual que los conocidos por todos, con forma cúbica, se suman una veintena de dados más, de 4, 6, 8, 10, 12, 20, 30 o 100 caras, los cuales aportan el azar a una partida, pues cada tirada de dados se compara con las habilidades del jugador, indicando si ésta se logra o no, dependiendo del juego si es que debe ser mayor o menos el valor al de la característica a compara, con las consecuencias; lápices de mina; gomas de borrar; el manual de juego, o en su defecto la Pantalla del Narrador, que es un resumen de las tablas contenidas en el manual; y normalmente una gran dotación de snacks y bebestibles, para acompañar la historia<sup>83</sup>. Esto en una partida de Rol normal, pues existe también una variante de juego, conocida como ROL EN VIVO, en que los jugadores interactúan disfrazados y en vez de anunciar sus acciones, las realizan, pero esto no es

---

<sup>82</sup> Ver Anexo N° 2 Hojas de Personajes

<sup>83</sup> Ver Anexo N° 3 Ejemplo gráfico de una partida



lo general, sino un porcentaje menor del fenómeno, pero siempre condicionado a una tirada de dados. Sea como sea, el juego se desarrolla normalmente en locales especializados, o bien en universidades, o en casa de alguno de los jugadores, normalmente entre 2 y 6, más el DJ (director de juego). Destaca en este tipo de juego, reuniones anuales, o semestrales de rol, denominados encuentros, en los cuales se presentan los DJ's con sus juegos e inscriben a jugadores según su interés en el tipo de juego, de estos encuentros destacan los CONCILIOS DE DRAGONES, los que se realizaron tradicionalmente una vez al año en la escuela de ingeniería de la Universidad de Chile, aunque éste año se hizo en la Estación Mapocho, uno de los lugares donde se juntan los "roleros"<sup>84</sup>, en este caso, en Balmaceda 1215.

A cada jugador le corresponde la misión de crear un personaje, y por sobre todo interpretarlo lo más convincentemente posible, pues de ellos depende que la historia sea creíble, pues si no creen ellos en su papel, nadie más lo hará. Para ello debe anunciar sus acciones, y realizar los lanzamientos de dados correspondientes (los que serán requeridos por el DJ).

Uno de los jugadores toma el papel de master, maestro, o director de juego (DJ), normalmente el dueño del manual. "Mientras cada jugador crea un único personaje (los protagonistas de la historia), el DJ es responsable de inventar el resto del reparto que los personajes de los jugadores se encontrarán. Debe asumir el papel de cada personaje que conozcan y preparar una trama para que los protagonistas participen en ella, improvisando cuando los jugadores decidan ir en una dirección diferente a la que había

---

<sup>84</sup> Nombre con el que se autodenominan los jugadores de rol

planeado. El será los sentidos de los personajes, ya que el describirá todos los detalles de la escena<sup>85</sup>. En este jugador recae una gran responsabilidad en el éxito de la historia, el resto depende de los jugadores.

Otra de las características de los juegos de rol, es su concepto de ganar o perder, es cierto, los juegos de rol en términos convencionales, no incluyen claramente los conceptos competitivos, el ganar puede significar conseguir la misión o sobrevivir a una aventura, ganando puntos de experiencia, y perder por el contrario, morir en la aventura, o tal vez no conseguir la misión, que en todo caso podrá realizarse en una nueva partida, es por ello que es difícil definir esta situación.

Tenemos entonces, después de revisar el sistema de juego de los RPG, y de ver sus características, no encontramos en condición de ubicar a los juegos de rol, al interior del cuadro que presentamos antes, y basados en éste capítulo, nos encontramos que se ubican entre *mimicry*, por supuesto, y *Alea*, y que no es posible definirlo en ninguno de los extremos entre *Paída* y *Ludus*, sino entremedio. Pese a no haber ganadores, podemos decir que forma parte del *Agón*, pues se trata de competencia, no entre los jugadores por ganar, sino contra el mundo en el que nos introducimos, todo el equipo de jugadores, tal vez como en una partida de juegos de video.

En Chile, además de esto existe una agrupación de jugadores de rol, la AJR, que nace de la distribuidora de juegos de rol en Chile, Verminard, la que saca su nombre de uno de los personajes de los tantos juegos de rol, única forma de saber cuanta gente comparte el

---

<sup>85</sup> Wick, John "La Leyenda de los Cinco Anillos" p. 8  
56



juego de rol, o de estimarla de una manera empírica. Esta asociación cuenta con 324 inscritos al mes de Septiembre del 2001.

## Metodología

De entre todas las opciones metodológicas que existen para estudiar un fenómeno como el del juego en la sociedad he optado por dos vías, la primera de ellas fue elegir un caso específico de juegos, cual es el juego de rol para explicar lo lúdico de la sociedad, la segunda es elegir entre una serie de métodos de recolección de datos y de impresiones acerca del juego, y específicamente del caso que elegí, el juego de rol.

La técnica de recolección de datos que elegí, es el grupo de discusión. Esta elección, tiene que ver con elementos del juego, como elementos de la técnica. Como ya enuncié, al principio de este texto, el estudio será de tipo exploratorio, dada la poca información que hay acerca del juego, pero principalmente del juego de rol, que nos permitirá estudiar el fenómeno lúdico en general, por lo tanto, nos interesa obtener la mayor cantidad de información posible, por lo cual nos parece que las técnicas de orden cualitativo son más adecuadas en este fenómeno. Dentro de las técnicas cualitativas me parece que al tratarse de un tema nuevo, y que además no presenta grandes expertos en el tema, o por lo menos los que son proclamados o autoproclamados como tales (principalmente la gente de Verminard y de la AJR) no son reconocidos por todos, ni por la mayoría como tales, razón por la cual, al no haber muchos acuerdos en torno a ello, optamos por una técnica que permitiera la interacción entre las diversas ideas en torno al juego de rol, y para ello, no existe mejor medio que un grupo de discusión.



### *Acerca del grupo de discusión*

Pero antes de poder presentar nuestro grupo de discusión, necesitamos tener algunos acuerdos acerca de la técnica. Lo primero que podemos decir, es que el grupo de discusión se instala en el espectro de los discursos, pero no de cualquier tipo de discursos, pero un tipo de discurso particular “el proceso de producción de esos discursos tiene una forma aparentemente [y potencialmente] circular. La actuación del grupo produce un discurso – discurso de grupo - que servirá de materia prima para el análisis. El análisis produce un discurso – informe – que servirá de contexto lingüístico para el uso social de sus resultados. El uso social [probable] de sus resultados produce un discurso – publicidad/propaganda – que presionará sobre la gente para hacerles producir un discurso”<sup>86</sup>.

Una posible definición del grupo de discusión la encontramos en Jesús Ibañez, y dice:

“El grupo de discusión es uno de los dispositivos prácticos de acoplamiento de los individuos [...] su espacio es reticulado, sintético, y simétrico (el espacio del grupo -que es un espacio imaginario-: el grupo está institucionalizado en un espacio real asimétrico y analizable, pero el análisis que recupera la asimetría sujeto/objeto, se ejerce sólo sobre el discurso del grupo, sobre sus residuos); su tiempo no está codificado (hay un tiempo –dialéctico- del grupo, una integración de los actos de los interlocutores, una retroacción continuada: pero ese tiempo es también simulado, está subordinado al tiempo real de la institución –al tiempo de convocatoria del grupo por el preceptor-); el proceso de interacción verbal en el grupo es abierta –las respuestas no están condicionadas por las preguntas-”<sup>87</sup>.

---

<sup>86</sup> Ibañez, Jesús “Más allá de la sociología, el grupo de discusión” p.135

<sup>87</sup> Id, p. 131

En cuanto al diseño del grupo de discusión, nos encontramos con que esta técnica exige un diseño abierto, por lo cual debemos seguir una guía en torno a que es lo que vamos a hacer, para ello seguiremos los consejos de Jesús Ibañez acerca del diseño de nuestro grupo. El define un diseño abierto de la siguiente manera<sup>88</sup>:

- A. Selección de actuantes: En la selección de actuantes para un grupo de discusión se tienen en cuenta más las relaciones que los elementos. Los criterios de la selección de actuantes en <<grupos de discusión>> son criterios de comprensión (de pertinencia), se refieren a los conjuntos – a su estructura y a su génesis -: incluir en el grupo a todos los que reproduzcan mediante su discurso relaciones relevantes.
- B. Esquema de actuación: En el <<grupo de discusión>> el discurso es provocado: hay una pro-vocación explícita por el preceptor (que pro-pone el tema); y todos los elementos de la situación (canal de selección, estructura del espacio/tiempo de reunión, composición del grupo) tienden a provocarlo implícitamente.
- C. Interpretación y Análisis: La interpretación y el análisis se abaten sobre la situación de producción del discurso; a lo largo de la discusión hay operaciones de interpretación y análisis; no sólo a cargo del preceptor, sino también a cargo de los participantes; se diseminan a lo largo de todo el proceso.

Por lo tanto se definieron algunas características para la formación y desarrollo del grupo de discusión<sup>89</sup>, que tienen relación con la cantidad de participantes, duración de la reunión, composición del grupo, y las relaciones entre el preceptor y el grupo.

---

<sup>88</sup> Vid. Ibañez, Jesús "Más allá de la sociología, el grupo de discusión" pp. 264-268

<sup>89</sup> Vid Ibañez, Jesús "Más allá de la sociología, el grupo de discusión" pp.272-278



En cuanto a la cantidad de participantes, el ideal es entre 5 y 10 participantes, la razón es de orden práctico, por una parte está el que es necesario que todos se puedan escuchar, para que puedan reaccionar todos a las provocaciones a las que se someten mutuamente, la otra razón, no menos importante, es para poder sentarlos a todos alrededor de una mesa relativamente redonda, para que no existan posiciones privilegiadas, ni siquiera para el preceptor, para que los discursos se produzcan libremente.

En cuanto a la duración de la reunión, esta puede ser acotada o no acotada, es decir contar con un tiempo límite, o esperar a que se agoten los discursos personales, y por ende el discurso del grupo, normalmente, sea cual sea la forma de actuación en cuanto duración, el tiempo suele ser de entre 1 y 2 horas.

La composición del grupo debe ser heterogénea, pero esa heterogeneidad debe ser inclusiva, debe permitir la interacción y el intercambio de ideas en el grupo, para ello una de las cualidades más importantes de esa interacción, es que la forma de hablar sea comprensible por los demás participantes del grupo.

En cuanto a la relación entre el grupo y el preceptor, debe ser de provocador-provocados, es decir el grupo debe verosímelmente devorar al preceptor, el cual debe hablar lo menos posible, sólo para provocar en un comienzo y para provocar en los momentos en que la conversación se desvíe demasiado, porque incluso las desviaciones son importantes, y finalmente para concluir la discusión.

### *Diseño de nuestro grupo de discusión*

Nuestro diseño estuvo guiado por las ideas recogidas del texto de Ibañez, y por lo tanto en cuanto a cantidad de participantes optamos por invitar a 12 personas, sabiendo de la ausencia de entre un 20 a 25% de los citados, finalmente llegaron 9 de los sujetos seleccionados para el grupo de discusión.

En cuanto a la duración, dejamos que el grupo agotara los temas antes de poner un tiempo límite, pues las ideas en torno al tema pueden ser muchas y de diversa índole, y nos interesaba conocer la mayor cantidad de ideas en torno al fenómeno lúdico en lo social y en nuestro caso específico.

La composición del grupo está dada por la poca información dura que existe al respecto del juego de rol, que la conseguimos a través de la AJR, alrededor de 300 jugadores, de entre 15 y 30 años. Por lo tanto buscamos jugadores de entre esas edades, como la mayoría de los jugadores de rol se conocen a lo menos de vista, por participar en los mismos eventos, y con el fin de que no se dieran relaciones de poder entre ellos, buscamos jugadores que además de jugar se desempeñen como directores de juego, en los diversos lugares de juegos, tiendas, concilios y otros, pero que lleven cantidad de tiempo distinta jugando al rol. Así es también como buscamos diversas actividades laborales para conocer las ideas de los diversos tipos de jugadores, buscamos también la incorporación de mujeres, lamentablemente es difícil que se decidan a participar y sólo logramos convencer a una. La composición final del grupo la podemos ver al comienzo de su transcripción, con los datos de cada participante.



## Análisis Grupo de Discusión<sup>90</sup>

Después de un silencio inicial bastante normal en este tipo de técnica, y de las preguntas típicas producto del desconocimiento de la forma de *provocar* la discusión del grupo, podemos decir, que tras leer el discurso del grupo, nos encontramos con bastantes elementos dignos de atención, algunos de ellos saltan a la vista por si solos, en forma de afirmaciones y de discusiones al interior del grupo, otras requieren una segunda lectura, una interpretación de orden secundario, a la luz de la teoría de los juegos que hemos revisado y de las definiciones que hemos generado y adoptado, que nos permite llegar un poco más allá en cuanto a la información a obtener. Dentro de este esquema, lo que intentaré hacer es un doble análisis, en el sentido de corroborar los elementos que saltan a la vista, con los elementos más ocultos en la discusión, con la intención de comparar ambos, determinar su lugar en el discurso y verificar su consistencia. Por lo tanto, revisaré primero aquellos elementos explícitos, luego los implícitos, para realizar un análisis comparado y poder obtener desde allí conclusiones más profundas y, tal vez, más detalladas del fenómeno del juego, y de nuestro caso, esto tal vez nos lleva a doblar los dichos, lo cual no es negativo, sino todo lo contrario. Antes de comenzar, es necesario decir que de un discurso de este tipo, se pueden sacar tantas interpretaciones como lectores tenga, sin embargo, hemos optado por definir aquellos elementos que más se acercan a las discusiones teóricas acerca del fenómeno, y aquellos que son más determinantes en cuanto a su definición.

---

<sup>90</sup> La transcripción del grupo de discusión se ve en el Anexo N° 1

El medio de provocación, fue directo, aunque sin entrar en mayores detalles que pudieran forzar cierto tipo de respuestas frente a otras igual de válidas.

Llama profundamente la atención el hecho de que el primer elemento del juego que aparece destacado por uno de los interlocutores del grupo, es su carácter preminentemente social, a través de expresiones tales como “funciona como un aglutinador”, “Ente tanto de entretención como de socialización”, “Cumple más que un rol de pasatiempo, sino más bien de interacción”, que se ven al comienzo del discurso del grupo, lo que se destaca es una de las esencias del juego, se trata de una actividad *social*, que “normalmente” se desarrolla con respecto a otros, además de a sí mismo. En conjunto con ello, se le atribuye un carácter de entretención, de forma de pasar el tiempo (significado de pasatiempo) de una forma menos notoria, de una forma entretenida, que se puede llegar a desarrollar en cualquier lugar “en un pub o en cualquier carrete”, pero que a la vez no es algo serio, lo que nos queda claro con las frases “el juego es una buena excusa para hacer las cosas“, “No hay culpabilidad en el juego”, y más claramente en “¡yo no fui, es puro juego!”.

El juego hasta acá no se relaciona directamente con la “realidad”, se le opone a varios elementos, como el solipsismo, lo serio y la realidad, elementos presentes en las definiciones clásicas acerca de los juegos, pero si seguimos avanzando en la lectura de nuestro grupo de discusión, aquellos elementos no quedan tan claramente diferenciados, especialmente, en el caso de la diferencia juego/realidad, o mejor dicho **Juego/Vida Cotidiana**. Este es uno de los puntos trascendentales de la discusión y atraviesa casi



todo el texto, o el discurso de grupo, razón por la cual, se revisará con detención más adelante.

Posterior a ello, nos encontramos con otro de los elementos que traspasan la discusión a lo largo de nuestro texto, cuales son las normas de juego, son las normas las que nos definen el estado del juego, estas normas son estrictas o no tanto, pero pueden ser burladas, mientras no se descubra que lo son, “mientras no te pillen ta bien po”, nos dice uno de los partícipes de nuestro grupo, otro de los aspectos importantes de las normas de juego lo encontramos en el hecho de que las normas de cada juego, duran mientras se desarrolle el juego, y estrictamente para quien se encuentre jugando, y puede ser fuente de conflictos que esta zona de juegos se intercepte con la realidad, incluso uno de los sujetos del grupo nos dice “...choca su juego con la realidad, y ya no es lúdico”. Si bien es cierto que no podemos afirmar con tanta seguridad de que no sea lúdico, es cierto que las normas del juego, no le afectan a quienes no son partícipes de éste, y esto puede ser conflictivo para quienes no tienen conciencia del juego del otro.

También con respecto a las normas del juego, de cada juego, existe una discusión al respecto de la necesidad de existencia de las normas, y se saca a colación el tema de una de las características de los juegos de rol, que es conocida como la “Regla de oro”, cual es, no hay reglas, sin embargo y tras una ardua discusión se llega a la conclusión, de que los límites son necesarios para la actividad lúdica, que incluso esa regla de oro, es de por si una regla, y las normas al ser adoptadas por el grupo, pasan a ser obligatorias, por ende además de existir, son obligatorias, y parte de una forma de ver el mundo, es decir,

se llega a decir que el mundo está regido por normas, por ende lo debería estar también el juego.

Una relación que se genera posteriormente en el tema del juego, trata del juego infantil, que se visualiza como una forma de ordenar el mundo de una forma comprensible o cómoda “es una forma de representar su propio mundo”, se nos dice, y más aún, al ser de este modo, cumpliría una función, el juego infantil sería funcional a determinados aspectos, como la descarga de energía, de enfrentar el stress, o tal vez como la exteriorización del yo interno, en el sentido de una forma socialmente aceptada de mostrarse sin máscaras, a través de un juego, de un espacio lícito para ser de otro modo, que nos podría permitir dejar atrás las formas sociales “adecuadas” por las propias.

Antes de seguir con el análisis del juego como tal, nos encontramos en el discurso de nuestro grupo, con la diferenciación del juego versus otros dos tipos de actividades vinculadas con lo lúdico, pero que se discute si forman parte o no del juego, ellos son el deporte y algo que se denominó como el juego patológico. En el primer caso nos encontramos con una discusión que pasa por la profesionalización de la actividad, y de la diferencia entre entretenerse con la profesión y de jugar con la profesión, en este punto se vuelve al tema de la responsabilidad durante un juego, o más bien la no responsabilidad y la falta de consecuencias para la vida que se produce en el juego. En el segundo caso, el juego deja de ser lúdico al mezclarse con la vida “normal”, cotidiana del sujeto, reemplaza su vida por el juego, y al dejar de tener límites dejaría de ser juego.



