



Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Psicología

**EI JUEGO DE ROL DE MESA: LA PERSONA Y SU RELACION CON EL
PERSONAJE**
**El Self narrativo en las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación al
personaje que crean dentro del juego**
MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PSICÓLOGO

Autor:

Fabian Valenzuela Jara

Profesor Patrocinante:

Claudio Zamorano Díaz

Santiago de Chile, 2019

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
PROBLEMATIZACIÓN	6
PREGUNTA DE INVESTIGACION Y OBJETIVOS	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos	8
CAPITULO PRIMERO: JUEGOS DE ROL DE MESA	9
El juego de Rol de mesa: Historia	9
El juego de rol de mesa: Características	13
CAPITULO SEGUNDO: EL PERSONAJE Y LA NARRATIVA	23
El personaje en el juego de rol de mesa.....	23
El Self Narrativo.....	27
MARCO METODOLOGICO	32
Diseño de investigación.....	32
Participantes	33
Recolección de datos	33
Técnica de análisis	34
Aspectos éticos	35
RESULTADOS Y ANALISIS	36
1.- Importancia de la característica que define al personaje jugable	36
2.- Deseabilidad de la característica del personaje jugable	43
3.- Impacto del jugar juegos de rol de mesa en la vida real.....	46
CONCLUSIONES	51
REFLEXIONES FINALES	54
REFERENCIAS	57

A mí, por tanta paciencia

RESUMEN

Los juegos de rol de mesa presentan un espacio en el cual, mediante la narración y la actuación, las personas pueden desarrollar habilidades y explorar áreas de sí mismos que normalmente no están a su alcance en el diario vivir. Este estudio busca, mediante la observación de campo y entrevistas, explorar en las narrativas de sí mismo que generan las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación con el personaje que crean en el juego, y si estos aspectos generados son usados en el diario vivir.

Palabras Clave: Juego de rol, Self, Narrativa, Personaje, Juego de rol de mesa.

ABSTRACT

TableTop Role-Playing Games provides to individuals a space where they, through narrative, make-believe and play pretend, can acquire and develop skills and explore areas of themselves that are not normally within their grasp in their daily lives. This study seeks, through field observation and interviewing, to explore in the narratives of Self that are made by people who play tabletop role-playing games in relation with the character they make in the game, and if they use this in their everyday life.

Keywords: Roleplaying Game, Narrative, Character, Tabletop role-playing game, Self.

INTRODUCCIÓN

El juego de rol es algo que ha ocupado a la humanidad en distintas partes de la historia, sea para instancias lúdicas, psicoterapéuticas o educativas. Es una dinámica que ha sido realizada a lo largo del transcurso humano con distintos motivos, y distintas personas a su vez han sido parte de su evolución y creación. Pensando en ello y en el vasto tiempo que ha habido desde la creación de los elementos que la componen, principalmente el uso de dados, la narración y el uso lúdico del azar, es curioso que el fenómeno del juego de rol de mesa se haya concebido en la segunda mitad del siglo XX y no antes, inspirado por los juegos de guerra (*wargames*) de estrategia y de fantasía.

La presente investigación toma los juegos de rol de mesa como un escenario de expresión personal, un mundo posible en el cual la persona se desenvuelve con un personaje, y centramos la atención en la narrativa de sí mismo que genera la persona en relación con las características del Personaje que crea dentro del juego, y si el uso de esta narrativa es influenciada por el personaje que juega, su construcción y cómo se desenvuelve dentro del juego.

PROBLEMATIZACIÓN

El juego de rol de mesa es una actividad que se realiza en grupo, y que, en sus inicios, era estigmatizado como una actividad propia de personas introvertidas, con pocas habilidades atléticas y sociales, por lo que es extraño ver que haya tantas características positivas en una actividad que era propia de las personas consideradas marginadas sociales de la escuela. (Shay, 2013; Coe, 2017; Adams, 2013; Chung, 2013)

Actualmente, los juegos de rol de mesa han presentado una nueva faceta en la cual las personas se han ido incorporando sin tantos prejuicios respecto a la actividad. Desde el origen de *Dungeon & Dragons* [D&D], considerado el primer juego de rol de mesa, hasta la actualidad, diversos académicos han estudiado cómo funcionan los juegos de rol de mesa, qué ventajas positivas o negativas trae y qué podemos obtener –y perder– de sentarnos unas horas a narrar conjuntamente una historia. Incluso, como señaló Brian Goldner, D&D está pasando por su mejor año (Gurdus, 2018), lo que señala la relevancia que ha logrado generar uno de los juegos de rol más icónicos a la fecha, y que ha vivido mucho más allá de las muchas polémicas que generó en la época de su lanzamiento al mercado (Brell, 2006; Tizón, 2010)

Mirando la bibliografía, vemos que hay una cantidad considerable de estudios que hablan de los mecanismos propios de los juegos de rol de mesa, o sobre qué puede o no considerarse un juego de rol de mesa (Arjoranta, 2011;

Dormans, 2006; Hitchens, & Drachen, 2009), pero después de esto, poco puede hablarse sobre lo que produce sumergirse en esta actividad para las personas y lo que consideran ellas produce esta actividad en sí mismas (Shay, 2013; Adams, 2013).

Hasta ahora, se ha usado y estudiado a los juegos de rol principalmente para ámbitos educativos y laborales (Zalka, 2012; Duus Henriksen, 2010; Coe, 2017; Sarsar, 2008; Chung, 2013; Waskul & Lust, 2004; Ortiz, Medina & De la Calle, 2010; Hernández Carbonell, 2010), y se ha dado un salto hacia qué produce el role-play en la virtualidad, donde reinan los *Avatares*, que muchos académicos estudian para explorar cómo el individuo se relaciona en este espacio virtual (Bean, 2015; Grenfell, 2013; Lee, 2013; Mark-Tarlow, 2017; Wasmuth, 2016; Williams, Kennedy & Moore, 2011; Wilton & Noël, 2011).

Acá es donde el juego de rol de mesa queda en un espacio intermedio entre la virtualidad y los estudios que lo usan para mostrar una mejora de habilidades—generalmente sociales— y aprendizaje, quedando como un medio para conseguir estas características. De ello, salen a luz inquietudes respecto a cómo la persona toma estas mejoras y qué construye con estas nuevas habilidades, o por qué el juego de rol de mesa las produce.

En esa inquietud es donde nos centramos en el Personaje del juego de rol. Los estudios han dado poco énfasis a sus características, y mucho se ha dicho de las características de los *Avatares*, pero no parecen preguntarse cuantas de

ellas son también símiles del personaje del juego de rol de mesa, que es posible plantear como una expresión prototípica del avatar (Dormans, 2006). Dado esto es que el personaje de juego de rol de mesa toma relevancia, respecto a la influencia que puede generar en las personas que juegan juegos de rol, y con ello la pregunta sobre la narrativa de sí mismo que generan las personas que juegan juegos de rol de mesa, así como toman a este personaje y se apropian de él para sí mismos.

PREGUNTA DE INVESTIGACION Y OBJETIVOS

Al realizar esta investigación, principalmente se plantea esta interrogante:

¿Cuáles son las narrativas de sí mismo que generan las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación con el personaje que crean en el juego?

Objetivo General

Describir la relación entre las narrativas identitarias de la persona que juega juegos de rol de mesa con las características del personaje que crea en el juego

Objetivos Específicos

Relacionar características del personaje con aspectos biográficos de la persona

Relacionar características del personaje con aspectos de la identidad narrativa de la persona en su vida real

CAPITULO PRIMERO: JUEGOS DE ROL DE MESA

El juego de Rol de mesa: Historia

Los juegos de rol de mesa (*Table-top Role-playing Game*[T-RPG o TT-RPG] o *Pen-and-Paper Role-Playing Game*) inician su existencia cuando en Estados Unidos en 1974 Gary Gygax y Dave Arneson, inspirado en los juegos de guerra y la literatura fantástica de Tolkien, publican un desconocido juego de mesa llamado *Dungeons & Dragons*(Gygax & Arneson, 1974). Desde ese entonces, se abriría al mundo un nuevo fenómeno lúdico, desde sus expansiones y nuevas ediciones, y traerían consigo una nueva forma de jugar que atraía a niños, adolescentes y adultos, conocido ahora generalmente como *Role-Playing Game* (RPG), y que innovaría en la industria de los videojuegos, en el arte y la literatura, transformando la forma en que estas se producían hasta ahora, y siendo la inspiración de los conocidos *Masssively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMO-RPG), foco de estudio para académicos en el último tiempo que se han volcado a la virtualidad.

Volviendo a una época anterior, el juego de rol de mesa parte principalmente de los *Wargames*, juegos de tablero entre 2 bandos (mediados por un árbitro o grupo de árbitros) que simulan un enfrentamiento bélico, para lo cual disponen de distintas unidades representadas en piezas, que deberán usar para derrotar al otro bando, sea dejándolo sin unidades, tomando su base u otra acción antes convenida entre ambos anteriormente. Para ello, el juego contaba con reglas específicas sobre los turnos de cada jugador, hojas con probabilidades de éxito

y otras especificaciones respecto a los ámbitos aleatorios que simulan un enfrentamiento bélico en la vida real (sea este antiguo, medieval o moderno).

Este tipo de juego era el que interesaba a Gygax y Arneson, siendo ellos parte de la agrupación de Wargamers de EE. UU y ampliamente involucrados en esta actividad. Aunque los wargames eran principalmente juegos de recreación bélica histórica, Gygax y Arneson empezaron a trabajar en una forma de jugar wargames centrados en lograr un juego en el cual los jugadores no sólo se involucrarán con los elementos de combate propios de este juego, sino que también que los jugadores se involucrarán en la historia que estaba ocurriendo al momento de jugar. De hecho, antes de que Gygax y Arneson buscaran un juego más inmersivo, o más bien, de índoles más sociales, ya podía encontrarse antecedentes de factores sociales o narrativos incluidos en los *wargames*, como en *Diplomacy* de Allan B. Calhammer, publicado en 1959 (generalmente buscando la supremacía de la nación representada), juego que toma de manera competitiva el ámbito social, pues lo importante era engañar a los otros jugadores.

Volviendo entonces a la creación de los Table Top Role-Playing Games, cuando Gary Gygax creó '*Chainmail*' junto a Jeff Perren en 1971, un juego de guerra de recreación histórica medieval, al cual también decidió agregar un apartado con unidades propias de la literatura fantástica (Dragones, magos, gnomos, entre otros), puso, quizás sin saberlo, la primera piedra para la

fundación de este nuevo tipo de juego narrativo, puesto que la base de Chainmail se usaría como modelo para una campaña situada en la Europa Medieval con elementos fantásticos, lo que últimamente llevó a la publicación de *Dungeon* en 1972, y finalmente al título *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974), o D&D, como se conoce hasta ahora.

Desde entonces, como señala Zalka (2012) *Dungeons & Dragons* abrió una forma de juego específicamente para la fantasía medieval, que sigue hasta el día de hoy, pero también abrió una mecánica de juego y una forma de jugar para temáticas que podrían interesar a otras personas, transformándose en una parte de la cultura popular y una subcultura específica. Desde D&D a la fecha ha habido millares de juegos de rol de mesa publicados con distintos sistemas de juego inspirados en la creación de Gygax y Arneson, entre los que podemos destacar *Vampiro: La Mascarada*, *La llamada de Cthulhu*, *FATE*, *Mago: la Ascensión*, *CORPS*, los juegos de sistema *GURPS*, *Warhammer* y *Dragonlance*, entre otros. Lo llamativo de ello es que siempre podremos encontrar una temática de juego distinta (Literatura de Fantasía, Ciencia ficción, Guerra o Detectivesca, por nombrar algunos) entre los miles de juegos y sistemas publicados a la fecha, lo que permite que sea un fenómeno que puede llegar incluso a personas que no tienen tanto interés en la temática fantástica. (Principalmente por el prejuicio de que es para personas introvertidas y con poco contacto social, que también revisaremos más adelante)

Como señalábamos anteriormente, la historia de los juegos de rol de mesa no ha estado exenta de complicaciones a nivel social. Sólo pasaron unos pocos años desde la publicación de D&D para que grupos conservadores y religiosos tomaran atención a este tipo de juegos y señalaran que instruía a los niños y adolescentes que lo jugaban a la magia, el satanismo y la hechicería. Incluso se realizaron películas donde jóvenes disociaban su realidad mediante el juego compulsivo del juego de rol y llevaba a uno de ellos al suicidio (Crash Course, 2016; Bell, 2006). De ello se desprende que se mantuvo una constante idea imaginaria sobre las personas dedicadas a los juegos de rol, ocupándolo como una manera de evasión de la realidad, que atraía a la hechicería y el paganismo. (Mello, 2006, citado en Zalka, 2012)

Los académicos de ese entonces a ahora, dedicaron mayormente su tiempo a ver si esto era correcto en vez de preguntarse por el prejuicio impuesto socialmente a los juegos de rol (Shay, 2013; Tizón, 2010), y después de ello, otros se aventuraron a ver las aptitudes positivas del juego de rol en general (Coe, 2017; Sarsar, 2008; Chung, 2013; Adams, 2013; Waskul & Lust, 2004), aunque muchos están volcados principalmente a ver los juegos de rol de mesa como método didáctico de aprendizaje o ligado a la educación (Duus Henriksen, 2010; Ortiz, Medina & De la Calle, 2010; Hernández Carbonell, 2010). Después de ello el salto teórico ocurre hacia el estudio a la virtualidad y el ciber-espacio, donde el concepto de *Avatar* toma fuerza, como proyecciones del individuo en la web (Ausburn, Martens, Dotterer & Calhoun, 2009; Bean.

2015; Grenfell, 2013; Lee, 2013; Mark-Tarlow, 2017; Wasmuth, 2016; Williams, Kennedy & Moore, 2011; Wilton & Noël, 2011). Lo interesante de nombrar estos estudios en los juegos de rol de mesa es que, como señala Dormans (2006), los juegos de rol de mesa presentan una manera prototípica del Avatar, en tanto el personaje en el papel y la fantasía son reemplazados en el computador y el ciberespacio, por lo que podemos tomar el concepto de Avatar señalado en los estudios anteriores y sus características y aplicarlos al personaje, como uno de los tantos modos analógicos de expresión personal.

El juego de rol de mesa: Características

Aunque el aspecto histórico de los juegos de rol de mesa es relevante para entender su evolución, la literatura académica todavía está en formulación respecto a una clasificación precisa de lo que podemos considerar un *Role Playing Game*, y de esta manera poder separarlo de un *Simulation Game* o *Inmersion Game* (Zalka, 2012), u otro tipo de Role-Playing, sea este un Live Action Role-Playing Game [LARP], Single-Player RPG, MMO-RPG, Systemless RPG, etc. (Dormans, 2006; Hitchens & Drachen, 2009; Arjoranta, 2011)

El origen de la palabra Role-Playing como concepto puede adjudicarse a Moreno, en el trabajo realizado en el Psicodrama (Gale Encyclopedia of Psychology 2001; Morton, 2007, citado en Arjoranta, 2011), y es parte importante del trabajo en terapia grupal hasta hoy. Desde ese entonces se ha estudiado de manera exhaustiva el uso que se le puede dar como técnica,

principalmente en terapia grupal y posteriormente en el ámbito educacional (Zalka, 2012; Schrier, 2017; Brell, 2006). Pero, aun así, el estudio en el ámbito de los juegos de rol de mesa [T-RPG] en sí mismos ha pasado por alto en la literatura, y como señala Hitchens & Drachen (2009) las definiciones dadas para Role-Playing en general no son aplicables en su totalidad a la hora de definir un T-RPG, que debería entenderse como un subtipo de Role-Playing.

Por otro lado, cuando tratamos sus características, tenemos que el T-RPG presenta a los jugadores un espacio de inmersión y simulación propias del Role-Playing, pero que consta de ciertas diferencias que lo hacen especial. Primeramente, cuando lo contrastamos con un Juego de Simulación [Simulation Game], tenemos que ellos presentan un director, un mediador entre las acciones posibles en el grupo de participantes, muy parecido a lo que realiza el *Maestro del Juego* o *Maestro del Calabozo* [GM y DM respectivamente] en el T-RPG, pero con la diferencia de que el director puede decidir en base a su juicio que acciones son posibles o como avanza la historia simulada, mientras que el GM no, puesto que él también debe seguir el manual de reglas, y es demostrable que un mal GM arruina la experiencia de juego de sus jugadores, o por lo menos, presenta quejas entre ellos (Shay, 2013).

Junto a lo anterior, en un Simulation Game el resultado o, cómo se suele decir en jerga de jugador, las consecuencias de la acción desempeñada por la persona también son decididas por el director, el fallo o el éxito de la acción no

es definido por el azar, que es una regla común cuando miramos los T-RPG. En el Simulation Game la definición (el resultado) de las acciones desempeñadas por las personas está mediada por el director y su juicio respecto al objetivo que se plantea en torno al conflicto que buscan resolver (que es normalmente fijado con antelación al acto mismo de jugar).

Como señalan otros autores (Adams, 1973; Keller, 1975; Madimen y Bronstein, 1973, citados en Zalka, 2012) los Simulation Game suelen ser más bien competitivos, dando énfasis en quien puede resolver mejor la situación presentada, mientras que en el T-RPG, como señala Zalka (2012), Brell (2006), Arjoranta (2011) y Shay (2013) el foco está puesto en el *Storytelling* (traducible como narración), donde todos los jugadores entremezclan acciones para conformar una historia que 'se cuenta entre todos'. En este sentido el Role-Playing del T-RPG es una narración incorporada en formato de juego que atrae a la gente, no solo mediante la escucha, sino también mediante la creatividad y la participación activa (Zalka, 2012, p. 7).