En el caso del deporte, la discusión se centra en un aspecto único, cual es la profesión, se hace una serie de ejemplificaciones en torno a una discusión inexistente, acerca de que el juego sigue siendo juego para los no profesionales, y que se debe más que nada a un malentendido, pues al seguir leyendo o escuchando el discurso del grupo, nos damos cuenta que se reafirman dos grandes ideas, para los no profesionales, el juego sigue siendo lo mismo, mientras para los deportistas se transforma en otra cosa, lo que queda claro al delimitar las consecuencias del juego, mínimas para la vida "real", versus las consecuencias de la profesión, las que son mucho más directas y tangibles.

El juego definido como patológico, ocupa lugar en varios momentos del grupo, y tiene principalmente dos visiones, la que ocupa en "la mente", o la personalidad de el sujeto patológico el juego, o lo lúdico, frente a lo cual no existe consenso, pues se opina que continúa siendo juego, versus la visión de que al mezclarse el plano lúdico con el de la "realidad", deja de ser juego, si bien es cierto que esta idea es la que más se impone, no existe un discurso único al respecto. Al respecto de este tema, y al plantearse al interior del grupo el hecho de que el juego es un "Detonador patológico", y al ejemplificarse con el caso de los asesinos españoles que se defendieron con el juego de rol, inmediatamente saltó a la palestra el caso de los jóvenes norteamericanos que disfrazados estilo Quake, asesinaron a sus compañeros de clase, y al cuestionarse acerca de la posibilidad de que el juego sea peligroso, como dice el titular de una revista, y se tiende a generar una opinión de grupo acerca de que la mezcla de ludus/realidad se produce en sujetos susceptibles de "trastocar" su visión de mundo, y que si a esto sumamos la agrupación de varios de ellos, se podría hacer aún más peligroso, pero que en sí "pero es lo mismo que ir a brindar con champagne con el mismo grupo", es decir,

la posibilidad de que el sujeto trastoque su realidad por una alternativa se da no sólo en el nivel del juego.

Si nos abocamos a revisar los trozos del texto que nos hablan específicamente de los RPG, nos encontramos que si bien son muchos, las diferencias que se encuentran con respecto a el resto del fenómeno lúdico no son tantos, además del hecho de que es improbable un concepto unívoco del ganar en una partida, que te puedes dissociar en un montón de otros sujetos que al final eres tú mismo, pero que se debe a la gran cantidad de RPG's que existen y no tanto al RPG como concepto general que engloba a muchos juegos, pero que, sin embargo, cada uno de ellos permite infinitas fórmulas y formas de desarrollar cada juego; y la más importante de todas, que el juego de rol, a diferencia de los demás aspectos lúdicos, incluso serios de la sociedad, como lo pueden ser el trabajo, la guerra, la religión, etc. se trata de jugar a ser "Humano", a desarrollarse como persona. Esta última característica diferenciadora, nos hace reafirmar la idea de haber escogido este tipo específico de juego por sobre otros igualmente representativos, pero no con una cualidad específica tan potente como ésta.

El hecho de jugar a ser humano, nos presenta dos alternativas de juego, como reacciono yo en determinadas circunstancias –lo que hacemos al jugar cualquier otro juego- o bien, dissociarnos absolutamente de nuestro "yo", y poner en juego características externas, socialmente adquiridas o reconocidas, o quizás incluso estereotipadas, de comportamiento, que sin embargo, al desarrollarse el personaje, van adquiriendo vida propia y nos permitirían conocer o aceptar de mejor forma ciertos aspectos sociales de "otros" a los cuales no entendemos, pues finalmente esta disociación tampoco puede ser



total, aunque en algún momento aparezca de este modo, en los RPG, se nos enfrenta a situaciones en que son importantes las confianzas, donde aparecen nuestras intolerancias, etc. lo que queda de manifiesto en el discurso de grupo.

Finalmente, revisaremos las múltiples opiniones acerca de la relación entre el ludus y lo social, en este punto nos referiremos a las categorías impuestas por el grupo para expresar lo que se considera como “realidad” y “vida cotidiana”, sin entrar en los conceptos sociológicos de ésta última, posteriormente revisaremos su posible similitud, pero ya en una segunda lectura del discurso, pues lo que estamos realizando en un primer momento es un ordenamiento de las ideas en torno al juego que se expresaron, y que salen a relucir inmediatamente, desde la lectura del grupo.

Lo primero que aparece como interesante y quizás como controversial es que el juego, pese a considerarse como un aspecto distinto a la realidad, lo que se expresa en frases como “no hay culpabilidad en el juego”, “¡yo no fui, es puro juego!, y que tiene que ver con las consecuencias del juego, con la irresponsabilidad durante el juego, versus las responsabilidades que entraña la vida “real”. Pero es cierto que el juego también se asimila como sumamente relacionado con la experiencia de la realidad, con el hecho de conocer gente, por ejemplo, o de presentarse a los demás, como un juego, la representación de determinado papel, “...un juego que puede ser el tener un yo social, como yo me muestro en sociedad”. En este sentido, lo lúdico para el grupo se refiere también al asumir diversos roles en la vida, que se relaciona directamente con fenómenos lúdicos, como el creerse o asumir las formas de determinado jugador de fútbol, como también con aspectos “serios” de la vida, como lo puede ser el ir a una

entrevista de trabajo, se le asigna un carácter lúdico al ambiente en el cual uno debe conseguir metas o competir por algo.

Relacionado con este punto, el juego también puede ejercer otra función en la vida real, quizás más relacionado con los RPG, pero en general con todos los juegos, cual es el servirnos de ejemplo para descubrir ciertas características de nuestra personalidad que o no conocíamos o que nos encantaría perfeccionar, esto es claro cuando aparece el hecho de que uno de los participantes dice "a través del juego descubrí que ...". Y de la misma forma podemos proyectarnos a través del juego, es un ejercicio de doble entrada.

Con respecto a los límites del juego, nos encontramos con un ejemplo clarificador, en torno a la diferenciación de los espacios de juegos, con el ejemplo de los jugadores de Hombre Lobo, en el cerro Sta. Lucía, en el cual el terreno de juego se mezcla con el terreno de la realidad de otras personas, y que nos deja claro que los espacios lúdicos son cerrados en el tiempo y en la cantidad de actantes que lo comparten, y que puede o no desencadenar efectos no deseados cuando el límite físico es poco delimitado. Con respecto a lo mismo está el caso en que se ejemplifica que si el juego choca con otras realidades puede llegar a ser conflictivo, pues el que no juega, no tiene por que conocer las reglas de ese juego.

También se separa el juego de la vida "seria", por un tema de limitación de tiempo, se nos dice "no podis jugar eternamente, porque sino pasa a ser vida real po, deja de ser juego".



Estos son los principales temas que se rescatan de la lectura de el grupo de discusión, son mucha más largas las explicaciones al respecto de cada una de ellas, sin embargo, este aparece como un buen resumen de lo dicho y de lo acordado, o no acordado durante el desarrollo del discurso, sin embargo, no es suficiente para configurar una respuesta válida a la pregunta que nos hacemos al comienzo de este seminario, es decir, que lugar ocupa el ludus, ya sea en cuanto a importancia, ya sea en cuanto a espacios de juego. Para poder determinar ello, vamos a analizar este discurso emanado del grupo de discusión a la luz de los elementos constitutivos del juego, es decir, nuestra definición; y también a través de la relación lúdus/social que analizamos en 4 áreas, pero que ahora podemos confrontar en una sola, cual es la vida seria.

Desde esta perspectiva comenzaremos revisando cada una de las características del juego, en relación a lo que se dijo durante el grupo de discusión.

Partimos nuestra definición, o nuestra enumeración de las características de lo lúdico, destacando su característica social, dijimos, el juego es un fenómeno social, si cotejamos esto con lo que nos aparece inmediatamente en el grupo de discusión, podemos darnos por satisfechos, el juego tiene una característica social, ya sea en el juego entre las amistades, o en el “juego”, de conocer gente y mostrarnos a los demás.

La segunda característica, el juego se desarrolla durante el tiempo de ocio, nos es confirmada casi en su totalidad, excepción hecha de un caso, que tiene que ver con una característica que revisaremos después, el hecho del juego social de presentar lo que fue definido como nuestro “yo social”, que podría desarrollarse incluso durante el tiempo de

trabajo, pero en todas las demás ocasiones se nos refirió al juego dentro de tiempos de descanso inclusive, es el caso del juego en la bajada de la micro, o el caso del juego de pelota, que se nos indica como para descargar energías, para sacarse la carga de trabajo, en todos los casos, se nos refiere a tiempo libre, con la excepción hecha antes.

Otra característica, referida a que el juego no tiene fines productivos, no fue tan clara en el discurso del grupo no tuvo gran presencia, si nos dedicamos a leer estrictamente lo que nos dice el discurso de grupo, sin embargo, si somos capaces de ampliar nuestro ángulo de visión de lo que allí se nos comenta, veremos que en reiteradas ocasiones –si bien no es uno de los grandes temas-, se le atribuye al juego la condición de no tener repercusiones en la vida real, no tiene consecuencias “serias”, pues consecuencias tiene como todo acto, pero no son comparables, de hecho, en cuanto al dinero, acotando de este modo los fines productivos, se le confiere una cualidad negativa en torno al juego, y se utiliza como diferenciador, en el caso del fútbol específicamente, de la esfera deportiva y la esfera lúdica.

En cuanto a las reglas de juego, de cada juego, fueron un tema bastante presente durante la discusión, se tuvieron grandes monólogos a favor y en contra del papel de las reglas en cada juego, se discutió acerca de dos cosas en torno a las reglas, la necesidad de ellas para la existencia de una expresión lúdica, y la estrictez de las reglas durante el desarrollo de cada juego. En cuanto al primero de los puntos, se logra un acuerdo bastante general acerca de la necesidad de un cierto rayado de la cancha, en un comienzo, esto era claro, pero mientras se avanzó en la discusión, salieron voces en contra de esta idea, declarando que no eran necesarias las reglas, sin embargo, a través



de ejemplos, y comparación con el mundo real, se llegó al convencimiento general de que las reglas forman parte del mundo, y el juego, como mundo, también debe tener reglas, aunque ellas consistan en liberar de las reglas, como es el caso de la regla de oro en los juegos de rol, que nos fue recitada –la cual reza, la regla de oro es que no hay reglas-, que de por sí, es ya una regla. En cuanto al segundo de los puntos, la discusión quedó abierta, las reglas pueden ser más o menos flexibles, democráticas o absolutas, sin embargo, esto se define según cada juego, y según se indique en las reglas de él si es posible o no flexibilizar o democratizar la forma del juego.

Relacionado con lo anterior, el hecho de que las reglas funden un orden, nos queda claro en la referencia que se realiza acerca del juego infantil por uno de los partícipes del grupo, el juego “es una forma de representar su propio mundo”, ésto lo podemos trasladar en definitiva a los juegos no infantiles, aunque no se haya expresado conscientemente, se nos entrega una herramienta indispensable del juego, que se relaciona de un modo increíble con las afirmaciones expresadas en torno a las reglas, podemos flexibilizarlas o rigidizarlas, podemos hacerlas más o menos democráticas, en definitiva fundamos un orden, creamos un mundo en el juego, en el diseño del juego.

En cuanto a la noción de juego como intermedio, como una actividad que se aparta de la vida cotidiana, nos encontramos con un problema serio en torno a la vida corriente, pues la presentación de la persona en sociedad, como nos decía Goffman, se trata de un juego, una actividad muy parecida a la lúdica, y es en este punto en que entramos en conflicto con la salida de la vida corriente, si bien es cierto que mayoritariamente se nos habla de el juego en un espacio reservado para él, sea en solitario o no, que no cambia la

realidad, que tiene ciertas funciones, etc. es cierto que ese tipo de juego, el de “tener un yo social”, se nos hace un poco más difusa la separación de vida corriente y juego, pero si llevamos más allá los límites de esta situación, nos damos cuenta que el juego es insostenible por toda una vida, por lo cual, este juego del yo social, también tiene un comienzo y un término, que se puede mezclar con la “realidad” de otros sujetos, pero que acaba en la intimidad, y que como es necesario, se repite día a día, durante los momentos necesarios, principalmente referidos a la presentación o manejo de imágenes frente a sujetos más o menos desconocidos.

El tema de la libertad del juego y la no existencia de un “juego por encargo”, no la encontramos presente de modo directo, sin embargo, aparece subrepticamente durante la discusión acerca de la profesionalización de los juegos, es decir, durante la discusión acerca del deporte, cuando se nos comenta el caso de los jugadores de fútbol, se hace la comparación con un partido de amigos, yo me salgo cuando quiero de un esquema de participación voluntaria, de un juego, pero cuando eres un profesional no puedes, dependes de las decisiones externas de quienes están encargados de la actividad, es la conclusión que allí nos aparece, entonces al dejar de ser juego una actividad en la cual se pierde la libertad, definiendo por oposición, nos indica que una de las características sobresalientes del juego, es la libertad.

La característica que el juego tiene una duración temporal, tal vez fue un poco más discutida de lo que nos podíamos imaginar, existió una defensa del juego eterno, de la posibilidad de jugar eternamente, y se dio el caso de una partida de ajedrez, sin embargo, se puede llegar a dos conclusiones que son indicativas de que se cumple esta



característica, a través de la lectura del discurso; se trata en primer lugar de la respuesta que se dio a la propuesta de la eterna partida de ajedrez, cual fue categórica, se juega mientras estés frente al tablero, ese es el tiempo de juego; la segunda conclusión, la sacamos de la diferenciación del juego patológico, para el patológico, el juego se mezcla con su vida diaria, con su "realidad", y se definió, que esto dejaba de ser lúdico, de ser juego, por ende, y también por oposición, aquel que juega durante toda su vida, pasa a transformar el juego en realidad, en vida cotidiana y corriente, con la consecuencia de transformarse en patológico y en no jugador.

En cuanto a la posibilidad de repetición del juego, casi no se pueden hacer referencias de primer o segunda lectura del texto, de modo que apunten a ésta como una característica necesaria para los juegos, más no nos indica lo contrario tampoco.

La paridad de los jugadores, tampoco aparece manifiesta en el discurso de nuestro grupo, sin embargo, y sólo en los RPG's, se le atribuye una característica especial a aquel que oficia de master o director de juego, en torno a que detentaría un poder distinto a los demás jugadores, durante el periodo de juego, que sería el caso de quien jugara de "banco", en el monopoly o en la gran capital, pero esta diferencia de "poder", es con un objetivo de juego, al momento de enfrentarse a la situación de juego, en cada caso correspondiente, funciona de la misma manera que el resto de los jugadores, se transforma momentáneamente en un par, de no ser así, ya no sería lúdico, esto nos queda claro con el caso de aquel jugador en que le mataron a su super personaje de una patada o algo así, dejo de ser entretenido el juego, se hizo más parecido al juego de la reina de corazones al que hacíamos referencia durante el desarrollo teórico del juego.

La consciencia de los jugadores, como característica del juego, queda de manifiesta al diferenciar el juego normal, del juego patológico, no es necesario entrar en más detalles al respecto.

La comunicación durante el juego, no necesariamente referida al juego, sino de otras índoles también, aparece en el comienzo de la discusión, y puede ser llevada más allá, acá se nos habla de “copuchas”, en el caso de un juego de golf entre directores de empresas, puede tratarse estrategias de negocios, y así en todo nivel, la comunicación que se da dentro del juego se da referida a éste como a otros temas, y de esta forma se puede vincular también el juego a la vida diaria, o a la vida “real”.

Finalmente, la última característica que propusimos en nuestra definición de juego, es que el equipo de jugadores propende a durar en el tiempo, este es uno de los puntos en que quizás más se contraste la realidad y la teoría, en que sean más opuestos, en el sentido, no de que no perdure el grupo, sino que el grupo de jugadores es, normalmente parte de otro grupo, ya sea de amigos, compañeros, conocidos, etc. este grupo perdura, no como característica del juego, sino como característica del grupo.

Hemos revisado cada una de las características del juego, y las hemos filtrado a través del discurso de nuestro grupo, nos quedan aún dos áreas por revisar en forma específica, uno es el caso de los juegos de rol, su especificidad, que nos permite situarnos en el caso; el otro, es el caso de lo lúdico en la sociedad.



En cuanto a los juegos de rol, nos encontramos con que se confirma casi totalmente lo que hemos puesto en nuestro marco teórico, tanto en su desarrollo, como en las capacidades de cada tipo de jugador, por una parte el DJ y sus características especiales de objetividad, y por el otro los jugadores jugando a ser humanos, y generando respuestas adecuadas a las historias. Creo que no es necesario ahondar más de lo que ya hicimos en la primera parte del análisis.

En cuanto a lo que aparece al interior del discurso del grupo, relativo a la presencia lúdica en la sociedad, tenemos varias vertientes por donde encaminar los dichos hacia una respuesta a lo social del juego, intentaré revisar todas las ideas al respecto, e intentar un camino que nos indique claramente lo allí expresado.

En un primer momento, la relación juego/realidad, es nula, no existe a nivel más allá de servir de excusa para la realización de actividades como conocer a otra persona, desde allí, siguiendo la línea planteada por el texto, se avanza en la dirección de darle un mayor protagonismo a lo lúdico en la vida corriente, cotidiana de algún modo. Comienza a hacerse presente que la lúdica, y el juego, son elementos que no son exclusivos de una esfera de desarrollo marcada por la no relación con el mundo real, la acción en una esfera cerrada y absoluta, como es el mundo de los juegos, y que se desarrolla en muchos más ámbitos de la vida, como pueden ser, desde las relaciones interpersonales, en las que se juega el papel que cada uno se autogenera de sí mismo para presentarse a los demás, hasta en los momentos de más seriedad, como lo son el trabajo, o la búsqueda de él, estas esferas que también se encuentran fuera del ambiente de la vida corriente/cotidiana, así como lo son también la guerra, la religiosidad, el

derecho y la ciencia, se encuentran infestadas de aspectos lúdicos en su desarrollo, se desempeña, en ese sentido "se juega" un determinado tipo de juego, un determinado tipo de rol, y como tal, "se ponen en juego" aquellas habilidades y recursos necesarios para realizarlo de manera convincente, en esta perspectiva, el ludus, y en ese sentido el juego, es parte de lo social en todas aquellas esferas en las cuales se sale de la vida corriente, y es en este sentido en que determina y escuadra lo social, formando parte de esos aspectos serios.

Desde otra perspectiva, nos podemos centrar en quienes forman el grupo de discusión para desde allí analizar sus dichos. Es así, como nos encontramos con jóvenes y adultos-jóvenes, y podemos quizás, en este sentido entender que se vea a través de su discurso su interés en adecuar el mundo a su medida, en el sentido en que se hablaba de los infantes durante el grupo de discusión, es decir, ven en el juego una forma de entender al mundo que los rodea y que les es extraño, de este modo, en un ejercicio similar, estos jóvenes que se enfrentan recién a la vida seria, adecuan sus juegos a la realidad.