Otro punto importante que destacar es que la simulación siempre presenta un elemento de realidad pues busca que las personas puedan resolver una situación conflictiva "en el mundo real" (Zalka, 2012), por lo que es una forma interactiva de enseñanza. Como señala Keller (1975, citado en Zalka 2012) la información en una simulación es dada de antemano a las personas para desempeñar su papel en el Role-Play, y generalmente ellos toman un rol poco

personalizable, pues se les da un rol que deben actuar en una situación hipotética (Heyman, 1975, citado en Zalka, 2012), por lo cual su rol se puede considerar arquetípico o genérico, mientras que en el T-RPG cada jugador personaliza su Personaje en base a un trasfondo, siendo ellos los que le dan forma y vida, pues el jugador decide dentro del marco de las reglas cómo quiere jugar su Personaje y cuál es su historia .

De esta forma, vemos que los Simulation Game y los T-RPG presentan a las personas que participan el mismo dilema (la resolución de una situación conflictiva), pero suele pensarse que en el T-RPG no hay un aprendizaje efectivo de cómo resolver situaciones conflictivas fuera del ámbito del juego mismo, pues *no es real*, lo que no es correcto, como han visto los estudios de aprendizaje con T-RPG. Como señala Mello (2006, citado en Zalka, 2012) el conocimiento ganado a través del juego de rol también es extrapolado a situaciones cotidianas reales, y muchos jugadores generan habilidades y conocimientos en vocabulario, habilidades sociales, pensamiento creativo, historia, búsqueda de información, habilidades culturales y cognitivas, entre otras (Chung, 2013; Schrier, 2017), probablemente los jugadores no tendrán que derrotar a una hidra en la vida real, pero resolver “el problema de la hidra” trabajando como equipo les suministra práctica trabajando en equipo y realizando pensamiento creativo (Zalka, 2012, p. 16).

Una vez hecha la comparación, en la cual podemos ver los elementos comunes y diferencias entre ambos tipos de Role-Play, podemos asegurar, según lo dicho por Dormans (2006), Hitchens and Drachen (2009) y Arjoranta (2011) que un Table-Top Role-Playing Game puede definirse como uno sin caer en otro tipo de juego por lo menos si cuenta con estos componentes: un *Mundo del Juego* [Game World] que puede entenderse como un escenario para las acciones de los Personajes; *Participantes/Jugadores* [Participants/Players] que diseñan a sus Personajes en base a un rol y a las reglas del juego, son todos aquellos que se juntan a jugar; *Personajes Jugables* [Characters] que son insertados en el Mundo del Juego y a través de sus acciones e interacción con el Mundo del Juego mueven la narrativa hacia un final posible; el *Maestro del Juego* [Game Master o GM] que funciona a modo de árbitro y es el creador de contenido para los jugadores, es quien diseña las directrices de la historia que se ha de jugar y quien maneja a todos los personajes no jugables (*Non-player Character* [NPC]) que interactúan con los jugadores a lo largo de la partida, el GM también está a cargo de mediar las acciones, generalmente es quien maneja la mayor cantidad de conocimiento sobre el juego y tiene la última palabra en un conflicto (sea este entre personajes o entre personajes no jugables y los jugadores); *Interacción* [Interaction], que refiere a las posibilidades que tienen los Personajes de interactuar con el mundo en el cual están insertos, que por lo menos incluye combate, diálogos e interacción con objetos, y finalmente *Narrativa* [Narrative], que puede definirse como los elementos propios

de una secuencia de acciones o eventos dentro del mundo del juego que genera consecuencias (que a su vez generan otras acciones y eventos, ad infinitum).

Dado estas características, podemos tomar estos elementos y separarlos en base a los roles que los individuos deciden tomar (siendo parte del grupo de Jugadores o siendo el GM) o en base a los elementos que hacen particular el fenómeno del juego de rol de mesa, girando en torno a los Personajes, la Interacción, la Narrativa y el Mundo del Juego que se decidió usar. Lo que podemos destacar en la definición anterior es que, como subtipo de Role-Playing, estaremos siempre seducidos por la posibilidad de mirar los elementos teatrales del juego como forma de definición, ya que es posible entender el T-RPG como un juego donde se actúa una historia, pero esto dejaría borrosa la diferencia con los Live-Action Role-Playing Games [LARP], en tanto estos se basan en la inmersión completa del jugador en representación de su personaje, y suele tomar espacios en el 'mundo real', estando en constante actuación del Personaje mientras dure el juego, mientras que en el T-RPG las acciones son llevadas verbalmente y el mundo de juego es un espacio simbólico co-elaborado entre los jugadores, por lo que los primeros se acercan más a un Simulation Game y requieren más inmersión de sus jugadores para encarnar al Personaje que dicen jugar.

Junto a esto, los elementos del T-RPG señalados en la definición de Hitchens & Drachen (2009) nos permiten hacer una distinción importante, como señala Shay (2013), Brell (2006), Zalka (2012) y Arjoranta (2011) el juego de rol de mesa es en su esencia un juego colaborativo, requiere que los Personajes interactúen entre ellos, y sus acciones impactan la narrativa (o historia) creada por el GM, y con ello también a los otros personajes.

Fuera de esto componentes, las definiciones varían en torno al nivel de inmersión de los Jugadores en el Mundo del Juego, y quizá el Escenario [Setting], entendido como la temática de la historia que el GM decide plantear a los Jugadores, pueda dar puntos de anclaje para el nivel de inmersión, en tanto esto también es una diferencia entre los LARPS y los T-RPG, pero como señala Hitchens and Drachen (2009, citado en Arjoranta, 2011), los jugadores podrían realizar una Campaña usando solamente las habilidades dadas y el libro de reglas, sin ningún nivel teatral, y seguiría contando como un Juego de Rol de Mesa, por lo que los elementos de los T-RPG no necesariamente están definidos por el nivel teatral que pueden realizarlos jugadores en una Campaña, así que la inmersión de sus jugadores no es necesariamente un componente central para definirlos.

Como señala Arjoranta (2011) y Shay (2013), el T-RPG se presenta en su dinámica como principalmente verbal, en donde los Jugadores señalan a través de palabras las acciones de su Personaje en la historia, por lo cual lo que

resalta es la narrativa y el acto de narrar (*Storytelling*) de los Jugadores, a diferencia de los LARP donde uno encarna el Personaje en la realidad, en un punto de encuentro fijado con otros jugadores, por lo cual se requiere estar disfrazado como el personaje a jugar, y también estar constantemente actuando como él, lo que lo hace un juego más inmersivo, y a su vez requiere más implicación de los jugadores al momento de iniciarse a jugar.

Por otro lado, tenemos el uso de dados como elementos de azar y el trabajo del GM como creador de contenido para los jugadores. Al ser en su mayoría una dinámica verbal que es definida y redefinida por el grupo de participantes (jugadores y GM), nos movemos en un mundo que ya tiene un escenario pre configurado (el manual de reglas), pero que como escenario, da las bases para presentar cualquiera sea la historia que los participantes permiten sea narrada (por ellos y el azar), como señala Montola (2007, citado en Arjoranta 2011) el Role-Play puede definirse como un proceso de definición y redefinición de un mundo imaginario, hecho por los jugadores en una estructura de poder determinada, que en el caso de los T-RPG, se dirigen a los dados y el GM, como elementos que contienen el nivel de libertad de los Personajes. Cuando hablamos del GM, tenemos que él se presenta como un jugador, es parte de quienes juegan, pero él no se centra en intervenir en la historia, en tanto su papel en el juego es presentar un arquetipo de historia para los Jugadores, y les da un motivo que funciona como puntapié inicial para el inicio de la aventura, es quien coloca a la Damisela en apuros al final de la torre custodiada por un

dragón, para que nuestros héroes decidan rescatarla o seguir su camino. En este sentido, el GM tiene poder dentro del juego, pues como señalamos anteriormente, controla a todos los NPC del juego, y es quien piensa las directrices de la historia para sus jugadores, pero a su vez no es absoluto en su control, pues él también debe responder a los dados, el azar y las decisiones de sus jugadores.