Nos queda aún una última mirada, entre las tres principales que veo yo, y es la de que el juego se cruza y entremezcla con la realidad desde su propia esfera, en el sentido que el juego fuese entendido como un sistema aparte, como un campo específico de desarrollo o de actividad, que como tal, y de la misma forma que los demás campos o sistemas convergen en algunos puntos, éste, específicamente, lo haría también. La mirada nos cambia hacia la función del juego, se trataría de este modo de una intromisión de aspectos lúdicos a esferas distintas, o bien, sería necesaria esta expresión lúdica en dichos sistemas como lo son el legal, el religioso, etc. . Así se entendería la reacción de



aquellos que no se encuentran "en situación de juego" con aquellos jugadores que invaden su "realidad", o tal vez "su juego", como fue el caso de los jugadores de Hombre Lobo en el cerro Sta. Lucía, que se detalla en el grupo, o también en la expresión acerca de lo no lúdico del juego de ser otro en la realidad sin avisarle a los demás interactuantes.

## Conclusiones

La primera conclusión que podemos obtener, después de leer este texto, es que el juego, lo lúdico, se encuentra más presente en la vida social de lo que parece a primera vista, sin embargo, esta conclusión no es suficiente por si misma, no nos explica el lugar del juego en la sociedad, ni su importancia, pero si nos hace notar la falta de sistematicidad y de estudios en torno al tema que hemos venido marcando a lo largo de todo el seminario.

También podríamos decir que la mayoría de los supuestos teóricos, contruidos abstractamente, se condicen con la realidad, pero éste tampoco era el caso, si bien es cierto que merece una mención tal realidad.

Pero antes de continuar, debemos recordar lo que nos propusimos en un comienzo, para poder ordenar las diversas conclusiones y, porque no decirlo, las interrogantes que nacen de la lectura de este seminario. En primer lugar, dijimos que intentaríamos realizar un estudio serio acerca del fenómeno lúdico en la sociedad, y creo, hemos cumplido, pero el fin de esto no era la sola ejecución de un estudio serio, sino describir, y en cierta medida intentar explicar la función del juego y lo lúdico en la formación y mantención de la cultura, situar al juego en "su" lugar, el que no conocíamos de antemano, pero que si intuíamos, contrastar la teoría (la poca disponible), con la realidad específica de un tipo de juego, como lo es el Juego de Rol, e intentar desde allí tomar alguna de las aristas e introducirnos a un mundo fantástico, lleno de imaginación, sentido, y sin sentido.



En cuanto a explicitar la función de la actividad lúdica en la sociedad, en su desarrollo y perfeccionamiento, podemos seguir dos corrientes, divergentes pero no opuestas, una, la primera, es seguir el pensamiento teórico que se nos presenta acerca del juego como cercano, como perteneciente al mismo ámbito de actividades al que pertenece la creación artística, como un medio de liberación de los sentidos y la imaginación; pero también, en el sentido de creador, sustentador y potenciador de nuevas y antiguas formas sociales, acercarlo a las formas de desarrollo de las actividades laborales consideradas como sistemas sagrados, como lo son la legalidad y la religión por ejemplo, en los cuales lo lúdico, representado en su más destacado representante, el disfraz, se encuentra en toda su magnitud<sup>91</sup>. La segunda vía, trata de intentar seguir los dichos que se dieron durante el grupo de discusión, de la cual surge qué es, sin pretender serlo, un espacio en el cual las consecuencias de los actos no son tan trascendentales como es la vida diaria, de este modo, podría servirnos el juego como espacio de liberación y de socialización, de interacción con los demás "iguales", y como pasatiempo, en su más estricto sentido. El Juego, entonces, claramente cumple una función social en cuanto a la mantención y creación de cultura.

En cuanto al lugar del juego en la sociedad, debemos decir que es mucho más amplio de lo que aparece en un comienzo, no se trata de una esfera separada del resto de las actividades sociales, sino que se entremezcla con muchas de ellas, por no decir todas. Desde este punto de vista, podemos decir que lo lúdico se encuentra en la base de las

---

<sup>91</sup> Ya vimos el caso de el disfraz en la cámara de los lores, y en la vestimenta sacerdotal, sin embargo, estas no son las únicas esferas en que se desarrolla de esta forma la legitimación mediante el uso de un disfraz, lo tenemos también en las policías de distinto tipo, y en los uniformes, tanto militares, escolares, de movimientos como el scultismo, etc.

relaciones sociales y también en la base de las relaciones interpersonales, por lo cual, debiera ser considerado como un aspecto más o menos central del trabajo sociológico, y de las demás disciplinas sociales, es una tarea abierta, que debemos ser capaces de abordar de manera adecuada, pues de no ser así, de no otorgarle a este aspecto el lugar que se merece, no podremos comprender ni menos interpretar los fenómenos sociales de manera adecuada, y nuestro análisis acrecentará el error de entender la sociedad como algo tan estructurado y tan serio, tan apartado de criterios lúdicos.

Finalmente, si revisamos el análisis del grupo de discusión, y como ya adelantábamos al comienzo de estas conclusiones, nos percatamos que la realidad de los juegos de rol, aparece como muy relacionada con la teoría, aparecen los elementos que se definen como claves, las normas, el orden del mundo de juego, la paridad de los jugadores, etc., sin embargo, nos encontramos con el problema de la posible persistencia del grupo después de terminada la jornada de juego. Si nos atenemos a lo que apareció en el grupo de discusión, diremos que no se trata de una característica del juego, si, por el contrario, nos basamos en la teoría diremos que es una característica del juego, sin embargo, la definición por una u otra idea, no parecen adecuadas, si bien es cierto que los grupos se forman conforme a un tipo de identidad, hemos visto en el juego, y también en lo lúdico social, que éste es un camino válido para formar identidad. Si nos quedamos con esta explicación, podemos decir, sin temor a equivocarnos que el juego, lo lúdico, son también aspectos que van a generar una identidad, entre otras muchas formas de generarla.



Quedan en el tintero varias preguntas después de leer este texto, entre ellas, ¿si los demás tipos de juegos sirvan del mismo modo que los RPG para los objetivos aquí planteados?, ¿si podemos abrir una campo de trabajo en torno al ocio y tiempo libre?. Creo que este camino queda abierto para próximas investigaciones en torno al área, espero que así sea, si no puedo hacerlo yo, que esto sirva de material de apoyo a quienes se interesen en la labor del juego, del ludus social.

Finalmente, no queda más que parafrasear el título de tan conocida obra de Calderón de la Barca la vida es sueño, y por que no decir, “LA VIDA ES JUEGO”.

## Bibliografía

Los textos aparecen con el año de la edición utilizada en el seminario.

1. Huizinga, Johan *Homo Ludens* Editorial Alianza, Madrid, 1998.
2. Caillois, Roger *Los Juegos y Los Hombres la máscara y el vértigo* Editorial Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1986
3. Scheines, Graciela *Juegos Inocentes Juegos Terribles* Editorial Eudeba, Buenos Aires, 1998
4. Jiménez, Carlos; Dinello, Raimundo; Alvarado, Luis *Lúdica y Recreación* Editorial Magisterio, Colombia, 2000.
5. González Alcantud, José Antonio *Tractatus Ludurom una antropológica del juego* Editorial Anthropos, México, 1993.
6. Reyes-Navia, Rosa *El Juego procesos de desarrollo y socialización* Editorial Magisterio, Colombia, 1999.
7. Elkonin, Daniil *Psicología del Juego* Editorial Visor, Madrid, 1980
8. Asociación Internacional por el derecho del niño a jugar (IPA) *El Juego: necesidad, arte y derecho* Editorial Bonum, Buenos Aires.
9. Baraldi, Clemencia *Jugar es Cosa Seria estimulación temprana... antes de que sea tarde* Editorial HomoSapiens, Rosario 1999.
10. Saegesser, Françoise *Los Juegos de Simulación en la Escuela* Editorial Visor, Madrid, 1991.
11. López, Elisa; Población, Pablo *Introducción al Role-Playing Pedagógico* Editorial Desclée De Bouwer, España, 2000.
12. [www.arrakis.es/~queesrol](http://www.arrakis.es/~queesrol)



13. El mundo mágico de los Juegos de Rol en revista *Conozca Más* Año 12 N° 8 Agosto 2001.
14. Ibañez, Jesús *Más allá de la Sociología el grupo de discusión: técnica y crítica* Editorial Siglo XXI, Madrid, 2000.
15. Asti, Armando *Metodología de la Investigación* Editorial Kapelusz, Argentina 1968.
16. Lugan, Jean-Claude *Elementos para el análisis de los sistemas sociales* Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1995.
17. Hernández, Roberto; Fernández, Carlos, Baptista, Pilar *Metodología de la Investigación* Editorial McGraw Hill, México, 1994.
18. Padua, Jorge *Técnicas de Investigación Aplicadas a las Ciencias Sociales* Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1994.
19. Televisión Nacional de Chile *Programa Enlaces: El juego emitido el 20 de mayo del 2001.*
20. Petersen, Sandy *La Llamada de Cthulhu* Editorial Joc 1997.
21. Varios Autores *Tierra Media: El Señor de los Anillos* Editorial La Factoría de Ideas, Madrid, 1999.
22. Wick, John *La Leyenda de los 5 Anillos* Editorial La Factoría de Ideas, Madrid, 1999.
23. Rein-Hagen, Mark; Hatch, Robert; Bridges, Bill *Hombre Lobo: El Apocalipsis* Editorial La Factoría de Ideas, Madrid 1998.
24. Varios Autores *Vampiro: La Mascarada* Ediciones La Factoría de Ideas, Madrid, 1999.
25. Cook, David *Advanced Dungeons & Dragons* Ediciones Zinco, Madrid, 1989.

**Anexo N° 1**

**Transcripción Grupo de Discusión**



## Grupo de Discusión

El grupo de discusión, quedó finalmente conformado por los siguientes sujetos:

Nombre	Sexo	Edad en años	Ocupación/ Profesión	Años de jugar RPG	Lugares de juego
Daniel Alcayaga	Masc.	24	Lic. en Psicología	4	Casas, Concilios
Carlos Bustos	Masc.	17	Estudiante	1	Casas, Negocios
Hugo Caro	Masc.	20	Vendedor	8	Negocios, Concilios, Casas
Miguel Hernández	Masc.	22	Estudiante Ingeniería Forestal	6	Casas, Negocios, Concilios
Edgardo Palma	Masc.	25	Ingeniero en Alimentos	5	Casas, Concilios
Rodolfo Pereda	Masc.	27	Profesor	2	Casas
Juan Carlos Rincón	Masc.	23	Estudiante Licenciatura en Historia	9	Casas, Concilios, Negocios
Solange Quiroga	Fem.	27	Administrador Público	3	Casas, Concilios
Germán Tejos	Masc.	26	Estudiante Ingeniería	6	Casas, Concilios

Orador: Adrián Pereira

Transcripción<sup>92</sup>:

Orador: Primero que todo darles las gracias por venir y por dedicar un poco de su tiempo en esta actividad, lo que nos interesa saber son sus opiniones acerca de El Juego, en general, su relación con lo social, pero específicamente acerca del Juego de Rol (RPG).

Todos : risas, silencio de aprox 1 min.

E. : ¿cómo?, o sea ¿de lo que queramos hablar del juego? O en orden, primero el juego y luego el RPG, ¿o no?

<sup>92</sup> Para una mayor rapidez en la lectura del texto del grupo de discusión, sólo utilizaremos iniciales para referirnos a cada interlocutor.

D.: Yo creo que más que nada desde mi experiencia, el juego como ente social, a mi me ha tocado ver que funciona como un aglutinador, o sea, a veces esta, el nombre pasatiempo, eh, toma un segundo plano cuando compartes el juego con personas significativas, o con amigos tuyos, porque pasa a ser un ente tanto de entretenición, como de socialización, donde se intercambian las copuchas que hay, que es lo que ha pasado, que le pasó a alguien, o que es lo que se quiere hacer a través del juego, eh, de pronto, no se si el juego es una excusa para la copucha, o de pronto la copucha es un pretexto para el juego, pero de una u otra manera, eh, cumple más que un rol de pasatiempo, sino más bien de interacción y de intercambio de información, extra juego entre las personas, por lo menos eso es lo que yo he visto.

E.: Desde ese punto de vista, si lo mirai así, también el juego te sirve pa' conocer personas, poh gueón, o sea si salís con tus amigos a un pub o a cualquier carrete o jarana, el "te apuesto a que no vai a conversarle a esa mina", esa gueá ya es un juego, y tú muchas veces te aprovechai de eso o para tu o para ti mismo exaltar, que te de una condición pa ir a hablarle a hablarle a la mina, porque si no, no lo vai a hacer también

D.: La Excusa eh..

E.: Es una buena excusa para hacerlo, el juego es una buena excusa para hacer las cosas

D.: Sí. De pronto me da la impresión de que podría ser como... No hay culpabilidad en el juego poh gueón

E.: Si es un juego

M.: Es un juego, estoy jugando, no es que realmente yo quiera hacerlo porque tengo el deseo, si no, porque es un juego

E.: ¡Yo no fui, es puro juego!

D.: Por ejemplo en el juego de la botella y los besos, ¡fue la botella poh!, yo no le quería dar el beso

M.: Sabís que... Aparte de eso, o sea

J.: Es juego, está bien, pero igual parai la gueá cuando te gusta la mina

M.: El juego entre amigos, pero también está el juego con la gente que no conocís, donde uno muestra la más importante de cada uno, por ejemplo, ahhh yo soy una persona muy tranquila, muy sumisa, pero a la hora de los quiubo en un partido de baby, cachai, me llega una patá, y la persona tranquila y sumisa ¿adonde quedó?, cachai, onda ni ahí, da lo mismo el volleyball, onda no le pegué bien al remache

S.: Pero esa presentación que tu decís de antes, lo que dice la persona, ¿no es también un juego?

D.: Eso también es un juego de rol po'



J.: Mmmmmm si.

E.: Lo que iba a decir, muchas veces cuando uno juega o cuando hace cosas, dejai de ser el que eres siempre po' gueón

J.: MmmJhum

E.: Por diversas cosas, o sea, uno puede ser pa' demostrar cosas frente a tus amigos, otra cosa es pa' engrupir una mina

G.: que yo soy más fuerte, que soy mejor

M.: Es como mirar a los cabros chicos, no juegan, quieren ganar el juego, no es por el hecho de jugar, es de ganar lo que estan jugando, porque hay que ser mejor

D.: lo otro es perder de adrede

G.: Traspasa en cierta medida los valores, cachai, tenis cosas y eso, me tengo que portar así tenis que ser así. Pero sin duda en el juego se te olvida. Me ha pasado

D.: pero es que,

M.: y tu eras la persona recta y ..., pero se me olvidó, porque me pegaron una pata' o porque me pasó esto y yo asumo una

E.: Pero es que depende de las personas

D.: Pero es que lo que tu decís, o sea todos jugamos siempre un juego que puede ser el tener un yo social, como yo me muestro en sociedad o me muestro con mis amigos, o sea uno general y otro particular, el que realmente soy, el que no tiene las caretas ni lo que yo trato de mostrar, ese juego es super privado, no se lo mostrai a nadie, que te estai haciendo pasar por alguien o que estai mintiendo frente a otras cosas, no, es muy privado, pero que en situaciones extremas, como tu mencionaste, a lo mejor eh, el juego de choque, el baby, donde hay un contacto fisico, ese yo social desaparece digamos.

J.: Pero ese es otro juego

D.: Se tapan los juegos al final. Pero ahí queda anulado el otro juego, porque empiezan a funcionar otras normas

J.: En definitiva, las normas pueden definir un juego de otro, porque en ese juego tu tratas de ser tu mismo, o de ser lo mejor de tu mismo, hasta que una situación x te cambia, o sea como que no importan las reglas, derrepente, o sea el caso que estabamos poniendo, que si claro, si alguien te pega una pata', tu podis reaccionar de muchas formas, pero hay una forma en que quizas rompís las mismas reglas del juego y te

mostrai como tu mismo, cachai, o de otra manera que tampoco es la de tus caretas, sino quizás otra careta quizás distinta..

D.: Mmm sí, yo creo que la característica es en las situaciones extremas, bueno, que podemos trasladarlo desde el fútbol al cacho po' gueón, eh, o sea si estai en un campeonato de cacho, igual un premio de por medio, y tu deseai mucho el premio, y no se po', te dai cuenta de que el otro esta haciendo trampa, aflora de ti una rabia, una situación critica, una situación extrema donde se pone a prueba, de pronto a lo mejor tus propias reglas, po, pa no salirte de tu encuadre, del yo social, y si a lo mejor es demasiada presión, puta lo rompís no más y salís po', cachai, pa', no se po pa tratar de ganar quizás en otro juego más valioso, porque sacrificaste tus propias normas de mostrarte realmente como eres por lograr el otro objetivo, por lo tanto es más valioso el otro juego, o lo que vai a obtener de el

S.: Pero mientras hagai trampa y pase piola, igual seguis en el juego

D.: Ah, claro po' mientras no te pillen 'ta bien po'

S.: porque si te pillan... se acabó el juego

D.: Ah, Claro

M.: Pero es que es que sabís que yo creo

G.: A lo bandolero

M.: es que yo voy más allá, o sea mucho más allá porque yo te digo, por ejemplo yo lo he visto en partidas, no eh, te llegó un flechazo de un arbol (risas) y te moriste po', no pero es que como me vai a matar, pero es que no, esta cuestión no es así, no pero mira cachai. Y tratan de buscarle el otro lado, o sea

G.: No, pero si yo me leí el manual

M.: claro, y es como una exaltación del

J.: Los arboles no tiran flechas

M.: Porque estai picao, no te llegó una chuleta, no te están haciendo trampa, te moriste en el juego y tú no te querías morir, o sea, es como una idea que va contra lo que tu pretendís,

J.: Si po

M.: y que te exalta

J.: pero es que al fin y al cabo, por ejemplo dentro de lo que es un RPG, cachai, aparte de los objetivos generales de la partida, cachai, de la campaña, etc. tú tenís tus objetivos propios dentro del juego, cachai, o sea tu querís ser así o querís llegar a este punto



cachai, entonces cuando esos objetivos se ven truncados, también aparece como eso onda... de repente te da lo mismo el juego y decís bueno, si me matan filo, me hago otro mono y empiezo a jugar de nuevo, cachai

G.: Pero tú sabes que en los RPG prácticamente nadie gana, o sea al ganar es hacer

J.: O sea el ganar es cumplir el objetivo, pero entero, o a lo mejor no es eso, a lo mejor tu soy más individualista y querís cumplir solamente tus objetivos, cachai

G.: Pero es que ahí no es necesario que juguis con el resto po', podís jugar solo po'

J.: No po', pero es que a través del resto, el resto es el medio para cumplir tu objetivo, cachai, por ejemplo no se po si tu soy no se po', tu soy de una actitud super no se po', contraria al resto, tu vai a tratar de que siempre el resto haga lo que tú querís, cachai. O si soy manipulador, cachai, dependiendo del juego, o sea dependiendo de cómo soy tú, o es obvio, dependiendo de tus características, de tu, no se po si erís bueno, si erís malo, si erís feo, si erís tonto, vai a tratar de aprovechar las ventajas y las desventajas, cachai, porque si soy individualista vay a tratar de hacer todas las cosas pa llegar a tu objetivo, cachai.