Como se señala anteriormente, el dado en el T-RPG es central, no solo define las características de todos los Personaje en el Mundo del Juego, sino que también si tenemos o no éxito en la acción que vamos a realizar. A diferencia de los Simulation Games u otros Role-Playing, donde las acciones son mediadas por una persona que funciona como director, o por una regla implícita entre los jugadores (en caso de ser un Role-Play sin director o sin sistema, muy parecido a la improvisación), en el T-RPG el dado es indiscutible, los jugadores deciden entregar el éxito de su acción al azar, lo que abre el acto de narrar a cualquier camino mientras los jugadores tengan éxito, lo que también mantiene la jerarquía de poder entre ellos. Al usar el dado como método de éxito, se permite que los jugadores puedan pensar la más loca de las acciones, como asestar mortalmente al corazón del enemigo desde 30 metros con una flecha, y tener la posibilidad de triunfar, y viceversa, permite que, hasta la más simple de las acciones, como hablar con el guardia de la ciudad, desencadene toda una aventura para el grupo. Este elemento de poco control de los jugadores permite también que no se pueda culpar a otros por alguna mala decisión, de hecho,

muchos jugadores de rol presentan creencias supersticiosas respecto a sus dados (Fine 1983, citado en Shay,2013), como lo haría un *jugador* (gambler), lo que muestra el nivel de poder que se les atribuye.

Debido a esto, tenemos un fenómeno que se complejiza a medida que buscamos entender sus características comunes, separándolos de la rama de los videojuegos de computadora y MMO, y que se presenta como una manera analógica de jugar una historia (y jugar a ser otro) , pero por otro lado, no requiere tanta implicación personal como lo requeriría un LARP, que generalmente necesita un número mucho mayor de personas para que ocurra una sesión de juego, y necesita muchos más ámbitos teatrales de los que necesita un T-RPG para ocurrir pero, ¿Cómo es que las personas que juegan T-RPG deciden jugar este tipo de juego y no otro?, es claro que prefieren la palabra por sobre la acción, y quizás este tipo de Role-Play permite encauzar de cierta manera necesidades específicas en las personas que juegan T-RPG (Adams, 2013; Lankoski& Järvelä, 2012). En este sentido, la manera en la cual las personas pueden moverse en este mundo imaginario del T-RPG es mediante el Personaje jugable, y con ello expresar un potencial de ser que se diferencia un poco de su personalidad, o lo que consideran ellos mismos, pero permite poner en relación una forma de ser, y en ese sentido, una forma de relacionarse, que puede ser explorada sin las repercusiones 'físicas o reales' de comportarse de cierta manera en la vida cotidiana.

CAPITULO SEGUNDO: EL PERSONAJE Y LA NARRATIVA

El personaje en el juego de rol de mesa

Cuando hablamos de los juegos de rol, y en específico de los T-RPG, el primer paso es “Hacerse un Personaje”, los jugadores piensan el cómo desean jugar antes de empezar a jugar, por lo que la estructuración de un personaje funciona como medio de acción en el mundo imaginario co-creado por los jugadores. Cuando nombramos anteriormente los estudios de Avatar, nos referimos a como son la forma en que la persona se mueve en la virtualidad (o en un escenario virtual), y como señala Dormans (2006), sus características son muy similares a los personajes en hoja y papel, en tanto funcionan como una expresión personal en un espacio *virtual*, por lo que podemos ver la construcción de Avatares y Personajes, y esperar que estos últimos produzcan efectos parecidos en las personas de lo que produce el primero. (Nielsen, 2015; Bean, 2015)

Tomando en cuenta la definición de Hitchens y Drachen (2009, citado en Arjoranta, 2011), tenemos a los Jugadores y al Maestro del Juego, que podemos englobar a *grosso modo* como los participantes del juego, y lo que hace progresar la campaña es como estos impulsan la historia hacia su desenlace mediante la acción (o no acción) de sus Personajes. Aquí nos centraremos específicamente en la construcción y efectos del personaje en el

jugador y no en el GM, en tanto la función de este está centrada en la historia y no en los protagonistas de esta.

Como señala Ramos-Villagrasa & Sueiro (2010) crear un “personaje jugador para una partida de rol es, en esencia, un proceso de toma de decisiones en el que el jugador opta por unas combinaciones u otras de rasgos según el personaje que desee interpretar” (p. 7), eso demuestra una implicación de la persona en el juego, y también demuestra que es posible que esto lleve a la inmersión de la persona en esta creación para emular un personaje *lo más real posible*. Ahora bien, lo que tenemos en esta toma de decisiones es lo que Lankoski & Järvelä (2012) señalan como “*Bleed*” (traducible como *exudar*), y es el proceso por el cual el personaje se traspasa hacia la persona, lo que podemos entender como una sobre inmersión del jugador en el personaje creado, donde los pensamientos y emociones del personaje son sentidos por el jugador como si fueran de ellos, se transforman en *pensamientos y emociones reales*. En este artículo los autores rechazan totalmente el concepto en tanto el personaje no existe como una entidad independiente y, por lo tanto, no puede tener pensamientos y sentimientos que influyeran al jugador, por lo que el tema de fondo para ellos es cómo somos tocados por la ficción, y en este sentido, con lo imaginario. Aquí hacemos una diferencia con este planteamiento puesto que, aunque aceptamos que el Personaje no es un ser independiente, sí puede constituirse como una configuración o estructura para la persona que lo creó, y a la cuál puede acceder si así lo desea, puesto que al crear un personaje

ponemos nuestro esfuerzo en crear una identidad y personalidad en el personaje, y con ello también ponemos nuestro estado psíquico en el momento en que el personaje fue creado (Bowman, 2009; Cover, 2010; Lacy, 2006; O'Neal, 2012, citados en Hall, 2015). Dado esto, es posible enfocar lo que implica crear un personaje como crear una forma de moverse en el mundo, sea esta para propósitos lúdicos o no, y es posible que esta exude hacia nuestra personalidad principal puesto que lo que llamamos identidad personal es creada mediante la misma forma en la que pensamos cuando creamos un Personaje. (Waskul & Lust ,2004; Waskul, 2006 y Kociatkiewicz, 2000, citados en Shay, 2013)

En este sentido, los jugadores mantienen entre ellos y el personaje, o intentan mantener, para una buena experiencia de juego lo que Huizinga llama *The Magic Circle of Play* (Huizinga, 1938, citado en Stenros, 2012; Huizinga 1955, citado en Copier, 2005), que se entiende como el espacio mental que divide el juego en el nivel ordinario-imaginario, una barrera entre '*jugar y ser serios*', siendo un estado mental que los jugadores han aprendido a mantener y usar a lo largo del transcurso del juego, en tanto nos movemos dentro y fuera del Personaje a lo largo del acto de jugar sin criticar los aspectos fantásticos o poco reales que están ocurriendo en la historia (lo que en cine y literatura se llama "La Suspensión de la incredulidad"). De manera simple puede entenderse como en ciertos la persona habla como si fuera el personaje, y en otros como el jugador que maneja al personaje. Tomando en cuenta lo anterior, los jugadores realizan

lo que todos realizamos al ver una película o leer un libro, la diferencia es que ellos participan activamente de la historia contada, pues son ellos quienes la construyen, son actor y audiencia de la historia al mismo tiempo, y al ocurrir este vaivén constante entre persona y personaje, es que podemos localizar el fenómeno de *Bleed*, y podemos entender por qué muchos relatos de jugadores señalan como les ha afectado lo que le ha ocurrido a su personaje en el juego, pues es como si les pasara a ellos (Shay, 2013).

Siguiendo esta línea de pensamiento, es interesante señalar como Lankoski & Järvelä (2012) y Goffman (1997, citado en Shay 2013) hablan del *Engrossment* (traducible como absorción) para mencionar parte de la motivación de los jugadores al momento de jugar, y el acto mental del *Magic Circle of Play*, puesto que esto explica cómo se debe jugar el Personaje durante la partida para que sea divertido, lo que puede resumirse en “*ser el personaje durante la sesión*”, hay que dejar que el juego nos absorba para considerarlo divertido, y en el caso de los T-RPG (y RPG en general) eso implica dejar que el acto de ser personaje nos absorba, lo que menciona Brown (2017) cuando habla de la proto-actuación y cómo es posible relacionar el role-play con el trabajo de los actores en el drama y el teatro. Como nombramos en el capítulo primero, el T-RPG no se define en base a el nivel teatral de sus jugadores, en tanto se juega mediante la palabra más que la acción, pero eso no excluye que los jugadores de T-RPG hagan el acto mental de *ser como* el personaje y actuar *como si* fueran el personaje por ese periodo de tiempo que dura la partida.

Si tomamos en cuenta los efectos del personaje y que para poder jugar en el T-RPG debemos estar dispuestos a ponernos en la piel del personaje y ser tocados por la ficción, Nussbaum (2010, citado en Shay, 2013) ya señalaría que las personas necesitan “*narración imaginativa*” para explicar el fenómeno empático de pensar como otro, y de esa forma poder ser un buen lector de su *historia*, lo que habla de una perspectiva narrativa, o afinidad por pensar de manera narrativa, en las personas que practican el T-RPG, lo que Shay (2013) ya señalaría al decir que no sólo nos sumergimos en el acto de jugar, sino que nos permite realizar una exploración de identidad personal para probar y vestirnos de otras identidades, y así aprender de ellas, lo que se condice con lo señalado por Huizinga (1955, citado en Copier, 2005; Waskul & Lust, 2004) al decir que no existe una diferencia real entre el acto de ser serios y el acto de jugar, por lo que el acto de crear una identidad, sea lúdico o no, no implica una diferencia efectiva en el esfuerzo que realizamos a la hora de crear dicha identidad.

El Self Narrativo

Una vez entendiendo qué es un Personaje y el espacio que ocupa en la mente de las personas cuando juegan, podemos darle a su vez un espacio en una concepción narrativa de la persona en la cotidianidad. En busca de una visión más propositiva en la construcción del *Self* es que nos centramos en lo dicho por Bruner (1987;1991; Brockmeier & Carbaugh, 2001), donde pensamos a las personas como autobiografías, y con ello enfocar en *pensar la vida*, como

señalaba Bruner, de una manera narrativa, impulsando una identidad en una historia, donde la mente realiza *World Making*. Para ello, junto a lo dicho por Bruner, también tomamos lo señalado en Martínez-Lucena (2010) respecto a los narrativismos propios de la filosofía y como los pensadores de antes explicaron al *Self* como una expresión narrativa, más que episódica y unilateral.

Como señala Bruner (1987; 1991) es imposible no constar el mundo en base a una temporalidad, pues es la manera más segura de representar lo que señala como *tiempo vivido*. Si tomamos esa aseveración, lo que constamos del mundo sólo aparece una vez es pasado, y es en el acto de narrar cuando damos forma a esa vivencia, pasando al acto de *World Making*, donde la realidad se construye, pero esta construcción es personal y aunque sea nuestra perspectiva de ese *tiempo vivido*, lo único que podemos revelar de nuestra vivencia es lo que puede ser contado a otro (Martínez-Lucena, 2010). En ese sentido, es cierto que podemos configurar una visión de 'lo que es real' que sea veraz, en tanto la tomamos de nuestra experiencia, pero no podemos reafirmarla sin el acto de narrar a otro ese esquema narrativo, y en ello solo podemos confiar en el ámbito cultural y social de las personas al poner a prueba nuestra perspectiva, dando como resultado que solo es reafirmada o no mientras otros la acepten como una forma válida.

Siguiendo a Martínez-Lucena (2010) y Bruner (Brockmeier & Carbaugh, 2001) entendemos que optamos por una mirada constructivista, donde la construcción

de mundo está basada en nuestras perspectivas, en el cómo miramos la realidad y la construimos mediante nuestros sentidos, conformando nuestra visión de mundo. Así bien, empezamos a teorizar cómo las personas se miran a sí mismas y como se construyen constantemente, en un acto que Martínez-Lucena (2010) señala como un círculo vicioso, puesto que entendemos que la gente realiza una construcción narrativa de sus vidas para generar una autobiografía, pero en el proceso de vivir su vida ellos también construyen una narrativa de lo que está ocurriendo, por lo que tenemos una historia que se crea a sí misma y que se entiende a sí misma como una historia mientras ocurre este proceso. En este sentido, sufrimos la paradoja de que nuestra historia no tiene final en tanto cuando morimos, no podemos ser auditor del proceso de nuestra muerte, no podemos contar nuestro final.

Pero curiosamente, si ponemos ese círculo vicioso en movimiento, llegaremos no solo a que el *Self* se construye cuando se cuenta a sí mismo, en el constante uso de la mente como creadora de realidad, sino que llegaremos a la conclusión de que nuestro final es parte de la historia de otro. De esa forma, es posible pensar este acto individual de una manera relacional, rechazando así los discursos individualistas, que como señala Walther & Carey (2009, citado en Combs & Freedman, 2016) se centran más en los otros en vez de en quien nos estamos convirtiendo.

Una vez dicho esto, podemos preguntarnos sobre las características del Self narrativo. Como señala Combs & Freedman (2016), el *Self narrativo* se puede entender de manera relacional, distribuida, performativa y fluida. Cuando señalan los autores que somos relacionales, ponemos en juego nuestra historia en base a que el *Self* está constituido de nuestra propia historia en distintos medios, o sea, en los distintos contextos en los que hemos sido parte, haciendo un símil con lo que ya diría William James al señalar que “un hombre tiene *tantas personalidades sociales* como medios al que pertenece” (Viqueira, 1930, párr.1), por lo que estaremos siempre construyendo nuestro *Self* no solo con nuestro propio material de la realidad, sino que con el que recibimos de los otros, y desde sus perspectivas tendremos distintos *Self* que se entremezclan y fluyen entre uno y otros según el contexto en el cual estamos en ese momento, en un proceso en constante movimiento.

Al hablar del *Self* desde lo señalado por estos autores, tendremos que dar un foco especial a las partes performativas y distribuidas que señalan Combs & Freedman (2016). Puesto que la distribución de nuestra identidad se encuentra tanto en la historia de la persona como en los otros que son parte de esa historia, tendremos que ello también nos envuelve en un acto performativo en tanto nuestras acciones se graban en las historias de otros, convirtiéndonos en actor y audiencia a la vez, lo que es curioso en tanto esto es también lo que ocurre cuando jugamos T-RPG, sólo que, con otra faceta inventada por nosotros.

Si seguimos con esta perspectiva narrativa de Combs & Freedman (2016) podríamos ver señales de cómo funciona la narración, en donde el *Self* pone secuencias de acciones, y en donde la persona (como identidad personal) se coloca al realizar esas acciones que, a su vez, son observadas por otros, y nos entregan un pedazo de 'historia' para construir nuestra autobiografía, en un proceso que solo termina en cuando no hay otro que pueda mantener la biografía, lo que se relaciona con lo que diría White sobre *Rememorar* (1988, citado en Combs & Freedman, 2016).

Si tomamos en cuenta los elementos de la narración y el pensar la vida como una historia, es posible ver las similitudes que entrega pensar de esta manera con la forma en que los jugadores de T-RPG piensan en el juego, e incluso hace mucho más entendible por qué ciertos jugadores presentan el fenómeno de *Bleed*, puesto que los estudios sobre jugadores y personajes (Shay, 2013; Adams, 2013; Hall, 2015) nos señalan que las personas propensas a jugar un juego de rol no sólo exploran otras identidades posibles, sino que les permite hacerlo sin sufrir repercusiones físicas reales por actuar o pensar de cierta manera.

Es esto último lo que permite relacionar la narrativa con el juego de rol. En tanto tomamos a los Personajes y su creación como una manera de invertir en un *Self* es que también podremos tomar a ese personaje y ver qué tanto de él es posible llevar al *Self* del jugador, mirándolo como una autobiografía que tiene

tantos Personajes como la persona pueda crear en el juego, y que es posible que pueda usar para potenciar habilidades y perspectivas que hasta entonces no había considerado en la manera en la cual puede hacerlo mediante el T-RPG.

MARCO METODOLOGICO

Diseño de investigación

Esta investigación se enfoca en explorar y describir las narraciones de sí mismo que generan las personas que juegan juegos de rol de mesa, poniéndolos en relación con los personajes que crean dentro del juego. Dado estas condiciones es que se optó por una aproximación cualitativa de investigación, no probabilística, de carácter exploratorio-descriptivo, según lo presentado por Hernández, Fernández y Baptista (2010). Este tipo de investigación se caracteriza por su carácter flexible, principalmente naturalista e interpretativo, enfocando los datos hacia una visión comprensiva de la realidad, poniendo por delante los aspectos subjetivos e intersubjetivos de las experiencias de los participantes.

El alcance del estudio es exploratorio-descriptivo, señalando que la indagación del tema ha sido poco abordada, observando las principales características del objeto de estudio (Hernández et al, 2010). A su vez, es no probabilística, pues

busca entender la conformación de narrativas de un grupo específico de personas.

Participantes

La unidad de análisis contemplada para esta investigación consiste en una 'mesa de rol', que es compuesta por un Dungeon Master y sus jugadores, que en total aproximan entre 4 a 5 personas. Todos provenientes de la Región Metropolitana, quienes aceptaron participar de manera voluntaria en este estudio

La selección de la mesa de rol que hará de muestra se eligió bajo el criterio de conveniencia (Hernández et al, 2010), a través de redes personales y grupos afines a juegos de rol en redes sociales, buscando una mesa de rol con disponibilidad y disposición a participar de este estudio. La elección del grupo se presenta cuando contacto y presento la investigación a un Dungeon Master en redes sociales, y señala un grupo de jugadores de 4 personas con disponibilidad con los cuales se junta a jugar 2 o 4 veces al mes, sea en su casa o en una tienda de juegos en la comuna de Maipú.