D.: Frente a lo mismo, ya que él (Juan Carlos) lo toma, el RPG, es una forma de exteriorizar, eh, tu real yo interno, cachai o no, es una forma socialmente aceptada de mostrarte a lo mejor tal cual soy.

E.: o uno totalmente distinto

D.: a lo mejor con un deseo más morboso, o a lo mejor con todo lo egoísta que quieras ser, no digo que siempre sea así, pero si digo que es la oportunidad, por lo menos de exteriorizarlo, lo que tú realmente eres, o quisieras ser, por eso, a lo mejor te calentai tanto cuando no funciona

H.: vuelvo al ejemplo del baby y el RPG, es lo mismo, bueno por ahí escuché y hago la pregunta 1 y después voy a seguir y después responden los que sepan, se supone, cuentan por ahí, cuando uno va al trabajo uno se transforma, uno va y trabaja y es uno en el trabajo, y el trabajo es trabajo, y la casa, los problemas y muchas otras cosas son en la casa. Entonces yo frente a eso digo, ya, después del trabajo muchos problemas, a la casa no puedo llegar con los problemas, entonces que es lo que hace, puede jugar rol, puede jugar baby, puede ir al cine, puede ir a jugar cartas, ir a jugar ludo, no se, y volviendo al baby, hay ciertas reglas que hacen que no te enojís cuando te pegan una patá, pero que pasa si tu objetivo al jugar baby, es ir y pegarle una pata a alguien, porque, no se, es tu juego, es descargar tu energía y simplemente eso y frente a lo del rol, hay dos cosas una que el ejemplo es como pa la gente no se, yo de repente mi opción personal, muchas veces he salido a fiestas y cosas y gente que no se desarrolla en esos aspectos se queda tímido y quieto y todo, y me he impresionado al jugar rol con ellos que se desarrollan abiertamente jugando rol, como si estuvieran de repente con el mismo grupo de gente en una fiesta por ejemplo, pero sin estarlo, hay mucha gente que no bebe alcohol y esas cosas, pero en un juego de rol se desbanda completamente y se transforma, entonces a lo que voy, que tiene que ver mucho lo que tu hacís en el trabajo



y lo tenís que aislar en tu vida, o sea que el juego que sea para distraerte, o sea como distracción, como vicio, como necesidad de repente, no solamente como rol

D. Frente a esto también de repente puedo entender porque hay gente que juega como vicio, le ven un carácter funcional, porque a través de ese juego yo puedo a lo mejor, descargarme de, no se po me imagino a alguien que va a boxear cachai, o un club de box, a pegarle al saco dos horas, pegarle al saco, me imagino que aparte de estar desarrollando sus músculos, algo más debe estar haciendo po', o algo más debe estar botando a través de ese ejercicio físico, o socialmente a lo mejor como tu lo planteas en el cuento del juego de rol, estos gallos que socialmente son super inhibidos, pero que en el juego se extrapolan, pero no se po

C. Salen completamente

D.: Salen completamente sus reales instintos, y por eso están tan asociados a los nerds también el RPG. Siempre veís que el jugador de rol, es el de lentes, el que no habla mucho, el que está pega'o en un computador o que es super intelectual y no sale de eso, bueno, socialmente está estigmatizado, pero concuerdo y de hecho y lo pienso eso, el juego entonces es como a lo mejor ente funcional, yo pa descargar ciertos aspectos, entonces pasaría también a ser un cuento, o sea sigue siendo interacción social, pero ya con un rostro más individual a lo mejor, yo solo logrando un objetivo soy de un grupo, pero en sociedad

H.: pero puede ser como terapéutico

D.: o sea creo que sí

H.: el juego?

J.: Si, no, demás

G.: O sea te relaja

Todos a la vez, inentendible

J.: Vieron un reportaje que dieron un domingo en el siete sobre el juego, era super bueno, como que veía distintos aspectos del juego, cachai, y, bueno yo no me acuerdo muy bien, pero veía como dispi.. distintos aspectos y entre ellos el RPG, cachai, y como onda uno se volcaba en el RPG, y podía tomar tantas apariencias como uno quisiera cachai, y realmente es como super rico, super aparte lúdico yo encuentro. Queee que te puede ayudar cachai, caleta de claves cachai, pa como confrontarte a cierta situación en tu vida real po, o sea al fin y al cabo uno adopta ciertos roles cuando vai a pedir trabajo, o cuando vai a no se po a a a tratar a una fiesta, porque van a haber una mina que te gusta cachai, o tatata uno ahí adquiere ser todos esos aspectos de la vida yo creo que adquiere diferentes roles



E.: Pero eso se da en todo o sea yo creo que se da respecto a lo que cada uno se identifica. Por lo mismo hay gallos que son adictos no se po a juegos tipo arcade, cachai, o a distintos hablando de juegos de pc

M.: ¿Que es Arcade?

E.: Juegos en primera persona cachai

J.: no, los arcade son los juegos de, los antiguos juegos de consola, de los que tú ibai a jugar a los flipper, eso son los juegos arcade

R. Moonpatrol

J. Claro, o sea pacman, rally x

E.: o lo mismo que hoy en día n cabros se identifican con lo que es quake cachai, o lo que es unreal, no se po tomb raider, juegos en primera persona, y han sido los dos primeros, juegos que un gallo va con una pistola a matar gueones, van matando y se relajan matando gueones.

D.: Reflexionando un poco lo anterior. Siempre está el riesgo del transformar, eh, tu juego interno, ese de crear tu yo social, más el juego en grupo que puede ser desde el cacho, ir a apostar a las carreras de caballos, puede ser ir a casino, siempre se corre el riesgo de que el juego sea como una droga al final, que lo necesites porque el juego te da algo que el resto de tu vida no puede satisfacer

S. Pero en ese caso

D.: frente a eso

S.: Espérate, frente a eso los niños son mejor ejemplo, los niños juegan, pero tienen un fin así como lo hemos visto acá, sea, ¿juegan por lo mismo?

D. Yo en la experiencia, primero el juego que realizan los niños, primero que nada es una forma de representar su propio mundo, pero yo lo que me he podido dar cuenta con algunos grupos de niños, por ejemplo, que son a lo mejor muy inquietos, son muy hiperactivos, que son muy desordenados, el juego de consola cumple un rol super importante en ellos, porque descargan una cantidad de energía super grande, más que ser nocivo, pasa a ser una cuestión casi tranquilizadora por ejemplo, y eso es funcional porque entre que lo estén retando en su casa porque anda moviendose pa todos lados, ta jugando po y ahí esta tranquilizandose

H.: queda solo y después lo retan por (ininteligible)

D.: o alguien está muy enojado, o un cabro chico muy enojado, bum, a jugar, que se yo, al mortal combat po gueón, y tu creí que le estan pegando a lo mejor que se yo a Riu, debe estar pegándole a la mamá o al papá a través del juego, y eso igual es traumático, pero puede ser un vicio

E.: pero yo diría que inconscientemente

H.: pero se resuelve el otro aspecto

E.: Yo diría que inconscientemente

D.: Yo diría que es tan consciente como inconsciente

E.: Yo diría que inconscientemente le pueden estar pegando a Riu, porque ese no es de mortal combat, es de street fighter

Todos: (Risas)

R.: Pero eso pasa en todo po', porque uno asume papeles durante toda su vida, si es normal po' o sea cuando uno va a jugar a la pelota te crees no se po', Patrick Cluivert, o sea los roles los estamos asumiendo en todos lados, cuando tu jugai al cacho creís que estai, no se po, en una guea mafiosa y que vai a, y que vai a conseguir algo, te imaginai esas cosas, cachai o no, cuando vai a la carrera de caballos, pensai que no se po, pensai que soy el dueño del caballo por el que estai apostando, y por eso va a ganar, y se transforman los gallos cachai, o sea el RPG es mucho más allá, o sea yo creo que cada día, lo que decía él (apuntando)

J.: Juan Carlos

R.: Juan Carlos, cuando vai a pedir pega, tu te creis no se po, te vai pasando rollos mientras vai a, a llegar al lugar, cachai te pasai rollos de que vai a decir, que vai a hacer, como me voy a presentar, no voy a decir ese yo sé a cada rato, voy a limitar esa parte, voy a responder con ciertas cosas, o sea, en todos lados uno va asumiendo roles, el niño lo mismo, o sea la descarga que tiene frente al, al ¿como se llama esta cosa nueva?

J.: Playstation

R.: Playstation o las consolas esas es porque el cabro chico

J.: Atari 800 XL

Todos: Risas

R.: El cabro chico se cree un personaje po, y adhiere a la persona de un personaje, y la mayoría de las vece tu vai a ver que elige a ese personaje para luchar contra el resto, y si se va a imaginar al papá, si se va a imaginar al compañero de curso que le cae mal, y está al frente y a través de eso va a luchar po, y que mejor que llegue un desconocido en el los videos y compita contigo cachai o no

J.: Claro



R.: Pero es que es la manera de no agarrarte a combos en la calle, quizás, pero si a través de una máquina po, y de descargar todo ese stress, y es lo mismo los RPG, o sea que más entretenido pa uno que haber vivido no se po, en la edad media y haber participado en una cruzada po, o sea son quizás tus deseos frustrados de no haber hecho algunas cosas, y a través de ese deseo frustrado o de esa ambición de tener una aventura, tu descargas tu, además tu stress gueon, aprovechai de matar unos cuantos gallos y te sentis bien, po y no le hacis daño a nadie en el fondo

J.: Si po, y si no matai a nadie te sentis frustrado

Todos: Risas

J.: Generalmente

E.: Y otras cosas, suponte o sea yo lo viví cuando yo entrenaba judo, yo me daba gusto de repente pegarle, o sea no pegarle, pero si entrenar con algunos gueones, y ganarles po gueon

R.: y pa eso te debís haber creído Bruce Lee po gueon

Todos: Risas

R.: Pero si es verda' po

E.: hubiera preferido ser el (ininteligible)

R.: Pero si cuando jugai a la pelota, o cuando tu jugai basketball y te envidiai con la guea de la NBA estai pensando si

J.: O sea, sí, o sea

R.: Estai pensando, yo soy Jordan, gueon, o soy, no se po, Scottie Pippen, o el que sea po, y cuando estai jugando a la pelota y tus amigos, no se po, lo hacis super bien, te parecis a Javier margas, te pasai el rollo, y querís ser rudo como Javier Margas, querís parar a los gueones como Javier Margas, querís caracterizarte por hacer goles de cabeza y todo ese cuento, y tu te transformai en ese momento en ese personaje dentro del partido de baby

J.: Yo creo que ahí entramos a otro tema, que es la idealización de los personajes, de los actores, cachai, que nosotros vemos a diario, o que nosotros vemos en nuestras partidas de rolo en nuestros, o en las novelas que leemos y que los volcamos ahí po, por ejemplo, no se po yo lei el señor de los anillos, quedé vuelto loco cachai, y yo me juro uno de los personajes del señor de los anillos, cachai, y yo soy Imrail pa'ca, Imrail pa'lla cachai, porque yo me creo, un amigo se cree Saruman, el blanco, y pa' más remate es negro (risas) cachai, cachai, y así po, puta no se po, con los amigos que en los juegos de AD&D, uno se cree Ciric, que son personales de los reinos olvidados de AD&D y vuelto loco así y tiene miles de novelas, el gueon así, poco menos que tiene un collage de Ciric, así, porque el gueon es seco y eso

D.: Frente a lo que dice Juan Carlos, y recuerdo el caso en España de unos tipos muertos, digamos, porque se habían encarnado, o sea, un tipo había asesinado a un sujeto porque, correspondería a las características de su enemigo en un RPG, entonces, ¿dónde ralla en lo patológico?

J.: Y el enemigo quiere se un tumulario, entonces...

D.: está muy bien lo que decía él (Rodolfo), todos asumimos ciertos roles, pero, a ver, estos roles son beneficiosos mientras sigamos apegados al concepto de la realidad po, porque igual yo no voy a llegar a hablarle o sea como Bonvallet a un gallo pa que me pegue po, o igual cada vez que hago un gol, ponerme como el matador po, pero no voy a ponerme ni a hablar como él, pero que pasa si empiezo a hablar como él o a comportarme como él

E.: ahí rallai en lo patológico po

D.: Claro po

E.: Pero es un detonador patológico, po, o sea ayer escuchaba un reportaje, o sea hace poco, que se había cumplido el tiempo de que no se po estos gueones que habían entrado en Estados Unidos a una, no se po, a un colegio, y que habían matado a sus compañeros y

D.: Ah si

E.: Y que andaban vestidos tipo Quake, ¿era Quake?, los que andan vestidos con abrigos largos

R.: Matrix

D.: Matrix es esa guea

J.: Quaker, mmmmmmm

E.: Quake, cachai, no pero ello estaban súper influidos por esos juegos de video, y además por una película que había hecho, este mermelao, el, este gueon joven que hizo la playa, ¿cómo se llama?,

S.: Leonardo DiCaprio

E.: Leonardo DiCaprio, ese mermelao, hizo una película, que aquí no llegó nunca y que salía con un abrigo largo, matando gente en un colegio, creo que los gueones mataron igual que él

D.: No sé

J.: No lo sé



E.: Pero cachai que lo que decían que eso no, que ello fue simplemente solamente un detonante, dentro de lo patológico que eran, porque los gueones eran, participaban en un movimiento nazi

G.: Eran neonazis

D.: Pero ¿por qué po?, a lo mejor era funcional pa él

E.: claro, que a lo mejor necesitaba entre verter todo su rollo contra todo el mundo porque siempre se rieron de él

D.: y lo soluciona encarnando un rol en que mata a todo el mundo

M.: Pero es que yo creo que esa es la garantía que tenemos nosotros por lo menos al jugar al rol, o sea, yo lo he sentido así. Quien no le dan ganas de un día, onda me saqué un uno en la prueba, cachai, y decís, ahh quiero matar a mi profe, cachai

J.: y te lo imaginai, y te lo imaginai po

M.: esperate!, espera un poco, pero vay a un RPG, y como además soy el máster, decís, estai en una clase da tal ramo, y el mejor alumno saca una pistola y lo mata, que eres tú cachai, o sea tai o sea, pa mí eso es un juego de rol también

S.: Pero cuando se transforma en patológico, ¿no deja de ser un juego?, yo diría que si, no es lo mismo

E.: O sea pa'l patológico sigue siendo un juego

D.: depende mmmmm

Todos: hablan al mismo tiempo, inentendible

J.: Si funde la realidad con el, con la, con la ficción

E.: Pero por eso, justamente para la persona enferma sigue siendo un juego

J.: No po, yo creo que no, que deja de ser un juego y pa' el es verdad, mm si, yo creo

S.: El la adopta

G.: El adopta esa personalidad para si.

S.: Claro

J.: Si po, al fin y al cabo, te metís tanto en la guea, y de ahí que tu vía de escape, que al final tu ya no eres tú, sino que eres esa otra persona, y al fin y al cabo no te importa que te lleven preso porque

G.: es a esa persona que le va a pasar, no a ti

J.: claro, por eso, tu tenís ciertas cuestiones que te condicionan, ciertas, ciertas reglas en tu vida diaria, y tu como persona no haríai eso, pero si decís, o yo que este loco no lo haría, este loco

E.: Es como en el club de la pelea

J.: Pasaría a llevar a todos los gueones y los mataría así, y si viene un paco, puta le pone una patá en la raja

E.: Por ese te digo, el club de la pelea

J.: y otra en los cocos

E.: El club de la pelea, un gueón que tenía doble personalidad y necesitaba otra personalidad pa sacar todo su, su,

H.: Su ira

E.: Su ira gueón, a través de una, de unas peleas gueón

D.: Yo creo, yo creo que estamos claros en que, en que en general el mundo en si

H.: Dijo el ...

D.: Estamos jugando

M.: Risas, bueno

D.: El mundo en si es como varios juegos de rol, estamos de acuerdo, pero se plantea, para el patológico, o pal sujeto enfermo mental, o pa' aquel que se haya disociado

H.: ¿o pal resto?

D.: bueno, o pa'l resto seguirá siendo un juego o no seguirá siendo un juego

G.: No

D.: Porque el juego e sea

E.: Siempre sabemos que estamos en un juego, que son los juegos de la vida, la vida.

D.: La vida es un RPG, estamos de acuerdo

H.: La vida es un juego de rol, o son varios juegos

E.: yo creo que la vida es un juego, pero un juego de...



H.: Pero es real

S.: pero es uno o son varios los juegos, yo digo varios

H, D, E: Son varios juegos

G.: O un juego con varios escenarios

E.: Claro, por eso, lo bueno de la vida es que vai pasando por distintas etapas

H.: Hablemos de que cada persona no sabe a que está jugando al otro

R.: Yo insisto, pa'l gallo es ya la realidad

H.: Es como yo, la mayoría conoce al CACO uno que juega Hombre Lobo, el a principio de este año, o a fines de año pasado, no me acuerdo, llegó a la tienda contándonos, que, el juega Hombre Lobo, y se juntaron como 10 y fueron al cerro Sta. Lucía, a jugar Hombre Lobo en Vivo, llegaron los señores Carabineros y se los llevaron presos, y que al principio muchos les dijeron: estamos jugando, y los pacos no podían entender cómo estaban jugando si estaban pegandose sablazos, palos y corriendo y aullando entremedio de la gente común y corriente que val a cerro Sta. Lucía. Entonces allí hay un ejemplo, de que quizás pa ellos era un juego, pero pa la gente, pal resto, autoridad, etc. es como una falta

D.: ahí el juego se confunde con la realidad de los otros

H.: Hasta ese punto llegó el juego, y ellos estaban convencidos de que era un juego, y que era injusto que los hubieran detenido, y los tomaron detenidos cachai.

M.: Pero es que ahí, no había patología, po', o sea, yo creo que el tema ahí fue otro

H.: Pero de la realidad de que ellos, estaban, si están conscientes o no de que es bueno o es malo

G.: No pero mucha gente se queda pegado en los juegos y salen saltando

J.: No ese

G.: Y siguen después del juego, no, y yo le hubiera pegado, o yo me hubiera arrancado, y siguen conversando después, uno o dos días después del juego

J.: Pero te dai cuenta de eso?, es más, la mayoría de nosotros, después comenta, oye te acordai ese día que jugamos, y este gueón, el master estuvo preparando, una semana entera a un mono que nos iba a tirar, y llegó este gueón que era un mono terrible de chanta, le tiró un escupo, y mató al dragón gigante, b, inmortal

G.: Onda feliz que te caguen y todos jajaja

J.: y todos sí, de veras, sí me acuerdo, cachai

M.: Oye, pero sabís que es lo que pasa

D.: Sabís que

Orador: Adrián

D.: Sabís qué Adrián, propiamente, propiamente tal como juego, y la pregunta que hace rato tiraron, y yo la he pensado harto, frente, a ver, el sujeto, patológico, entre comillas, que integra el juego, el, pasa realmente, sigue siendo un juego?, o pasa realmente a ser su vida, y no puedo, no puedo evitar, mezclar el cuento del concepto de realidad po, porque al final cada uno de nosotros tiene ciertos conceptos de realidad, ¿cierto?, pero el juego pierde su gracia lúdica, en el momento en que lo dejai de considerar un juego

Orador: ya, y...

D.: y en ese momento, deja de ser un juego, po', si el sujeto lo hace partícipe de su vida, el juego deja de ser juego por que es su vida

E.: si po'

M.: Pero es que

D.: porque no es lúdico

M.: Pero es que a quien no le ha pasado, por lo menos a mi me ha pasado, eso de que, ya, hoy día sábado en la noche, voy a salir, y no voy a ser Lito

D.: Jugai a ser John Travolta, te caché

M.: no po

J.: Te lo imaginai bailando (risas)

M.: No se po, X persona cachai, o sea yo lo he hecho, y eso es re entretenido cachai

D.: Con razón a veces llegai tan rara gueón

M.: Yo lo paso, es que yo lo paso bien cachai jugando a eso, por que de repente la gente se queda así como onda

D.: El problema es que el lito no se acuerda después de lo que hizo el día antes

Todos : Risas

M.: Eso es un tema que no viene al caso jeje



R.: Pero tenís claridad que es juego

M.: Sí

D.: Sobre todas las cosas

M.: De hecho es entretenido, porque el resto no sabe que juego

J.: A mi me pasa que yo paso todo el día jugando, todo el día, todo el día me imagino en distintas situaciones, y que es lo que haría cachai, y relacionado con lo que hago, con lo que hago, con lo que hago siempre, cachai, onda no se po, o sea no, no, por poner un caso extremo, no, no es el caso, pero pa re, pa, pa

D.: representarlo

J.: claro, pa representarlo, que me bajo de la micro y va a haber un troll esperándome así cachai, y entonces, ahh onda, onda mejor me bajo por delante, porque atrás se sientan los trolls, entonces cachai, jaja

E.: Don Graf lo dice

J.: es que

E.: Don Graf lo dice, no les ha pasado?

Todos: Risas

J.: Es, es verdad es verdad a mi me pasa todo el día, yo todo el día pienso que estoy jugando, me imagino distintas situaciones, cachai

D.: Pero eso no significa que deje de ser un juego, o sea para ti eso no se transforma en tu vida normal

E.: Una consulta, uno puede, uno puede

D.: A quien le consultas po?

E.: No se

H.: una consulta para todos

E.: Uno puede interceptar la realidad con los juegos, porque suponte yo por ejemplo, como decía el Juan Carlos, en mi vida real, o sea en mi vida normal, yo de, no se po buscar pega o lo que decía el (Rodolfo), ir a una entrevista para un trabajo, puta yo la asumo como de repente como un juego po gueón, cachai, puta voi a ir y ahora mi juego es que tengo que conseguir la pega gueón, y esa es mi meta de juego y ya es parte del juego

D.: estos Gueones los podemos borrar después de la grabadora ¿o no?, o chuceamos no más

Orador: No, esta bien, chuceen todo lo que quieran

D.: a que bueno, es que yo me estaba como recatando

G.: gueón, gueón, gueón

D.: Adrián

H.: Adrián es un magnífico

Todos: Risas

E.: No, como se diría al revés pa que cuando se escuche al revés se escuche así

H.: unatuf ah unem (intentando hacerlo), no sé

J.: pero dijiste otra cosa

D.: pucha había dicho algo súper importante el Lito, y se me olvidó, pero eso

M.: no y el tema de jugar en la realidad y que es entretenido, yo lo paso bien, porque

R.: Yo creo que todos van jugando en la vida

M.: no pero

G.: pero es que los otros no saben que estás jugando

M.: Claro, yo soy Lito y Lito es así, saben que Lito es amurrao y que es aquí y es allá, pero en un momento Daniel dice tal cuestión, y yo tengo que responder de una forma al ser Lito, pero mi personaje, por ejemplo va a responder de otra manera porque esa noche soy ese personaje, que se va a acabar cachai por ejemplo dentro de dos horas el personaje y voy a volver a ser Lito, pero es entretenido

D.: es muy gueón el Lito

M.: Risas

D.: Pero es que lo que dice el Lito y lo que me confirmó él (Germán) por lo que me doy cuenta algunos de ustedes juegan en su vida, en su vida común y en su fuero más interno juegan sin contarle al resto que están jugando.

M.: Vayan a verme cuando hago eso



D.: Igual eso es un poco complicado, cuando uno está acostumbrado a interactuar desde una perspectiva de juego consciente, es decir, digamos que el RPG, es un juego inconsciente, uno inconscientemente siempre juega unos roles, a nivel inconsciente, o sea yo no me salgo en la mañana, voy a jugar este rol ahora, no no, pero voy caminando por la calle, y a lo mejor el Lito dijo, yo, ahora gueón, voy a ser así, este personaje, pero a mi nunca me contó que estaba jugando, entonces no estoy consciente de las normas del juego del Lito y por lo tanto eso puede ser bastante conflictivo, porque choca su juego con la realidad y ya no es lúdico tampoco

J.: para él

D.: Para el que no está jugando

M.: justamente, pero para mi sí

D.: ahora, saco a colación el caso de un cabro una vez de que, que, que el es un jugador en si, es un deportista, y que nos hablaba de que la vida pa él es un juego, muchos juegos, y que los juegos tienen las normas, pero las normas las pone él, él pone las normas del juego de su vida y si el resto quiere jugar, juega en función de sus normas

S.: pero esas normas

D.: Pero uno no sabe, uno no sabe que normas son, ni cuando las está poniendo entonces

S.: pero piensa en cualquier juego, ¿las normas son democráticas?, no creo, yo creo que son siempre arbitrarias

D.: pero también hay juegos democráticos, o sea tu podís intentar decir, podemos jugar el dominó de esta forma po, o podemos jugar cacho de esta otra manera

S: Pero ese es otro juego

D.: A claro, pero los juegos siempre son una variación de otro juego al final

H.: O sea

D.: Yo tengo la impresión que sí

G.: o puedo jugar con alguien, o sea, yo he jugado sin tirar un dado, en todo, sin tirar la parte arbitraria, dejando que cada persona decida, bueno, si esto se puede hacer o no se puede hacer, entonces no es necesario tener un árbitro tampoco, sino, darle el mundo y dejar que cada persona

J.: Claro, poner la situación

M.: Y hay que

H.: La regla de oro, perdón,

M.: Sí, claro

H.: Yéndonos a los juegos de rol mismo, la regla de oro aquí todos la sabemos, pero o sea pa decirla, la regla de oro es que no hay regla

M.: el RPG

J.: Claro, que si una regla interfiere con

M.: Con el juego, no hay regla

J.: Con el juego con, no, esa regla no existe

H.: Pero lamentable, porque la regla es no hay reglas, cachai

S.: Claro, esa ya es una regla

M.: Pero sabís que, es que sin ir más lejos nosotros mismos un día sábado o viernes

J.: Pero si esa misma regla interfiere

M.: Fuimos a un

J.: Podríamos desaparecer

M.: Fuimos a un pub, cachai, y habíamos cuatro, éramos cuatro personas y dijimos, ya juguemos rol, y teníamos un maldito dado de 6, nada más cachai, yo me las di de master ahí con eh, que era el que tenía más experiencia en ese momento, El pub tenía una ambientación vampirista, cachai, onda donde habían cuadros de así de dientes blaancos, un nosferatu mordiendo a una señorita, cachai

H.: ese es....

M.: Entonces yo les empecé a hablar con los chiquillos, ustedes son caza-vampiros, onda, que van a hacer, ya, sí, lo hacen, ya hácelo, cachai, y empezamos a jugar un juego, que pal resto no era juego, pero que pa nosotros, lo estábamos pasando bomba, cachai, onda, desde matar al guitarrista del grupo que estaba tocando al frente porque pe, o pensó, el Yuri pensó que era vampiro cachai, hasta que lleguen y le digan ¿tú eres vampiro?, al gallo que está atendiendo las mesas, cachai, o sea

H.: No se po

M.: A ese nivel, entonces a lo que voy, o sea, que quiero explicar con esto, en cierto sentido, las reglas están, pero no están, osea, nosotros ahí no jugamos con ningún tipo de reglas, cachai, o sea si tu quierai hacer esto , o e, hazlo, si no quieres hacerlo, no lo



hagas y tira el dado y define como, que sucedió, cachai, o no existía una regla definitiva que para tal hecho tu vas a hacer esto

S.: Pero igual es una regla que vamos por turno, por ejemplo, yo primero, tu después

D.: El mundo se rige por reglas al final, es como eso, es muy difícil entender un mundo sin reglas, de hecho eso no se ha producido hasta ahora, si todos viviésemos en libre albedrío al final, sin normas, sin reglas, al final no habría mundo porque al final habría una destrucción

G.: Estamos de acuerdo

M.: Es que yo lo que estoy hablando es que se puede lograr un juego, sin necesariamente rayar la cancha, o sea así, así y asá, quizás extender un poco el límite, que el límite se ha movido, cachai

R.: Yo creo que si hay límites

H.: Siempre

R.: Y el juego deja de ser juego cuando

D.: Cuando faltan límites

R.: Claro

D.: Es decir, lo que hablábamos recién

S.: lo más claro como ejemplo, es cuando tu vai caminando y jugai a no pisar las rayas

H.: yo juego a eso

S.: quien no ha jugado a eso

D.: pero quien no juega po

S.: ahí ya tenís una regla po, que más claro que eso

M.: yo siempre pierdo, (Risas)

D.: Desde la perspectiva de la, del concepto de la democracia propiamente tal, me parece un poco difícil que los juegos sean completamente democráticos, pero sin embargo

H.: Pero los juegos son

D.: Pueden llegar a serlo o pueden tener esa condición

S.: Las reglas pueden ser elegidas democráticamente, pero cuando adoptas esas reglas para jugar pasan a ser obligatorias, que tu no podís romper , porque se te ocurra

J.: No po, si llegai a un consenso, esas son, no solamente reglas que, no ya esta bien, son reglas que no podís rom..., romper, pero yo creo que no son tan arbitrarias porque hay llegado a un consenso, y son y son reglas que tu mismo te hai impuesto cachai, o sea

G.: Que se puedan flexibilizar un poco

D.: O sea Como él dice, al momento de tu poder flexibilizar las reglas, también podís rigidizarlas, de hecho en algunos ámbitos son dinámicas, había pensado en los RPG, en que hay un margen, está rayada la cancha de lo que podís llegar a hacer, pero en un punto, alguien comete un asesinato y todo el mundo se cuestiona el ¿porqué lo mataste?, y hay una censura social, y era una cosa, en ninguna parte decía no se puede matar a nadie, pero mató a una persona, y hay un rechazo social, y queda como norma establecida, que no matemos a nadie mientras estemos en tal condiciones, porque la misma gente, puso esa norma, puso esa regla, y ni siquiera el juego mismo debiera con eso importar, pero a la vez también el otro contexto, ya ahora si podemos matar a todo el mundo, pero después de este juego, cachai, son dinámicas.

E.: pero no po, en el ajedrez como hacís las normas dinámicas?

D.: Tu podís demorarte todo el tiempo que tu querai

E.: Pero eso no es una norma po

J.: Si po porque el ajedrez con tiempo

D.: Se juega con reloj

R, E.: Es una Variante del Ajedrez (Al unísono)

R.: Pero cuando se hace democrático sirve para ese grupo de personas y por un tiempo limitado

D.: eso es típico

S.: pero todo juego sirve para un grupo de personas por un tiempo limitado

D.: ¿Como?

S.: Claro po, todo juego sirve para el grupo de personas que juega por mientras juega po

J.: Yo creo que por eso las reglas se van actualizando constantemente, en todo juego

G.: No, pero hay gente que no le gusta



D.: Tiene mucho que ver

H.: Hay mucha gente que no le gusta el futbol

D.: Pero no podís jugar eternamente, porque si no pasa a ser vida real po, deja de ser juego

J.: No necesariamente, yo creo que no necesariamente

D.: Es que no, habiamos concordado, que el juego cuando pasa a ser, a tu vida cotidiana, deja de ser juego, porque deja de ser lúdico

J.: No po, pero es que no es lo mismo

D.: Obvio que no es lo mismo po

J.: Pero no es lo mismo que el juego sea indefinido a que tenga que necesariamente pasar a tu vida cotidiana, cachai

M.: Obviamente podriai seguir jugando durante toda tu vida una partida de ajedrez

S.: Pero sólo vas a jugar cuando estés frente al tablero

D.: No siempre, no toda la vida, no a cada minuto de tu vida, cachai es como distinto, pero al final las normas de los juegos, como decían antes, son cambiantes también, son variables, y las normas de los juegos igual se adhieren de una u otra manera a las necesidades, eh, temporales de la sociedad, el futbol ha cambiado, el polo ha cambiado, o sea la mayoría de los juegos van cambiando según las necesidades de la gente, cachai, no se puede jugar esto sin cancha, se puede, pero no es lo mismo, la gente va cambiando

M.: Pero es otro juego

R.: Es otro juego nuevo

D.: O sea, con nuevas normas, pero siempre disfrazadas dentro de un contexto mucho más macro

R.: O sea el futbol se va a seguir llamando futbol, pero si cambian las reglas ya no va a seguir siendo el mismo juego

D.: Ah, claro, por supuesto

J.: Pero es que, es que no po

D.: Es pariente de

J.: Yo creo que

D.: Siempre el juego, deriva de otro juego

J.: Al fin y al cabo, nosotros nos adecuamos al juego, pero también el juego se adecúa a nosotros, bueno, por algo las reglas de todos los juegos, en todos los juegos, o sea yo creo que no hay caso que no sea así, en todos los juegos las reglas se van actualizando, cachai, ya sea en el fútbol por ejemplo, pa hacerlo más fluido, en el, no se po, en el salto triple cachai, en el salto con garrocha de espalda, cualquier cosa o el boxeo en alas delta, cachai,

Todos: Risas

J.: Siempre se va ir actualizando pa adecuarse a las circunstancias, a las realidades de la gente, en ese tiempo

M.: Sí po

J.: Porque la gente va cambiando etc. y eso

D.: Disculpa, pero es súper importante, el juego siempre deriva de otro juego, o sea., el boxeo en alas delta en sus inicios ehh era de una manera, y puede que a la larga cambie a ocupar guantes de box, no dejo de ser el juego al final de boxeo en alas delta, es una nueva versión que sigue con el mismo nombre, pero está actualizado

J.: Pero no es así

D.: Ahora las competencias de 100 mts. Planos ahora tienen otras formas

J.: ¿Por qué?, porque sí el fin es el mismo, para mi, si el fin es el mismo, cachai, el juego sigue siendo el mismo, o sea, en el fútbol, porque ahora el arquero no la puede agarrar con la mano cuando se la pasa un gallo de su mismo equipo, deja de ser fútbol acaso

R.: Son varios cambios, y pasa a ser otro juego

D.: ya es otro juego

J.: Pero el fin es el mismo, cachai, se trata de lo mismo, es el mismo

D.: O sea, el juego se define según su objetivo o por su metodología, yo creo

M.: Es que ahí va la pregunta

J.: yo creo que a la gente

M.: Es que tenís que definir, que es el juego, por ejemplo yo creo que todos están bien en lo que dicen, cual es el problema, es que aquí estamos hablando de términos, cachai, pero no sabemos la respuesta po



Orador: Tal vez esta pregunta les sirva para definir lo que discuten ¿cuando el juego se profesionaliza, cuando se transforma en deporte, sigue manteniendo, su carácter lúdico?, ¿sigue siendo un juego?

G.: No po, ya eres un profesional de eso

D.: No, el juego sigue siendo juego, porque se profesionaliza sólo para un grupo de la población

J.: pero igual es juego

D.: No para todos

J.: No, no, pero pero el caso que está poniendo Adrián

D.: Pero no porque se transforme en deporte, deja de ser juego

M.: Si deja

D.: Pero tu podís seguir jugando el mismo juego, pero sin las normas de, o sin la exigencia de la característica del deporte

G.: Pero cuando lo jugai

E.: Pero podís , podís seguir haciendo

D.: Pero no

E.: Pero el deporte si ya lo profesionalizai, puta, dejo

D.: Pero

E.: Puta, deja la carrera de Ingeniería en Alimentos, gueón, cache que el Judo era mi vida gueón, que partió como un juego y ahora es mi vida gueón y me dedico al Judo

D.: Pa' ti pasa a ser un deporte po', pero sigue siendo un juego

E.: No, ¿pero el deporte es un juego?

D.: Eeehhh

E.: Como profesional

R.: Por ejemplo el Hugo, corría, era velocista de no se que gueá

J.: Y ahora tiene la mano pelua

Todos: Risas

R.: ¿cuándo tú partiste corriendo, partió como juego, o como otra cosa?

H.: Al principio era por, por hacer algo, como pasatiempo, sí, un pasatiempo, como los scouts al principio, y después, a uno le gusta

S.: Pero ¿cuándo corriai compitiendo, seguiai jugando?

H.: Yo me divertía, sí

D.: Pero ¿seguíai jugando?

H.: Había también que iban, no se, por ejemplo, pa' darle prestigio al colegio, que iba a ser bueno pa' mi pa' mi curriculum, etc. etc.