Recolección de datos

Las técnicas utilizadas para la producción de datos de esta investigación fueron la entrevista semiestructurada, que permiten un mayor despliegue en las respuestas de las unidades de análisis (Hernández et al, 2010) y la observación participante, que permitiría ver el proceso de jugar rol y el despliegue de las

unidades de información al momento de jugar. La razón detrás de hacer observación participante es tomar elementos vistos a lo largo del periodo de observación como un recurso para detallar la información que sea entregada en la entrevista, lo que permite un mejor enfoque sobre la experiencia de jugar y como la persona puede explicar esa experiencia

La entrevista, en tanto, se plantea desde una comprensión narrativa y biográfica, buscando que las preguntas guíen a relatar o contar una historia, que tenga relación con la temática de jugar al rol y lo que las personas pueden absorber de esta experiencia de juego.

La entrevista se realizará una vez se haya observado unas 3 a 4 sesiones de juego, en un espacio distinto al del juego, de manera individual a cada uno de los participantes de la sesión

Técnica de análisis

En la presente investigación se realizó un análisis del contenido (Bardin, 1996; Mayring, 2000; Pérez, 1994; Krippendorff, 1990, citado en Cáceres, 2003) de la información obtenida en la entrevista, de carácter narrativo-biográfico (Bruner, 1991), en base a 2 dimensiones:

1.- Características del personaje con aspectos biográficos de la persona:
Contempla todo suceso o evento que el jugador pone de sí, de manera consciente o no, en su personaje. Sean estos elementos de su propia biografía

o de otros relevantes para él, así como situaciones o experiencias vividas que sirvieron como componente para el trasfondo del personaje que juega.

2.- Características del personaje con aspectos de la identidad narrativa de la persona en su vida real: Contempla todo lo que el jugador puede asimilar como compartido entre él y el personaje que juega, sean estos elementos de la personalidad del personaje, cómo interactúa con los otros personajes en la historia y cómo responde a los elementos de la historia que están jugando. También cabe dentro de esta dimensión las características que el personaje posee que el jugador desearía tener en su vida cotidiana, así como aquellas que realiza como personaje, pero no aprueba a nivel ético o nunca realizaría.

Aspectos éticos

Al inicio de la observación de campo, se les hizo entrega de un Consentimiento Informado que los participantes firmaron voluntariamente.

Además, antes de cada entrevista, los participantes fueron informados nuevamente sobre el objetivo y las implicancias de la investigación, además de garantizarle la confidencialidad a cada uno de ellos, y la posibilidad de dejar de participar si llegaban a desearlo.

Se ha modificado los nombres de cada uno de los participantes, esto con la intención de cumplir con el contrato de confidencialidad establecido antes de cada entrevista.

RESULTADOS Y ANALISIS

Tomando lo dicho en las entrevistas y la observación participante, se realizó un análisis de contenido enfocado en las características del personaje de juego de rol de mesa en relación con características del jugador y aspectos de su biografía. De ello los resultados pueden exponerse en las siguientes 3 dimensiones propuestas, que para efectos de esta tesis se presentan de forma separada, pero están interconectadas unas con otras a lo largo de la experiencia de juego.

1.- Importancia de la característica que define al personaje jugable

A lo largo de las entrevistas, la definición del personaje jugable por parte de los jugadores varía en longitud y especificación, por lo que no es posible a primera vista señalar que todos los jugadores consideran a su personaje una parte importante de sus vidas, o que estos tengan relevancia previa al acto de jugar. Lo que aparece en mayor o menor medida es que ***los jugadores identifican en sus personajes aspectos que también poseen, y que consideran tener similitudes.***

Viñeta 1: Identificación de aspectos en el personaje

Yo diría que igual mucho...si yo diría que mucho, ambos tienen la relación de la familia, la responsabilidad (...), más que nada por el tema de la familia, por el tema de los amigos, el hecho de que tenga una cercanía con ellos.

(**hablando de su personaje**) De cierta forma está su primo Asgor, que se supone debería ser el responsable de liderar prontamente al clan, una vez que esté más preparado, pero él no quiere hacer eso, no le interesa liderar el clan, pero en cambio Ragnar (**su personaje**) si esta mejor capacitado, y quizás no lo quiere realmente, pero

si siente que tiene que hacerlo lo va a hacer. Entonces en ese aspecto están...mis hermanos y yo, que soy el menor, que soy como el ultimo que debería hacer algo por la familia, pero ahí estoy yo, sacando la cara por ellos, soy el único que fue a la universidad, y voy a tener un título universitario, mi hermano solo es técnico y mi hermana solo salió del colegio, intenta estudiar, pero no lo ha conseguido. Entonces como ellos no siguieron desarrollándose por algún motivo, no por eso no cumplen con sus responsabilidades, pudieron seguir avanzando, pero decidieron que no, y aun así ellos me apoyan a mí, y por esa razón yo también los voy a apoyar a ellos. Es un compromiso implícito, no hay nadie que diga que tengan que hacerlo

(hablando sobre estas similitudes) Quizás Asgor se parece mucho a mi hermano (...), trata de salir adelante pero no todo le funciona, ahora iba a estudiar y no pudo (...) y ahí estoy yo intentando ayudar a mi hermano.

Cristóbal (24)

Sí, yo creo que sí, no exactamente igual claro, pero, o sea, yo creo que a todos les podría pasar algo similar a lo que le paso a Lena (**su personaje**) Si algo malo paso en tu vida lo ideal sería tratar de arreglarlo, y enfrentarte a este problema. Yo pienso que todos hemos tenido conflictos entonces en parte Lena se asemeja a la historia que muchos podemos tener, incluida yo.

Paula (25)

Diría que la parte de la vida tranquila, cuando chico siempre estuve aislado de la gente, nunca fui de tener muchos amigos, siempre tuve poco amigos.(hablando de ser sociable) Como que esas cosas, yo creo que me han desgastado un poco (...) yo creo que por eso a Rak (personaje) le he metido tantos cambios de vida, como pa' poder buscar un reflejo de mí mismo, ver en qué momento yo empecé a disfrutar más todo lo caótico que se volvió mi vida, todo lo mucho que ha cambiado.

(hablando sobre las similitudes) Yo creo que en lo poco social que el hueón es, es muy poco sociable. Le cuesta hablar con las personas nuevas, le cuesta mucho ese tipo de situaciones, las situaciones nuevas, donde no está acostumbrado, salir de la zona de confort le cuesta demasiado, yo creo que también me veo muy reflejado en eso.

Ariel (23)

Bueno, en sí, dentro de ese mundo, hay un personaje en el cual mi personaje lo toma como uno de los pocos amigos que tiene, yo creo que en ese aspecto mi personaje se parece algo a mí, porque claramente las personas que yo considero amigo, no ando con rodeos, les cuento todo, sería como los hermanos que no tuve

William (24)

Junto a lo anterior, cuando se empieza a indagar en cómo es que esta característica común entre ambos aparece, reportan no tener conciencia de activamente colocar estos aspectos en sus personajes, señalando que fue apareciendo con el tiempo, incluso reportando que en un principio no tenían planeado nada de ello, y lo fueron agregando a la historia a medida que jugaron. Dado esto, es posible teorizar que **los personajes son creados primeramente en base a las reglas del juego, y una vez que lo juegan, este empieza a adquirir progresivamente aspectos similares con el cual ellos pueden conectar.**

Viñeta 2: Aspectos similares entre jugador y personaje

Creo que no, quizás porque no lo he pensado como tal (...) surgieron durante el camino, de hecho, varias veces fui cambiando la historia del personaje, y quedó como está ahora, de hecho, en el momento no pensé que fueran cosas semejantes a mí, simplemente se me ocurrió una historia, la fui trabajando, y de a poco me fui dando cuenta que teníamos ese parentesco.

Cristóbal (24)

Es como empezar a crear el disfraz, y es la parte que más me complica, porque quiero darle algo especial a los personajes, algo creativo y divertido a la vez, y ahí me tomo mi tiempo para pensar su historia y como sería ese personaje, tomando en cuenta el libro del juego, que cosas podría considerar (...) eligiendo la raza y la clase, tomo en cuenta la historia que tiene como registro el libro, sobre las razas y cómo actúan las clases, como son las clases en sí, y en base a esto empiezo a pensar en una historia para el personaje, y en base a su historia, como sería este personaje, en base a lo que ha vivido, vínculos con otros personajes o cercanos, en base a eso voy pensando también la personalidad.

Paula (25)

Lo que yo quería al principio era crear un personaje que fuera muy vacío, que no tuviera mucha personalidad, y que al final de la campaña, se viera como un personaje que de verdad aportó, un personaje histórico, un personaje profundo y esas cosas (...) Al principio me parecía un mal personaje, me parecía muy mal personaje, pero era porque no tenía bien definida la historia, la trabajé muy poco, pero con el tiempo me

ha empezado a gustar cada vez más, como crear una mejoría completamente diferente a lo que yo me tenía imaginado al principio ha hecho que me den más ganas de jugarlo

Ariel (23)

Al final de las cosas me entretuvo ese hecho de crearse un personaje, poniéndole las características que tú quieres, su trasfondo, lo encontré interesante (...) más que nada cuando llegue a crear el personaje era el guerrero genérico que uno se crea en los juegos, y cuando estaba avanzando con la historia del personaje en los sucesos que nos metían dentro de la historia empecé como adquirirle esa personalidad al personaje. Porque el trasfondo lo invente mucho después, de 2 juegos que hicimos, invente ese trasfondo.