J.: Yo creo que sigue siendo un juego, pero entran otros factores más

E.: Entonces no es juego

J.: Aparte de eso, dentro del juego, cachai, porque para uno todavía es un juego, pero ya, aparte de ser un juego, es, cachai un, un, un objetivo que puede ser pa' su vida cachai, o sea no se po' pa' cualquier deportista yo creo que aparte de ser un juego, pasa a ser una cuestión que ah, pero yo me puedo ganar la vida así, con lo que a mí me gusta hacer, o puedo, no se po, darle eh

H.: Que mejor po

J.: No se po grandes honores a mi país cachai, o etc., o puedo ganar medallas y así sentir

M.: Pero es que sabís

E.: Pero es que pasa ahí mi consulta, porque suponte yo me entretengo con mi carrera po, pero no es un juego mi carrera

M.: No, pero es que sabes lo que pasa

E.: A ti te entretiene lo que estudiai

D.: Es que son cosas distintas

J.: Es que pa mi es un juego

E.: Puedes ponerlo como un juego, pero es tu profesión po

M.: Es que sabís lo que pasa, con el juego

H.: Cachai



M.: En el juego, típico, y aquí es donde se produce un poco el conflicto, porque, en sí, en sí cuando jugai a la pelota en tu barrio es: GANEN, ese es el objetivo final, ganar cachai, y na más, o sea no es porque esto le hace bien a mi cuerpo y voy a endurecer mis piernas y mis músculos se van a ver (inentendible), tu no pensai eso cachai

J.: Pero también es un juego

M.: Tu pensai, o sea, para ti es ganar y si juegas profesionalmente, cachai, sigue siendo ganar, entonces tu sigues jugando por lo mismo, o sea afuera, cuando sales de la cancha y termina el partido, decís, aah por esto me gané, no se cincuenta millones de dólares y me van a transferir a Milan y bla bla bla, pero tú en el momento, yo creo en la cancha cachai, es, es el ganar

D.: Yo no se, porque he escuchado un montón de futbolistas que han dicho, bueno la crítica que se les hace a los futbolistas es que ya los futbolistas son profesionales del fútbol, no son jugadores que juegan por divertirse, no rinden lo mismo, al final todo son estadísticas, al final los gallos están trabajando, es un trabajo, donde se les exige ciertos horarios, no pueden faltar, tienen un sueldo por eso y...

J.: ¿Pero porqué deja de ser juego?

D.: Me da la impresión de que incluso para algunos, en algún punto de su vida, deja de ser entretenido

G.: Claro, porque tienen que seguir esas normas

R.: No se po miralo desde este punto de vista

J.: Pero no pueden

D.: Me gusta lo que hago, me divierto con ello, pero me gano la vida con eso y se que en...

E.: Miralo de este punto de vista

D.: algún punto no va a ser divertido

E.: Cuando, puta, no se po, hizo un gol, puta, no se como se llama, el gueón del colo

M.: Ya, X gueón

H.: Barticcioto

E.: Barticcioto jugando por la católica, y le hizo un gol al colo, el gueón, poco menos que lloró por hacerle un gol al colo

H.: Pero se lo hizo

E.: Y lo hizo

H.: Y el medio gol

E.: Gueón, pero la lloró

E.: Rozental le preguntaron, puta yo le hago un gol a la católica, me lo celebro po', a pesar de que la católica me ha dado mucho, cachai

H.: Por eso se fue al Colo

E.: La católica me ha dado mucho, puta,

D.: Rozental siempre fue del colo, por eso

E.: Pero el gueón dijo, yo jugando por el equipo que juegue, gueón, es mi profesión, si yo estoy jugando por el colo, o estoy jugando con Wanders, o con el equipo que sea, yo tengo que celebrar los goles porque estoy en ese equipo en ese momento po, y es así, es su profesión, y si lo mirai de cualquier punto de vista, por ejemplo los scouts, varios de acá son scouts, pueden dejar de ser amigos de sus amigos, pero en los scouts

J.: Espérate, con respecto a lo que decía Daniel, que quizás llega un momento en que a ti hasta te desagradó hacerlo, ¿no es más entonces un juego?, ¿qué su profesión?

D.: No po, si es distinto

J.: Es que yo

M.: Si no me gusta el juego

J.: No es el agrado o desagradó del juego lo que determina que es un juego, porque por ejemplo yo he jugado rol y me he cansado de jugar rol, y ya no quiero seguir jugando

M.: Y dejai de jugar

J.: No po

D.: Por eso te digo, eso no es un indicador que sea un juego

J.: Es que si en eso te ganai la vida, y lo tenís que seguir haciendo, entonces pasa a ser un juego, aunque sea o no agradable, cachai, porque ya no estai aahípor, bueno quizás estai ahí pa ganar plata, cachai pero la

M.: Es que

J.: La gueá no te gusta, entonces ahí estai mostrando una máscara tuya cachai

D.: Pero es que si profesionalizai, estai jugando otro rol



H.: Otro rol

D.: No se si profesionalizarlas cosas impliquen necesariamente

J.: No, yo estoy poniendo el caso que tu pusiste, por ejemplo que puede llegar a llegar a tanto que sigue jugando, pero que odie la gueá

D.: No pero frente a la pregunta que hizo el Adrián, el juego deja de ser juego cuando se transforma en deporte

J.: Yo creo que no

D.: Cuando profesionalizas la situación, deja de ser juego, esa es la pregunta

H.: Puede que sí, puede que no, depende, yo creo de la persona

C.: Totalmente

J.: Bueno

M.: Yo creo que no

H.: No es que puede pasar

C.: Yo creo que debiera

D.: Al profesionalizarlo, al meterle normas, yo creo que es obligación

M.: Pero es que entramos de nuevo a que es el juego

J.: Aunque sea un juego, igual va a tener normas

M.: Es que a eso vamos, o sea cachai, en este momento, no es que si te aburre, no es un juego pero que es eso ¿Es juego eso realmente? Por eso

H.: Es que si lo llevamos al plano del deporte es súper difícil hablar de juego

M.: Yo creo

D.: Es más deportiva que de juego

J.: Yo creo que

H.: Como la gente que practica un deporte como profesional y que no es profesional

E.: Yo creo que cuando pasa a ser parte de tu vida real, deja de ser un juego po

D.: No se

E.: Pero Obvio por gueón

D.: Es que

E.: Pero Obvio, porque, puta si vos estai jugando fútbol, y puta me cansé, sáquenme, no quiero jugar más, tai gueón, po, te estamos pagando pa que juguís, tenis que jugar po

H.: Pero si yo

E.: Y eso no es un juego po

H.: Pero es mi opción decir que no me paguen más

E.: Pero deja de ser un juego, porque si tu dejas de ganar, no tenis plata pa llevar pa la casa

H.: Es que tal vez por lo mismo es juego pa mí po

E.: Es que no po

H.: Es que quizás al principio no me gustaba que me pagaran, y cambia una vez que me pagan y deja de ser un juego porque me someten a otras reglas

E.: Es distinto entretenerse con su trabajo, yo me entretengo con mi pega, y espero que todos los que tengan su pega se entretengan, porque es entretenido y les gusta su pega, pero pa mí mi pega no es un juego, yo no me puedo poner a jugar gueón con los alimentos gueón

D.: Son distintos los riesgos

E.: Cachai

J.: Por que tiene que ser distinto

R.: Por eso es súper hablar de juego y de profesión

J.: Pero por que no jugar

R.: Espérate

M.: Pero ¿qué es jugar, es entretenerse, es divertirse?

E.: Esto es entretenerse

J.: No, jugar



E.: Yo me puedo entretener haciendo el amor, y quizás no es un juego

D.: El juego del amor

Todos: Risas

H.: Espero que no estés pololeando, porque después te van a sacar en cara que es un juego

R.: Y está grabado

Todos: Risas

E.: Para que sepa mi amor, usted no es un juego para mí

D.: Uuuuuu, esto va en serio

H.: Pero pa que cruzai los dedos

S.: El juego, según estoi cachando, pa Edgardo, implica responsabilidad, o sea no responsabilidad

E.: Obvio

S.: Entonces lo que no es juego, sí implica responsabilidad

E.: Todos lo dijeron, cuando partimos el jue., cuando partimos hablando de esto, todos dijeron, que lo que caracteriza al juego, que yo puedo, en cualquier momento puedo decir, yo no fui!, lo hice en el juego, no se vale, no es mi vida real

M.: Yo no lo dije

J.: No

C.: Pero devolvamos la grabadora pa ver

E.: es el caso del Boli, o toda esa cuestión, eso es el juego

D.: Candadito cerradito

E.: Si po gueón

J.: No

M.: Pero es que el juego

E.: Vos gueón lo hai hecho miles de veces

J.: Eso es parte de ciertos juegos

E.: En un partido entre el colo y la chile, va a pararse un gueón y decir boli, oye boli, boli, boli

D.: O voy al baño y vuelvo

E.: O claro, voy al baño y vuelvo, olvídale!

H.: Pero perfectamente podís decirlo en una mesa jugando rol

E.: Pero es que es un juego

D.: De pronto

E.: Por eso lo otro no es juego

D.: De pronto un poco las consecuencias personales

M.: O sea Juego

E.: Eso es lo que te decía, en lo profesional pasa a ser parte de tu vida

M.: O sea juego es donde no podís decir bola

H.: Si po

M.: Eso es juego

E.: Pasa a ser parte de tu vida

M.: El juego es

H.: Todo al revés

D.: Oye, me da la impresión de que juego, las consecuencias del juego, no son tan trascendentales en tu vida, como lo pueden ser, eh, tu profesión, y eso mismo digo, el tenista, que juega tenis porque se divierte, versus el tenista que juega tenis porque es su profesión, la diferencia es que si los dos pierden, puta el que juega por jugar, puta va a decir, mala onda

M.: Pero esperate

D.: Pero el que lo hace como profesión, el gueón, pierde plata, es su carrera y se puede ir pa'bajo

M.: Pero que pasa por ejemplo con Chino Rios, o con Iván Zamorano, que en todos los deportes podemos encontrar a uno que que



H.: Y en nado por ejemplo?

J.: El tiburón Contreras

M.: Cachai, me pagaron cincuenta millones, y con eso estoi, yo lo deposito en el banco, y no necesito trabajar más en toda mi vida, porque seguís, que te impulsa cachai a seguir con tú profesión, si es que no necesitai, o sea, y te podís dar el lujo de mandar un equipo a la cresta, y te podís dar muchos lujos, pero, por que no

H.: Porque es tu profesión

J.: No po, no necesariamente

M.: Pero ya no necesitai

E.: Sácalo del deporte, Piñera, Piñera gueón es un economista gueón que su juego

D.: Sebastián po

M.: Ah yo pensé que el otro Piñera

E.: Su juego, en la vida real es hacer negocios, pero es la vida real, el gueón ¿cuánta plata tiene?, y vos creis que el gueón se a para'o a decir, no ahora me pongo a jugar gueón, ahora vamos a sacar un monopoly gueón

H.: Podría hacerlo

E.: Este es santiago, y podría hacerlo, esta es la bolsa de valores gueón y se pone a jugar con la gueá

D.: Claro, por que la gente que tiene plata, deja, no deja de trabajar po

E.: Obvio, porque es su profesión

D.: Eso

E.: Es su profesión, la profesión implica, para mi, desde mi punto de vista ambición, ambición de ser más, cachai, de lograr más, de ser mejor, no de divertirse

Fin Lado Uno Cassette

C.: Es que es como en el chiste po, me voy en micro o no me voy en micro, si me voy en micro me puedo sentar solo o acompañado, si me siento solo no importa, pero si me siento acompañado puede ser al lado de un hombre o de una mujer, si es al lado de un hombre no importa, pero si es al lado de una mujer me puedo enamorar o no enamorar, si no me enamoro no importa, pero si me enamoro, tenemos dos opciones, si no tenemos hijos no importa, pero si tenemos hijos hay dos posibilidades, que vaya o no

vaya a la guerra, si no va a a guerra no importa, pero si va a la guerra y me lo matan, no gueón, mejor me voy en colectivo

Todos: Risas

C.: Pero cachai es como eso

E.: Jugaste la vida

J.: La vida es un juego de probabilidades loco

M.: O sea, ehhh

D.: Si, jugaste en la vida

E.: Jugaste en la vida, pero la vida no es un juego

D.: Jugaste la vida

H.: Jugai con el calendario

D.: Bueno, que la vida a veces te juega un par de jugarretas

J.: Sí, yo, o sea, yo opino que la vida es un juego, no, no porque uno lo tome como un juego, cachai, sino porque hay tantos factores x que te pueden alterar tu vida, tu tu tu tu forma de ser, tu

H.: Chucha

J.: Cualquiera cosa cachai que te puede alterar tu vida cachai, que realmente la vida es un juego, cachai

D.: Yo sólo quiero decir una cosa, si nosotros fusionamos la vida con el juego, o queremos que la vida se transforme en un juego, más allá de la entretención, es porque algo de la realidad no nos gusta po, cachai y a través del juego estamos tratando de cambiar algo y en ese momento el juego deja de ser juego

E.: Es que yo creo que, desde mi punto de vista, el juego, el juego no trae consecuencias a tu vida

D.: O sea en el fondo muy nefastas digamos

E.: Exacto, pero, pero por eso, desde ese punto de vista, la vida no puede ser un juego po gueón

C.: Pero en si yo he conocido compadres que se les muere su personaje rela, regalón y andan achacados toda la semana



D.: Pero ¿qué consecuencias le trajo eso realmente?

E.: Ninguna po

D.: Ninguna

J.: ¿Cómo que no?

D.: Claro que hay consecuencias, pero no son tan graves como que se te muera un humano

J.: Pero quizás no se, es que uno no puede preveer esas consecuencias

M.: Pero es que si...

J.: Quizás andaba tan achaca'o que crucé la calle

M.: Pero es que sabís que

J.: Mirando el suelo y me atropelló un camión, cachai

M.: Pero es que sabís que, yo creo que hemos ido viendo punto tras punto el tema cachai, y es verdad, o sea, ahora estamos definiendo el juego como la vida, no o sea tiene consecuencias, el juego no, pero es que por eso, yo pienso que al final somos muñecos de alguien cachai, en definitiva, pero ahora

J.: Muy Huecos?

G.: Ni muy huecas tampoco

M.: O sea yo creo, al final, consecuencias el juego en sí, trae y sobretodo el RPG

D.: El mundo es una causa y un efecto, lo que nosotros estamos tratando de determinar es que las consecuencias del juego, a diferencia de las consecuencias de la vida real, no son tan nefastas, para tu vida real

M.: Estamos de acuerdo

J.: Si, claro

D.: Seamos más realistas, no podemos comparar las consecuencias

M.: Si, si si, pero lo que tiene similitudes y hay diferencias

J.: Pero es que por eso, por eso, yo opino que la vida es un juego de probabilidades

M.: Pero es que mira, increíblemente sé que podemos discutir toda la noche y él va a seguir diciendo lo mismo

D.: Pero si la idea de esto no es transformarlo en un acuerdo

M.: Por eso te digo

J.: ¿No es necesario llegar a acuerdos?

Orador: No, no es necesario

J.: Pero por ejemplo, acá todos me conocen como Pato

D.: Claro y el Pato no es Pato, es Juan Carlos, po gueón, por que le dicen Pato, porque está jugando su personaje de pato flash

M.: Una sola pregunta

H.: Mi pregunta es, ¿el Pato se comportará como se comporta con nosotros con la gente que le dice Juan Carlos?

C.: Comprobémoslo, Juan Carlos

D.: Pero es una de sus facetas

C.: A ver, yo no conocía al Pato, cuando era Juan Carlos en El Hobbit, pero el pato se ponía mucha más chistoso cuando yo le decía, oye Pato y la gueá, como que se le aumentaba cuando le decía Pato

D.: Lo inhibía el Juan Carlos

J.: La verdad es que yo encuentro, como, que por ejemplo, con mis compañeros es distinto, por ejemplo, mis compañeros a mi me dicen Juan Carlos, cachai, y yo soy Juan Carlos pa ellos y todo, pero mis compañeros son totalmente distintos a el grupo de ustedes, cachai

Todos: Ahhhhh

J.: De partida son Hombres

Todos: Risas

J.: Tiene un humor diferente, cachai, yo entre mis compañeros soy el gueón más fome que existe cachai, onda los gueones nunca se rieron de una de mis tallas, en cambio acá yo tiro una talla y todos uajaja

E.: Es que eso se llama cortesía

Todos: Risas

UNIVERSIDAD LA COLLEGIATA  
FACULTAD DE CS. SOCIALES  
I. BIBLIOTECA  
Carrera Pílo 1000  
Fono: 67 87737



J.: Son gueás totalmente diferentes, cachai, es un rol distinto

M.: Pero es verdad, en El Hobbit, tu preguntabai por Juan Carlos, y Juan Carlos era el tipo que sabía del Señor de los Anillos, el tipo que te cambiaba las cartas, pero nunca el gueón bueno pa la talla, ni na

J.: En todas mis partidas de rol, en todos mis RPG, yo soy igual

D.: Puta que soi fome gueón, si los juegos de rol son de jugar de diferente forma

J.: Pero no como personaje jugador, como yo

D.: Ah

J.: Como Pato Flash, como Juan Carlos

S.: ¿cómo, no que no era lo mismo?

J.: Da lo mismo, en cada juego de rol, yo soy igual a yo

C.: Patricio Flushman

J.: Claro, en cada RPG, patricio Flushman, o Pato Flash, es igual a Juan Carlos Rincón

D.: Ah, cuando juegas rol eres Juan Carlos Rincón

E.: O sea tus personajes son igual a ti

J.: No, no no no, el personaje no jugador, o sea yo mismo soy igual siempre cuando juego rol, pero en diferentes circunstancias de la vida, porque ahí, o sea, mi otro yo, quizás está presente en el juego cachai

E.: Pero tu estás ahí

J.: Pero yo estoy ahí

D.: Pero eres el mismo

H.: Turururururuuuu (parecido a la música de los expedientes X)

D.: Pero la pregunta original fue en los juegos de rol a nivel más específicos, o sea ¿cuál es la idea del juego de rol?

E.: Yo creo que la gracia del juego de rol, es que te podís dissociar en un montón de personajes gueón, que nunca hai sido po gueón suponte

H.: Y eso es lo que atrae

E.: Es que yo lo veo súper claro, yo a través del RPG, gueón, puta acabo de descubrir que me hubiera encantado ser médico forense

D.: Harto tarde po gueón

Todos: Risas

E.: No, la verdad, yo jugando puta

D.: Me parece sí, que hai que informales, lamentablemente el fallecimiento del Dr. Cristián Fox, posteriormente les enviaremos la información

E.: Igual me voy a hacer otro igual

D.: De sus funerales

J.: Pero sigue, sigue

M.: Si yo he sido hasta sacerdote

E.: Pero cachai

H.: Pero eso lo cachai en la vida real

E.: A través de gueón en Cthulu gueón, puta armé un personaje que se llamaba Cristián Fox, que era un médico forense, gueón, empecé a investigar gueón, puta vi un programa donde salían médicos forenses y me fijé gueón que, gueón, ojalá tuviera la oportunidad gueón de volver a estudiar, estudio medicina forense gueón, la dura, yo feliz de la vida sería médico forense porque a través de esa gueá caché gueón, me encantaría hacer esa gueá, estar metiendo las manos gueón, entremedio de los cadáveres

J.: ¿Pero sería un juego?