William (24)

Para entender lo anterior, es posible referirnos al acto de jugar 'a ser el personaje' para los jugadores, ya que es un acto que se repite constantemente a medida que se juega cuando no se está en batalla, donde los elementos más mecánicos del juego se hacen presentes, como son el uso de dados, conocimiento del juego, etc. Como nos contó el Dungeon Master durante una de las sesiones de juego, intentar que los jugadores se mantengan como sus personajes durante el juego es algo que se busca activamente a la hora de jugar, y es lo que se vio durante las sesiones de juego, por lo que eventualmente apareció la inquietud sobre qué tan cómodos se sienten los jugadores al jugar su personaje, usando la comodidad como un factor a la hora de definir parte de la experiencia de jugar. Como señalan estudios anteriores (Shay, 2013), los jugadores definen que la experiencia de "jugar al rol" es más o menos grata según que tan bien puedan personificar al personaje que están jugando, lo que podemos relacionar con lo señalado en Huizinga respecto al

Magic Circle of play (Huizinga, 1938, citado en Stenros, 2012; Huizinga 1955, citado en Copier, 2005), al señalar que el acto de jugar no es fundamentalmente distinto al acto de no jugar. Entonces, establecemos que la personificación constante del personaje no solo deja una experiencia de juego que los jugadores buscan activamente, sino que a nivel personal esto genera una personalización progresiva del personaje para permitir esta experiencia. Una vez esto ocurre, los jugadores señalaron que el role-play que pueden realizar es más completo y satisfactorio si logran conectar con el personaje que están jugando, lo que nos deja como conclusión que ***un personaje que se parece a los jugadores es más cómodo de personificar durante el juego que uno que no tiene nada en común al jugador***

Junto a esto, hubo pequeños reportes que señalan que si el personaje es igual a ellos no encuentran atractivo en jugar, razón por la cual intentan que su personaje sea diferente a ellos, pero si este personaje no tiene algún aspecto en donde puedan conectar, la experiencia de retratar el personaje les es muy difícil de mantener en el tiempo, por lo que al final terminan necesitando alguno de estos aspectos similares para poder retratar su personaje a la hora de jugar.

Viñeta 3: Comodidad a la hora de jugar el personaje

(...) bueno este ha sido como el más icónico, porque anteriormente tenía un clérigo, pero como estaba empezando a jugar no tenía un trasfondo tan claro, simplemente lo jugaba, era como yo en el personaje, pero no tenía el trasfondo claro. En ese sentido Ragnar (su personaje) es como el más completo, porque además de tener trasfondo tiene sus aliados, tiene sus amigos y también tiene sus enemigos

Cristóbal(24)

He jugado Lena más tiempo (...) de los personajes que he creado, me di cuenta de que ya, escogílas características, esa parte es fácil. La parte que a mí me genera conflicto es ¿Qué personalidad o que historia va a tener este personaje? ¿Qué le puedo añadir?, algo que se adecue al personaje, cachai'? y eso es lo que más me genera conflicto, porque la idea...igual es fome actuar como uno, la idea es que también tenga historia el personaje, y eso se ha desarrollado hartito con la imaginación para hacer este tipo de cosas, con eso me refiero también al ritmo del personaje, el seguirle la personalidad o lo que haría el personaje en la historia, la idea es hacer algo que ellos hagan, no uno.

Paula (25)

La primera huea que pensé cuando íbamos a hacer la partida de los malvados fue que yo quería un personaje que no fuera como yo, porque casi todos mi personajes son súper tranquilos, hablaban poco, como yo, quería un personaje que no hiciera eso **(hablando sobre jugar un personaje muy parecido a él)** No sé, yo creo que es porque me cuesta mucho actuar, me cuesta mucho ser alguien diferente, no sabría cómo decirlo, jugar un personaje que sea diferente a mí, que sea una persona completamente diferente a mí como que me cuesta demasiado. (...) siento que se parece tanto a mí de repente que cambiar la voz y hacer como que actúe diferente me cuesta demasiado, no siento que la personalidad sea de Rak (**su personaje**), sino que a veces es la mía la que está hablando, así que como hasta que no pueda definir un rasgo de personalidad que lo haga sonar distinto a mí, yo creo que hacer el cambio entre jugador y personaje me va a costar demasiado

Ariel (23)

(hablando sobre cómo es jugar rol) Es entretenido, porque claramente cuando juego este personaje hago libremente muchas cosas que no haría aquí. (...) cuesta un poco más, ponerse en el papel del personaje, cuando empezamos a hacer conversaciones (...) si se pareciera un poco más a mí sería más cómodo hablar como el personaje

William (24)

Lo anterior nos permite teorizar respecto a cómo entender estos elementos. Los jugadores primero realizan la acción de jugar como si fuera cualquier otro juego, pero como se señaló anteriormente, el acto de jugar juegos de rol de mesa impone al jugador que actué como el personaje que creó, por lo que está constantemente entrando y saliendo del *Magic Circle of play*, lo que a nivel

personal puede explicarse con las dimensiones de la identidad propuestas en Combs & Freedman (2016), puesto que el acto de jugar tensiona esta identidad narrativa creada en el juego a realizar acciones, juicios de valor, decisiones éticas, conversaciones simuladas, entre otras, a lo largo de la aventura, acciones que no solo tensionan al jugador a nivel personal, sino que a los otros que están con él en el momento de jugar, o sea, el juego no pone solo a los jugadores en relación con su personaje, sino que también con los personajes de los otros jugadores, que a su vez también están realizando su propio proceso de tensión personaje-jugador.

Siguiendo con la idea anterior, también podemos señalar que los jugadores realizan esto mientras juegan y en pos de mantener una buena experiencia de juego, pues como menciona Shay (2013), si un jugador no toma en serio el acto de jugar termina arruinando la experiencia de juego de los demás. Dado esto, la reflexión solo es posible si primero se realiza un acto narrativo performativo constante tomándose en serio el acto de jugar. A su vez, se realiza *para que el juego salga bien*, por lo que este acto es mayormente automático, no se está constantemente pensando en cómo hacerlo, sino que se realiza mientras se juega, y es fruto de jugar *tomándose en serio el juego*, y como experiencia solo es mejorable una vez se sigue jugando de esa forma de manera constante.

2.- Deseabilidad de la característica del personaje jugable

Cuando hablamos de los aspectos o características que los jugadores ponen en sus personajes, se puede rescatar a lo largo de las entrevistas que esas características o aspectos no siempre son algo que manejan con total control, o algo que en realidad posean. Cuando hablamos sobre si estos aspectos (sean físicos o mentales) de sus personajes son cosas que estuvieron en su biografía, o les gustaría tener en su biografía, ***aparece que los personajes reflejan aspectos que estuvieron en su pasado, o reflejan características que poseen, pero no practican tanto en su cotidianidad;e incluso, que son aspectos que no poseen, pero les gustaría poseer en la vida real.***

Viñeta 4: Biografía del jugador y aspectos de su personaje

Bueno, igual, a mí de vez en cuando me gustaría tomarme las cosas más en serio, porque yo soy muy relajado, de repente tiro la talla cuando no se debería de tirar, me cuesta ver si el ámbito es demasiado serio o podemos tirar alguna broma. (...) de lo que tiene personaje, igual me gustaría tener esa forma de pensar, más fríamente, más calculadora, porque muchas veces hago las cosas sin pensarlo, igual yo considero que ese es un ámbito negativo que tengo yo mismo porque, porque mi pega es de electricista, ¿qué pasa? Que yo hago la pega de forma fotográfica, me aprendí las cosas de forma tan de libro que las hago de repente sin probar las cosas (...) no hacer todo por impulso, que muchas veces hago eso

William (24)

Más que aspectos psicológicos yo diría que un aspecto más físico. Me gustaría ser...yo diría que por eso elegí un dracónido, porque los dracónidos son grandes, son hueones como de 2 metros, corpulentos, que se ven amenazantes, que es todo lo contrario a mí, que yo soy chico, escuálido, y me veo como cabro de 15, entonces yo creo que eso es como lo que más me gustaría tener, es algo físico, porque aparte de eso, no es algo que haya pensado tanto.(...) y diría que la capacidad de actuar no más, porque igual...como es un juego, aunque tenga miedo enfrentar a un enemigo, puedo atacarlo, puedo enfrentarme a él, puedo expresar mis opiniones no más, es algo que me gustaría hacer mas

Ariel (23)

Yo antes igual me guardaba muchas cosas, pero como que...ya no siento esa incomodidad al hablar con la gente, antes era más tímida, ahora ya no (...) Bueno yo tiendo a ser desconfiada, así que también se parece a mí en eso. No soy tan seria como ella (**su personaje**), pero hubo un momento donde era mucho más callada como lo era ella. He dejado de pensar tanto las cosas y antes era así, como que ella tiende a pensar mucho, pero ahora ya no es tan así, veo las cosas de otra manera

Paula (25)

Me gustaría tener un poco más de determinación, aunque es algo que en si tengo, pero todavía lo estoy desarrollando...si, pero creo que eso sería lo único que no tengo hasta ahora, o sea, de lo que es la personalidad del personaje.