E.: Por eso dije, a través del juego descubrí que

D.: Sigue, carnal, sigue,

E.: Eso no más

H.: Ahhhh

D.: En lo particular yo comparto un poco la idea del Rodolfo, hace algún momento atrás, uno puede vivir situaciones eh, inalcanzables pa tu vida real, po gueón, o sea podís ir a una cruzada cachai, como estar averiguando casos súper paranormales, te da la oportunidad de poder vivir eh, muchas realidades distintas y disociarse de tu propia realidad, pero yo creo, y se transforma en algo peligroso digamos, este cuento si pasa a ser muy funcional tu vida y tu realidad personal es crítica y preferís la realidad del juego, y tu vida se transforma en juego, ya, en realidad estai dejando el juego, pero mi



po., lo que a mi me gusta del RPG es eso, poder vivir situaciones que no podría vivir como el Daniel Alcayaga, cachai

M.: Esto me recuerda a mi, mucho una actividad que hizo una vez Marino, Orlando, que nos puso a todos y nos dijo vamos a evaluar tal actividad, desde distintos puntos de vista, tu eres el diarero de la esquina, cachai, es como eso cachai

H.: La pinta la tenis

Todos: Risas

M.: Es como, cachai, es como que hubiera pasado con el Lito cachai, con el Lito cachai si hubiese sido un ex soldado cachai, onda terrible de de amor a la bandera y a su institución cachai

J.: Ya cachamos, ahora el juego

M.: Super rayao, y entonces el maldito cura, cachai, que es el que a mi más me cuesta por ejemplo

H.: si po hueón

M.: El que más me cuesta, por ejemplo llevar a cabo, porque no soy así, pero sin duda, es como, ¿cómo actuaría el Lito si fuese cura?, cachai, si hubiese sido mi vida así, es como eso, descubrir la magia, con una amigo conversamos que era jugar a hacer teatro, era jugar a se, a no ser tú, sino, yo soy así, mi personaje es así, y actúa diferente frente a diferentes cosas o sea

D.: Yo creo que

E.: Yo creo

J.: Yo creo

J.: Calmao

C.: Es como ¿viste Mr. Belvedere?

J.: es que

C.: ¿Viste Mr. Belvedere?

H.: Oye ese juego es calabozos y dragones

C.: Es un inglés aboga'o (inintendible)

M.: Risas

G.: Más de alguna se te olvida

Todos: Risas

J.: Y la ley de gravedad

M.: Risas

C.: Y, es un inglés po, y son super compuestos los ingleses po, compuestos pa to'o, como yo

H.: Los puros lentes no más

C.: Entonces, pero yo si pensaba como Mr. Belvedere, nunca pensaba como haría carlos para parecerse a Mr. Belvedere

M.: aaahhhhhhhhhh

C.: Entonces frente a una metralleta o un machete, yo como carlos sí sabía que el machete va aquí, que como se usan, pero Mr. Belvedere no tenía por que saber como se usan, cachai, y eso a mi es el rol po y otra gueá era hacerlo hablar por

Todos.: Risas

C.: Entonces, es distinto lo que harías tú, de lo que haces interpretando a otra persona

D.: Es que yo pienso

H.: Claro

D.: Es como todos po

C.: Todos tenemos características, las 6 o 7 características las tenemos todos

J.: Yo creo que igual, yo, una cuestión que por lo menos en nuestro grupo, los que jugamos rol, como la idea de equipo que tú lograi, cachai en un RPG, sobretodo si jugai más o menos con la misma gente durante un cierto tiempo, porque ya los conocís, y no importa que el personaje de él, de la semana pasada haya sido, puta, el no se, superman puta eleva'o a veinte y esta semana sea superraton, no importa cachai, puta, tú sabís que sí puta onda gracias a la inteligencia y a tu fuerza, pueden abrir una lata de pringles

H.: Pero a veces sucede todo lo contrario también

J.: Por lo menos las características de los grupos que ya llevan un tiempo, cachai

S.: Pero eso pasa también en los concilios, tu vai a los concilios y jugai con gente que nunca había visto y a veces igual se da eso, depende más de los buenos jugadores, no de las dinámicas de grupos



J.: Cada uno quiere dejar la cagá y ser bacán, el problema es que cada uno tira pa su lado cachai

M.: Claro

J.: Es contraproducente

C.: No se, a mi me a tocado, y al principio es como difícil, pero es que igual se forma esa cuestión de equipo, cachai y a sido la única vez que he jugado con gente fuera de mis grupos

M.: Pero es que cachai, yo por lo menos, cuando empecé a jugar, era, yo estoy en esta mesa, y si llegaba un amigo a jugar, esperaba que, si era nuevo por ejemplo, una especie de complicidad, bueno, el es mi amigo, me va a ayudar en todo cachai, pero de repente me mataba el personaje, y yo decía que maricón, me mato el personaje, de repente, así como se da el hecho de poder formar buenos grupos, yo creo que son las personas las que juegan, o sea, de repente, siendo muy amigos en la vida real, onda en el RPG ni lo pescai

S.: Y en el RPG, puede pasar al revés también po

G.: Sabís, no

M.: Yo digo que sí

J.: Yo creo que es más difícil, pero sí

D.: Yo digo que si es posible, pero la gente tanto en el RPG, como en la vida en general, tiende a agruparse, tiende a, en su mayoría, no todos, pero todos tienden a juntarse en grupos o por lo menos en parejas, pero no a estar solos

G.: El hombre es un ser social po

D.: Claro, por naturaleza somos sociales en el RPG, como en la vida cotidiana, ahora, lo que dice el Pato que se ha podido dar cuenta de que, no se po, que su grupo, no se yo por lo menos he estado en distintos grupos y he visto que por lo menos juegan a afiatar sus grupos, cachai, pero de más po, me dicen que no puedo, cuales son las reales motivaciones de los sujetos que van a jugar, y ahí esta, que es lo que yo persigo, quiero divertirme, quiero probarme a mi mismo en una situación, o quiero, simplemente, no se po usar mi tiempo en algo

S.: Pero pasa que de la vida real juntaí amigos pa jugar rol, no pasará al revés también?

J.: NO, no no no

H.: Es más difícil

D.: Es que yo siempre juego con amigos, no se

H.: Es que es más fácil eso que con una persona que no conocís, además no conocís a la persona en el juego, conocís al personaje

R.: Yo creo que eso pasa en todos los juegos, y no necesariamente en los RPG

E.: A lo más tenís que tener un conocido

R.: Pero tu jugai, y de repente alguien te dice, oye, sabís que nos falta uno pa jugar a la pelota, obviamente a ti no te la van a tirar tanto, porque eres un desconocido

J.: A menos que seai seco

E.: Claro, a menos que agarris la pelota y te los pasis a todos una vez, y te hacis amigo de todos así

R.: pero en todos los juegos pasa un momento en que tenís que lograr que confíen en tí, cachai, entonces eh, es lo mismo, cuando tu jugai con conocidos, obviamente tendís a agruparte con las personas que van a ir por el objetivo final que conocen todos como en los otros juegos, es normal

M.: Sabís donde se ve a diferencia, en que cuando tu eres nuevo, pasa eso, por ejemplo yo también lo he visto por ejemplo típico, por ejemplo, yo he jugado en mesas novatas totalmente, y que el que tiene más experiencia soy yo jugando, es típico que el que cachó que tu teníai más experiencia y se pega, y su personaje, por más que te lo tratai de sacar de encima, cachai, siempre al lado tuyo, yo voy a buscar libros en esa biblioteca, y el dice, ah voy a buscar libros en esa biblioteca, ahora, este gueón esta buscando libros en la biblioteca, yo voy a ir a revisar la cocina, yo también voy a la cocina, cachai, pasa eso, por un lado, pero cuando tu ya conoces a la gente es totalmente distinto, con gente yo he sido amigo, enemigo

H.: Amantes, dentro y fuera del juego

Todos: Risas

M.: de todo en los RPG, sin duda, pasa que cuando vai ganando cierto grado dentro del RPG, como que jugai mejor tu rol, y tenís tus propios objetivos desde el juego, o sea el objetivo de tu personaje, llevar tu rol adelante

J.: Claro

G.: Llevai tus propios objetivos dentro del juego, a pesar de los objetivos

M.: El objetivo de tu personaje

D.: Es que yo quiero hacer la salvedad, antes que nada, de que, el RPG, a diferencia de otros juegos, el RPG, es jugar al ser humano, es todo un cuento que jugai con



emociones, y jugai con relaciones, tamos de acuerdo que en los otros juegos también, pero este cuento es como jugar a la vida cotidiana

J.: Mujhum

D.: Y por lo mismo, el RPG, es súper catártico también, porque podís revivir situaciones súper complicas pa tí, y cachai y relaciones interpersonales, de hecho yo disfruto mucho en los juegos cuando a veces hay disposiciones valóricas, o cuestiones morales, donde la gente se ve a prueba, donde chuta, será o no será, incluso una vez me tocó que un gallo revivió experiencias del, y no pudo seguir jugando, puta, porque el gueón se achacó en definitiva, cachai, entonces, el RPG, se reviven emociones muy fuertes

J.: Empezó a matar gente

C.: es que también, quizás los voy a sacar un poco del tema, pero

H.: el tema es los RPG, ya!

C.: Pero

M.: Ojalá no sea mucho

C.: No pero, el si tú soy amigo del gueón y podís tar y pegarle a él y lo asesinai y todo, pero si tú sabís que el gueón es amigo tuyo, cachai, y viene el gueón remaricón y te mata tú personaje, pero siendo por sus actos

M.: Claro

C.: Pero por que sí, porque porque

D.: Porque llegó un dragón volando y te comió

H.: No se quien se aparece

M.: Elric

H.: No

J.: Ariosh y te transforma en cochayuyo

H.: No te volvís loco

C.: y ahí, puede ser que la amistad cambie, o se vea afectada aunque sea por una hora, aunque después yo te voy a cachai

M.: Maricón

H.: sabís que, a mi me pasó, a mi me pasó, cuando estaba masteriando el pato, creo, y el occiso estaba con un personaje de nivel 5, cachai y vengo yo y le pegó así como una pata en l'hocico al personaje del Michel y el gueón se muere, y el gueón maricón lo mató po

J.: que me hechai la culpa, tú lo mataste

Todos: Risas

C.: Cachai o no

S.: Pero es que se trata que el DJ tenga condiciones especiales, y que por mucho que la tabla dé que de una patá en la uña chica del pie, pero con tanta cuea que lo mata según la tabla, cache que de eso no se muere la gente, a lo más se desmaya del dolor po, poder abtraerse

D.: Sí, tiene que mantener una objetividad

S.: Claro

H.: Sí, sí

S.: Pero

C.: Es que voy a que la amistad

S.: Pero si no son amigos po, si no son amigos que pasa

C.: Pero si no son amigos, yo creo

S.: Porque igual la idea no es matarlos a todos po

M.: pero es que, lo que pasa, por lo menos lo que he vivi'o yo, lo que he vivi'o yo

J.: Depende de cada persona

R.: O de tu personaje, a veces hay características de tu personaje que te dicen que tenís que

M.: Ah, sí po

R.: del juego, que el objetivo es matar a esa persona que está confiando en tí, durante todo el juego

M.: Si po

R.: Y tenís que eliminarlo, porque, así dice tu personaje



D.: Yo rescato lo que dice la Angie, de pronto pa ser narrador, o pa ser DJ, de una u otra manera, tenís que mantenerte, ehh, o tratar de tú ser medianamente, ser Dios po, tratar de ser

H.: Justo po hueón

G.: Es que el DJ, es Dios po

D.: Es que claro, tenís que ser justo, claro, jugar, o sea quien quiere jugar con el master que siempre mata a los personajes, porque si

J.: Nadie po gueón

D.: Nadie, cachai, no te permite desarrollarte al final

C.: No, pero es que yo me acuerdo, yo me acuerdo

M.: Mmmmmmm

C.: Del fina'ó, le duraban los personajes como una semana po, y siempre andaba con que el pato es maricón, que este otro master es más maricón y la gueá, cachai, y andaba desprestigiando porque el otro andaba pica'ó, porque le mataron su personaje regalón po,

J.: Y era como el pico

G.: Y de una patá en l'hocico po

H.: Más encima

M.: es que, sabís lo que pasa ahí también, es que yo me acuerdo, que yo, por lo general mastereo, las menos soy jugador, yo puta y a mí con lo que me encanta jugar po, cachai, entonces

H.: pero tú al masteriar estai jugando

J.: es que no po

M.: Es que ahí no jugai, de la misma forma, o sea tu personaje

H.: Si po

M.: no puede ser el gueón que de repente encontró ese pasaje secreto, porque tú sabís donde está po gueón, entonces que es lo que hace tu personaje, trata de ayudar al resto, ahora

H.: O de cagarte al resto

M.: Cuando ese gueón, ese maldito personaje tuyo, que no siempre se usa, yo solamente cuando tengo muchas ganas de jugar ahí, lo, lo, lo meto pa poder jugar un poquito y hacer mis tirás y todo el tema cachai pasa a ser protagonista cachai de la historia, onda y es un dramón porque onda

J.: Porque sabe todo

M.: No y onda mi personaje se da las vueltas, y todos lo siguen, porque todos ya saben que ese es el gueón que la lleva, el líder, cuando no debió haber sido así po

J.: Mmmmm

D.: No sé, yo por lo menos he visto a gente que se frustra mucho cuando se le muere el personaje, po gueón, y sobretodo cuando estai a la mitad del partido y se te muere el personaje

J.: Pero es que al fin y al cabo llega a ser tu otro yo po

D.: Es que además, además de que se te muera el personaje, tu otro yo, también dejai de ser parte de la interacción del juego, cachai

R.: Obvio

J.: A mi

D.: Dejai de ser parte del juego y eso

M.: Oye sabís que

R.: Pero es la regla po

M.: Pero sabís, que acabai de decir eso, es que a mí, bueno, me acaba de percatar de un detalle, en cierto sentido, el otro día lo conversaba en el taller que tenemos en la ruta, bueno, no se porque digo ruta, si bueno, en fin, que era como gente que nos gusta el teatro de por sí, tendemos a la tragedia, de hecho a mí me gusta mucho el tema muerte, pero no como onda de matar gente, ni de ver muertes, ni nada, sino que hai más allá, como, es como atractivo el tema para mí, cachai y sin duda, la mayoría de mis personajes, o se autoeliminan o buscan que los maten, es que en cierto sentido eso que hablamos hace un rato y que yo no le encontraba la razón de que tú estás conectado con tu personaje es verdad po y muy conectado

J.: Yo creo que

M.: Intimamente

J.: Lo mismo en tu vida real

H.: Son tus proyecciones



M.: Pero es obvio, yo se por ejemplo, que no voy a buscar que me maten, pero si es atractivo la muerte, mis personajes son como que hacen lo que yo no podría hacer en mi vida

D.: Por se un juego en que se recrea la vida, es imposible dejar de proyectar tus propios deseos, y tu propia forma de ser

G.: No juego más esta guevá

D.: Por que hay emociones involucradas, hay interacción

E.: Es que es súper difícil que en Cthulu, en el juego de Cthulu, gueón, lo que buscai gueón, en si, en si el juego es sobrevivir po gueón, o sea si te aparece un demonio gueón, lo primero que tenís que hacer es apretar cachate po

C.: Apretar cuea

E.: Apretar cuea, cachai, pero si a ti, no se po, estoi jugando con alguno de ustedes, no se po, y lo hieren , puta yo no voy a apretar cuea, sino que dentro de todo aparecen mis valores de ser humano gueón, que quizás mi personaje no los tiene, pero que a pesar de todo de alguna manera

D.: Es súper difícil

E.: Pueda hacer que mi personaje vaya a buscar al gueón po

D.: Pero es que igual entra el juego valórico al juego, es imposible dissociarte de tu ser humano po gueón

C.: Claro, pero por ejemplo esa gueá de

H.: Pero si lo conoces, pero si no lo conocís

E.: Es igual po

H.: Pero estai jugando

D.: Si veis un demonio hay que arrancar

H.: Estai jugando las reglas propias de Cthulu, no como la leyenda de los 5 anillos, donde hay honor

E.: es que

H.: O sea que porque yo no me devuelvo tengo menos valores

R.: Es que depende de las características del juego

E.: Del juego

R.: Y del personaje

E.: Sí

D.: Cachai o no

R.: En ese sentido, un personaje que tenía yo, era un personaje que tenía que proteger a la gente, era un servicio a la comunidad po, entonces no me podía ir, por ejemplo del lugar de los hechos

D.: De hecho tuviste la oportunidad

R.: Tuve la oportunidad pa irme, pero tenía como ese rol, que necesitaba primero tratar de salvarlo, y después ver lo que iba a pasar, y así lo hice

D.: O sea

M.: Yo creo que el personaje tiene cosas tuyas y también de el mismo, como personaje

G.: Demás po

M.: Sí, de hecho, es que

S.: De hecho los personajes que te duran más tiempo van teniendo su personalidad propia

M.: Sí

H.: Y es lo que más cuesta

E.: Cristián Fox, la tenía po

M.: Fue como mi maldito cura cachai, fueron semanas y semanas que yo decía, no se que chucha va a hacer este gueón, onda

J.: y sabís lo que hacís tu?

M.: Se expone a tal cosa, que yo no se ponerme en el papel de él, cachai, porque yo soy una persona más impulsiva, cachai, entonces el cura es como más recatado, más, onda y se echó una persona el último día, entonces yo le dije al master que el gueón se va a suicidar apenas juguemos de nuevo se va a pegar un tiro, onda porque mató a una persona, cachai, o sea es como

D.: Su aparato valórico le prohíbe vivir con eso



M.: O sea son mis valores, o sea valores de mi personaje

J.: Igual de repente, tú llegai a situaciones en que, mmm, como que hacis eh primar como lo humano dentro de ti, tanto lo bueno como lo malo, cachai

M.: Mmmm

J.: Me pasaba que en un juego de AD&D, por ejemplo, era un personaje que era un clérigo de palain, que es como el Dios de la bondad, de todo lo bueno, cachai, entonces puta yo llegaba, cachai y de repente agarraba una piedra y como que inventaba que tenía poderes, cachai, entonces, puta, llegaba un tipo y me decía, oye gueón, puta onda encontraba que la piedra era bacán así por n cuestiones, puta muy fortuitas que pasaron con la piedra, muy estúpidas cachai, y el loco me decía oye esa piedra es mágica, te la cambio, y yo me la habñia encontrado en el camino, y yo como cura de palain, o sea, no podía engañarlo, cachai, porque yo soy bueno, cachai, pero como que mi yo interior me decía, mmmmm, es tu oportunidad de aprovecharte

M.: Es una carta rara y te está pidiendo una común

Todos: Risas

J.: Y me cambiaba la piedra, por una gueá bacán así que tenía el loco, y el loco queda tan, tan chala'o con la gueá que hacía una propia religión de la piedra al final, hacía una religión piedriteísta po

Todos: Risas

J.: Pero como tanto, que mi idea es convertir a todos los gueones a la fe de palain, y lograba que el loco, o sea, se convirtió en una fe totalmente estúpida, cachai, que no existía y el loco feliz con la piedra y convenció como a 100 personas que la gueá tenía poderes y que loco adoren a la piedra, cachai, entonces como de repente priman tus cosas humanas, mundanas, tal vez

D.: Sí, estamos de acuerdo con que se proyectan ambas, tan lo bueno y lo malo po gueón es imposible

Orador: Bueno, pa ir concluyendo esta cuestión, me gustaría tocar un último tema, me llamó la atención un titular de la revista conozca más, en que se afirma, así como en muchos otros lados, sitios de internet, en el programa del 7 también salió, que los RPG, son peligrosos

D.: Son demoniacos

R.: Son terribles

H.: Es que ojo

G.: Depende del juego

M.: Belcebú te castigará si

Todos: hablan al unísono, no se entiende

H.: Yo tengo un amigo, un conocido, que él juega vampiro, y se metió hace muy poco a jugar vampiro

C.: Pero esos son puros gueones locos po

H.: Y el es un chalao, él hace un poco hace, en este tiempo, se juntó, el es grulla, no sé

E.: Sí, Grulla

H.: y definió, y se juntaron, hizo un asunto, donde habían muchos jugadores de vampiro, y dijo, yo pensé que éramos 85 y somos 88, y hay un ata'o y queremos matar al gallo, al que es dueño de la Verminard, porque el es un vampiro y es maricón por que no nos quizo dar esta cuestión, o sea, hasta que punto la cuestión pasa de cierta noción de papel, hoja, a que nos juntamos en una reunión social a ponernos de acuerdo pa matar a ese gueón, cachai

H.: Pero si pasa, po, si cuando se juntan varios de un mismo juego, inventan y averiguan gueás como de que no se que gueón era mago, y que el cura Hasbún

M.: Sí, y Pinocho, y eso. Pero es que sabís que hay círculos, yo por ejemplo, me tocó jugar, he jugado Vampiro 2 veces en mi vida

H.: Puros Opus Dei

M.: Y me tocó estar en la misma mesa, que el príncipe vampiro, que es el dueño de la Verminard, y que's el que se quiere echar este grupo

S.: ¿Príncipe vampiro?, y ¿por qué?

H.: Sí

M.: Sí, se supone que

H.: Que en Santiago

M.: Que claro, que cada, hay principados, entonces en un concilio nocturno se eligió al príncipe vampiro y salió este gueón porque, fue onda, fue el que lo hizo mejor por puntaje, cachai

S.: Ah ya

H.: Na' que ver con que tenía la tienda y que iba a vender más baratas todas las gueás



S.: No, na que ver

M.: No, no, y que les haya ofrecido jugosos descuentos a todos

Todos: Risas

H.: Jugosos descuentos de sangre

M.: Ahora, por ejemplo, él tiene su corte, en sí, pero son o sea, onda, él se va pa la casa y es Felipe, cachai, pero él tiene su corte y todo el tema, para los juegos de Vampiro, y su corte está ahí y todo bien, cachai, pero, nace este otro tipo de gente, yo creo que Hans

H.: Oh, lo nombró, (risas) Han solo

M.: Pero él no está tan caga'o, como dice, o sea yo, yo creo que él trata

H.: Ta caga'o

M.: Trata de sintonizar con nosotros

H.: Ta caga'o

M.: Nuestra frecuencia es rol, entonces él trata de enganchar con nosotros

H.: No, pero se va al chanco

D.: A mí me tocó la experiencia una vez que estaba en la Verminard, estaba, estaba echando un vistazo a algunas cosas, y había un grupo de sujetos, que son habi..., me dio la impresión que eran habituales de ahí

H.: Habitantes

D.: Que juegan Vampiro, parece, la mayoría de los que estaban ahí, y los gueones estaban pelando a una persona, realmente, oye este gueón, este gueón se mando un condoro y la gueá, así pero puta, pero que podís esperar de un gueón de este clan. Cachai, le adjudicaron al condoro como persona, eh la característica de su clan Vampiro

S.: Pero por ese la'o pasa a ser peligroso po

D.: Absolutamente

H.: Sí po

C.: Si es más de una persona

H.: Pero es lo típico si es uno no pasa ná, pero 20

C.: En Mago la animosidad

H.: Pero 20 van a dejar la cagá

J.: Pero es que, claro, tú cuando te metís en el mundo de rol, porque hay montón cantidad de gente que juega en distintos grupos, cuando te metís en un grupo te dai cuenta que animosidad le tiene este grupo a tal grupo cachai que es, puta estos gueones no se pueden ver cachai con los que juegan, no se po, en Balmaceda 1215, que todos los gueones son unos pobres gueones, cachai, oh los gueones que juegan mal, son unos pobres gueones, que nosotros jugamos bacan cachai, entonces te dai cuenta que ellos llevan a la realidad un factor, cachai, que es netamente del juego, que es un factor netamente imaginario, por ejemplo a mi me pasa, bueno quizás es, es súper chala' o de mi parte, a mi me pasa, por ejemplo, a mi no me gusta jugar con gente que no conozco mucho, cachai, no me gusta mucho jugar con gente que es nueva y llega así como de repente, por ejemplo yo voy a concilios y me toca masteriar habitualmente, y me carga que llegue gente así, a jugar conmigo, si no me gusta que llegue gente que yo no conozco así a jugar conmigo, como que me pongo nervioso, yo, porque llegó este loco, ojalá que llegue alguien que conozco, pa jugar con él, cachai, porque, y realmente tú te dai cuenta que como puede influir en tu vida misma, en tu relación con los demás esa cuestión del rol

D.: Eso, hay una pugna hoy en día, algunos estamos inscritos a los foros de conversación de la UCA, RPGA

G.: RPG

D.: La gueá de UCA de los role game playing, y había hace poco una

S.: ¿La universidad de California?

D.: A través de internet

G.: No, una unespecialited culture

D.: De cuentos innarrables de la literatura de Lovecraft, el cuento es que ellos tenían un debate hace muy poquito atrás en internet, Vampiro, versus AD&D, los gueones mutuamente se odian, cachai, los de Vampiro dicen que los, oye los de AD&D son unos pendejos gueones que lo único que quieren es matar po gueón, y los gueones de AD&D, ah Vampiro puros gueones súper cartuchos, los gueones súper parcos pa jugar, super fomes, entonces cuando se pone peligroso, cuando este estigma pasa del juego, sobresale del juego y pasa a la vida cotidiana y le impide tener una buena relación con otra persona, sin siquiera conocerla, es un prejuicio, y eso ya está afectando po

S.: Pero no solo el juego

H.: Pero eso en todo

M.: Pero es que eso, yo creo que eso existe a todo nivel de cosas, o sea, que este loco es de otro grupo scout, que este loco es de otro colegio, o que este loco le gusta otro



equipo, lo mismo que decían hace un rato, o sea lo matamos porque es de la “U” cachai, o lo matamos porque es del “Colo Colo”

H.: Pero es que eso depende po

M.: Pero escucha po, yo creo que eso va en la persona

J.: Si a los que hay que matar son los gueones de la “U” que juegan vampiro

M.: Yo por ejemplo

Todos: Risas

M.: Todavía sigo, por ejemplo el martes me fui a Rancagua con un amigo con que jugamos rol, me fui con él, no con el personaje, cachai, entonces es como eso, cachai, creo que influye mucho, eh, Tu, o sea que es lo que tú, aparte de jugar rol eh, hago en mi vida

S.: Claro, fuera del juego, porque la gente normal, que es la mayor cantidad de gente

D.: Ehhh

S.: Por último estadísticamente hablando

D.: ta bien

S.: El juego de rol, te puede generar cosas como ampliar tu imaginación, ayudarte a socializarte y eso, pero al que es obsesivo, compulsivo, y todos esos ivos, puede llegar a ser peligroso

Todos: Sí

C.: Claro, yo he probado la marihuana, yo probé la marihuana, ya ok, pero me chanté y hasta ahí quedo po, cachai, pero yo conozco viejos que, puta, fui al recital de Deep Purple y vi a viejos, cachai, con corbata onda y sacaban un pito obsesionados, cachai, viejos de corbata, cachai, porque se quedaron pega'os

D.: Y al final llegamos a este cuestionamiento, son las cosas las peligrosas, o son los seres humanos los que vuelven peligrosas las cosas, porque la droga en sí no es peligrosa, o sea es peligrosa cuando, se consume en exceso, eh, es lo mismo que el trago, igual que el cigarro, igual que las papas fritas, cachai, o sea, la gente, la gente hae peligrosas las cosas

J.: Obvio

G.: Depende de tus límites

D.: Si po

G.: No sé si los, o sea La Vida Es Bella, es un juego, o sea el viejo hace al niño un juego, en que tiene que arrancar, tiene que esconderse

H.: Y se ganó un carro armado

D.: No un Belo, Vero Carro Armato

Todos: Risas

G.: Pero siempre fue un juego, nunca fue la vida real

J.: Gracias, no la ví

Todos: Risas

D.: Pero eso fue al final beneficioso, por eso el juego en sí no es peligroso, es la persona la que vuelve peligroso el juego, una persona con una estructura de personalidad que sea, o limitrofe, cachai o medio esquizoide, o que tenga algunos rasgos medios obsesivos, cachai, va a volver peligroso el juego pa él y pa su grupo

H.: sí, pero una persona es difícil, imaginate 20

D.: Me imagino veinte juntos, cachai, pero no creo que se junte a jugar rol un grupo de psicóticos, cachai, pero es lo mismo que ir a brindar con champagne con el mismo grupo, cachai gueón, o sea queda la cagá po gueón

J.: Es lo mismo que les pasís un libro pa que lean, cachai, si les pasai El Señor de los Anillos, cachai, capaz que el gueón se sienta Sauron y se ponga a matar gueones

D.: Es que ahí no juegas rol

Todos: Claro

Orador: Bueno, creo que estamos claros, en este asunto, les agradezco haber venido a participar de esto, gracias.

M.: Que gracias, gracias hacen los payasos, salta con 5 lucas

Todos: Risas

Fin Grabación

Tiempo final: 1 hora, 13 minutos, 16 segundos.



**Anexo N° 2**  
**Hojas de Personajes**

# Hoja de Personaje El Señor de los Anillos

NOMBRE		IDIOMAS		GRADO	SORTILEGIOS	
RAZA		1			1	
PROFESION		2			2	
NIVEL		3			3	
SEXO		4			4	
ESTATURA		5			5	
PESO		6			6	
PELO		7			7	
OJOS		8			8	
EDAD		9			9	
ESPECIAL		10			10	

CARACTERISTICAS	Abr.	Valor	BONIFICACIONES			DOMINIO
			Normal	Raza	Total	
Fuerza	FUE					PUNTOS DE PODER
Agilidad	AGI					PUNTOS DE EXPERIENCIA
Constitucion	CON					PENALIZACION POR CARGA
Inteligencia	INT					RASGOS DE INTERPRETACION
Influencia	I					CONDUCTA
Presencia	PRE					PERSONALIDAD
Apariencia	APA					MOTIVACION
						ALINEAMIENTO

HABILIDADES	GRADOS DE HABILIDAD		Grado	BONIFICACIONES HABILIDADES						Total	
	Grados 2%	Grados 2%		Caract.	Precesion	Objeto	Especial	Especia			
<b>MOVIMIENTO Y MANIOBRA</b>											
Sin armadura	00	manejo		AGI	XXX					+0	MM
Cuero	000	numero	-25	AGI	XXX					-15	MM
Cuero endurecido	00000	de	+5	AGI	XXX					-30	MM
Cota de malla	0000000	grados	+25	FUE	XXX					-45	MM
Coraza	00000000		+25	FUE	XXX					-40	MM
<b>HABILIDADES CON ARMAS (Bonus ofensivo)</b>											
De filo	0000000000		+25	FUE	XX						BO
Contundentes	0000000000		+25	FUE	XX						BO
A 2 manos	0000000000		+25	FUE	XX						BO
Arrojadas	0000000000		+25	AGI	XX						BO
Proyectiles	0000000000		+25	AGI	XX						BO
Armas de asa	0000000000		+25	FUE	XX						BO
<b>HABILIDADES GENERALES</b>											
Trepar	0000000000		+25	AGI	XX						MM
Montar	0000000000		+25	I	XX						MM
Nadar	0000000000		+25	AGI	XX						MM
Rastrear	0000000000		+25	INT	XX						ME
<b>HABILIDADES DE SUBTERRUGIO</b>											
Emboscar	0000000000		+25	XXX	XXX	XXX					PE
Acechar/esconderse	0000000000		+25	PRE	XX						PE
Abrir cerraduras	0000000000		+25	INT	XX						ME
Desactivar trampas	0000000000		+25	I	XX						ME
<b>HABILIDADES MAGICAS</b>											
Leer runas	0000000000		+25	INT	XX						ME
Usar objetos	0000000000		+25	I	XX						ME
Sortilegios dirigidos	0000000000		+25	AGI	XX						BO
<b>OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES</b>											
Percepcion	0000000000		+25	I	XX						ME
Desarrollo fisico	0000000000		+25	CON	XX						PE
Armadura				XXX	XXX						BO
Escudo				XXX	PRE	XXX					ME
Yelmo				XXX	AGI	XXX					BO
Brazales				XXX	INT	XXX					TR
Crestas				XXX	I	XXX					TR
				XXX	CON	XXX					TR
				XXX	CON	XXX					TR
<b>HABILIDADES SECUNDARIAS</b>											
						XXX					
						XXX					
						XXX					



# HOMBRE Lobo EL APOCALIPSIS

Nombre: *Tommy Pickles*  
 Jugador: *Silangit*  
 Clínica:

Raza: *Humano*  
 Aspecto: *Adrián*  
 Edad: *Colombio Plutano*

Manada:  
 Tótem:  
 Conceptor: *Tommy*

## Atributos

<p style="text-align: center;"><i>Físicos</i></p> Fuerza ..... 00000 Destreza ..... 00000 Resistencia ..... 00000	<p style="text-align: center;"><i>Sociales</i></p> Costura ..... 00000 Manipulación ..... 00000 Apariencia ..... 00000	<p style="text-align: center;"><i>Mentales</i></p> Percepción ..... 00000 Telepatía ..... 00000 Astucia ..... 00000
---	--	---

## Habilidades

<p style="text-align: center;"><i>Talentos</i></p> Alerta ..... 00000 Adelanto ..... 00000 Callejero ..... 00000 Empatía ..... 00000 Espiar ..... 00000 Expresión ..... 00000 Impulso Primario ..... 00000 Intimidación ..... 00000 Pelar ..... 00000 Sobrefuiga ..... 00000	<p style="text-align: center;"><i>Técnicas</i></p> Armas C.C. .... 00000 Armas de Fuego ..... 00000 Conducir ..... 00000 Enigma ..... 00000 Interpretación ..... 00000 Liderazgo ..... 00000 Reparaciones ..... 00000 Sigilo ..... 00000 Supervivencia ..... 00000 Trato con Animales ..... 00000	<p style="text-align: center;"><i>Conocimientos</i></p> Ciencias ..... 00000 Enigmas ..... 00000 Informática ..... 00000 Investigación ..... 00000 Leyes ..... 00000 Lingüística ..... 00000 Medicina ..... 00000 Ocultismo ..... 00000 Política ..... 00000 Rituales ..... 00000
---	--	--

## Ventajas

<p style="text-align: center;"><i>Consejos</i></p> <i>Percepción</i> ..... 00000 <i>Conducir</i> ..... 00000 ..... 00000 ..... 00000 ..... 00000	<p style="text-align: center;"><i>Dones</i></p> <i>Percepción</i> <i>Conducir</i> <i>Intimidación</i> ..... .....	<p style="text-align: center;"><i>Consejos</i></p> ..... ..... ..... .....
--	---	---

*Renombre*

<i>Gloria</i>	●●●●●□□□□□
<i>Honor</i>	●●●●●□□□□□
<i>Sabiduría</i>	●●●●●□□□□□

*Rango*

*Rabia*

●●●●●□□□□□
------------

*Gnosis*

●●●●●□□□□□
------------

*Fuerza de Voluntad*

●●●●●□□□□□
------------

*Salud*

Magullado	<input type="checkbox"/>
Lastimado -1	<input type="checkbox"/>
Lesionado -1	<input type="checkbox"/>
Herido -2	<input type="checkbox"/>
Malherido -2	<input type="checkbox"/>
Tullido -5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

*Experiencia*

320

UNIVERSIDAD DE CHILE  
 FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
 L. Carrera Pinto 1045  
 Fono: 6787777









### Hoja de Personaje de Trash

Nombre: _____	Raza: _____
Jugador: _____	Procedencia: _____
Sexo: _____	Escuela: _____
Edad: _____	Maestro: _____
Porte/Peso: _____	Concepto: <i>RAZA ESOTERICA</i>

#### Atributos

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza: _____	Carisma: <i>6</i>	Inteligencia: _____			
Agilidad: _____	Apariencia: <i>5</i>	Voluntad: _____			
Resistencia: _____		Foco: _____			

#### Habilidades

Talentos	Técnicas	Conocimientos	Habil. en Armas
Burlarse: _____	Cocinar: _____	Computadoras: <i>3</i>	Báculos: _____
Callejeo: <i>2</i>	Conducir/Pilotear: _____	Experto: _____	Con Cadenas: _____
Encanto: _____	Juegos: _____	Filosofía: _____	Contundentes: _____
Escapar: _____	Interrogación: _____	Idioma: _____	Cortantes: _____
Intimidación: _____	Mascarada: _____	Ingeniería: _____	De Asta: _____
Liderazgo: _____	Nadar: _____	Medicina: _____	De Fuego: _____
Sedución: _____	Primeros Auxilios: _____	Mitos: _____	De proyectil: _____
	Reparación Básica: _____		Lanzables: _____
	Sigilo: _____		Látigo: _____
	Supervivencia: _____		Escudo: _____

#### Trasfondos

Disciplinas	Ventajas	Desventajas
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

#### Experiencia

#### Notas:



**Anexo N° 3**  
**Descripción Gráfica**  
**de una Partida de Rol**





A veces clarifica una escena el hacerla con figurines



Lo primero es diseñar el Personaje



Una Tirada de dados



Finalmente, las instrucciones del master, y la explicación de las consecuencias de la tirada