Cristóbal (24)

Cuando ponemos esto en relación, ya se ha hablado en varios trabajos anteriores sobre como jugar juegos de rol entrega habilidades creativas, pensamiento crítico, pensamiento ético y empatía(Coe, 2017; Sarsar, 2008; Chung, 2013; Adams, 2013; Waskul & Lust, 2004), pero junto a esto es apreciable que los jugadores también pueden aprender sobre ellos mismos en el acto de jugar.Volviendo a retomar lo dicho por Lankoski & Järvelä (2012) respecto al *Bleed*, los rasgos de los personajes aparecen a medida que estos son jugados, el personaje jugable gana consistencia y se vuelve más completo a medida que es envuelto en los eventos del mundo de fantasía, realiza acciones y gana experiencia de ellas, y es lo que los jugadores buscan que pase en sus personajes; en síntesis, el personaje gana consistencia mientras más se juega como *ese personaje*. Cuando esto ocurre, el personaje empieza a definir su personalidad, el *cómo es frente a los demás*, pero ¿de dónde saca

ese trasfondo?, pues la respuesta no es otra que del jugador, por lo cual concepto de *Bleed* empieza a conformarse como un fenómeno relevante, puesto que el grado en que el personaje jugable puede servir como reflejo del jugador es un elemento que permite que el juego de rol no solo sea una instancia lúdica, sino una instancia de autoaprendizaje.

Para reforzar lo anterior, podemos también tomarnos de los conceptos de *zona de desarrollo real* y *la zona de desarrollo próximo*, conceptualizados por Vygotsky(1980) en el ámbito de la psicología del desarrollo, y que es posible relacionar estos conceptos y aplicarlos al juego de rol de mesa. Al señalar que tenemos habilidades, características y aspectos que hemos aprendido y del cual tenemos control, y otras habilidades, características y aspectos que se mueven hacia esta zona, en síntesis: aspectos que aprendimos y aspectos que estamos aprendiendo, podemos colocar a los juegos de rol de mesa como un escenario en donde las habilidades de sus jugadores pueden ser puestas a prueba en un espacio seguro, donde las repercusiones aparecen solo en la historia de fantasía, sin riesgo alguno para las personas en su vida real, y en donde es posible nutrir habilidades que normalmente no son puestas a prueba en la cotidianidad, sea porque no aparece el contexto para reforzarlas, o porque al momento de encontrar un contexto donde puedan ser aplicadas las consecuencias del fallo son demasiado potentes como para que las personas tomen el riesgo. Tomando en cuenta esto, parece plausible que los jugadores coloquen en sus personajes

elementos que ellos en su biografía no desarrollaron en su totalidad, y que pueden desarrollar ahora de manera indirecta usando su personaje, o que en caso de haberlo hecho ya, permite una revisión de esa característica, mediante la observación del crecimiento de su personaje, que todavía no termina de desarrollar una resolución en esa temática en específico.

3.- Impacto del jugar juegos de rol de mesa en la vida real

Cuando hablamos con los jugadores sobre los aspectos positivos que les ha entregado jugar juegos de rol de mesa, recibimos parte de lo que ya está abordado en la literatura (Adams, 2013, Shay, 2013, Coe, 2017), señalando que les permitió desarrollar un pensamiento creativo y la capacidad para activamente realizar acciones, señalando la iniciativa para hacer cosas y aumento percibido en su motivación. Dado esto, intentamos dar foco a si esto es debido al personaje que están jugando, y si es efectivo que ellos han aprendido de sí mismos a través del personaje, a lo cual ***los jugadores reportan haber encontrado elementos de sí mismos gracias al personaje jugable, pero que en gran medida no se habían dado cuenta de ello, o recién están asimilando que fue gracias a jugar juegos de rol de mesa***

Viñeta 5: Aprendizajes derivados de jugar juegos de rol de mesa

Bueno, aprendí que no era muy buena para tomar la iniciativa, me di cuenta de que tiendo a preocuparme demasiado de ciertas cosas, tiendo a ser un poco perfeccionista (...) ese tipo de cosas he aprendido jugando, también tengo poca paciencia para ciertas cosas. Es como lo que se me ocurre que ha cambiado con el juego (...)lo que

también ha cambiado es que se me ocurran las cosas, como: "oh podría hacer esto" como la ocurrencia de hacer en ciertas situaciones, eso ha cambiado harto también a medida que he jugado, como que se ha desarrollado más la imaginación, y eso también ha empezado con Lena. Gracias al personaje he sentido más que he desarrollado esos aspectos

Paula (25)

Bueno, aprendí que igual tengo ciertos conflictos con cosas que normalmente llevo a diario. Como las relaciones familiares, los quiero mucho pero también me doy cuenta de que me traen problemas, o que son el origen de algunos de mis problemas, pero también por otro lado también me doy cuenta de que, estoy consciente de eso, puedo hacer algo, lo puedo trabajar. (...) también que no solamente es una cuestión de que las cosas se resuelven con peleas, como en videojuegos, sino que también hay que tener relaciones en las que hay que conversar y tener claro lo que quieres tener y lo que quieres hablar, algo que se ha vuelto muy importante para mí (...) yo siento que tengo habilidades interpersonales para poder conversar y charlar, pero siento que me faltan aún más, las que tengo no me bastan para mi desarrollo personal.

Me di cuenta de conflictos que tengo, pero siento que pude haberlos aprendido o darme cuenta de estos de otras formas. O sea, iba a llegar a esa conclusión de una u otra forma, pero me di cuenta jugando con Ragnar (**su personaje**)

Cristóbal (24)

Se me ocurre que cuando estoy enojado o con impotencia, estoy empezando a pensar como mi personaje, como se llama, esa noche que nos asaltaron yo tenía caleta de rabia, quería puro pillar a uno de esos tipos y reventarles la cabeza a palos, baje con un bate ese día. Y no pude reventarle la cabeza a nadie po, funcionó como una vía para descargar la rabia, depende de mi estado de humor, mi personaje también lo demuestra cuando jugamos

William (24)

He aprendido a no ser tan callado, a hablar más las cosas, a expresar mi opinión, no porque me sienta obligado a hacerlo, sino porque tengo que hacerlo, porque tengo que hacer que se respeten mis valores, mis formas de pensar, aunque estén incorrectos, o estén correctos, no lo puedo saber si no las expreso, me ha ayudado mucho a expresarme (...) siento que puedo hablar más con las personas, que las puedo entender un poco más, ya no tenerle miedo a hablar frente a mucha gente, por ejemplo, ya no me da miedo eso, antes esa huea me daba pavor, yo llegaba a llorar, me daba mucho miedo eso, ahora ya no. Ahora es para mí simplemente es un trámite, es ir, pararme al frente y hablar, ya no es un miedo que yo tengo a eso... no sé cómo decirlo bien, no sé si se entiende a lo que voy. Me ha hecho perder el miedo a estar frente a la gente más que nada.

Ariel (23)

Lo anterior nos permite reformular algunas hipótesis en torno a la idea del personaje jugable y su parecido con el Avatar señalado por Dormans (2006). Como señalamos anteriormente los juegos de rol de mesa pueden servir como un espacio donde es posible experimentar con aspectos y elementos propios de la persona en los personajes, y permite reformular la idea del personaje de juego de rol de mesa como una versión analógica del tan conocido *Avatar* de internet, con todos los elementos propios de este concepto (Ausburn, Martens, Dotterer & Calhoun, 2009; Bean, 2015; Lee, 2013; Mark-Tarlow, 2017; Wasmuth, 2016; Williams, Kennedy & Moore, 2011; Wilton & Noël, 2011). Dado esto, es posible teorizar sobre cómo se reemplaza el ciberespacio con el mundo fantástico propio del juego de rol. Entonces, es posible pensar que aquellos que ocupan el avatar como una *manera de ser* en la virtualidad también puedan usar al personaje jugable como una *manera de ser en la fantasía*. Si esto es correcto, el juego de rol puede considerarse una herramienta válida para el autoaprendizaje, al menos tanto como es el MMORPG, en donde los jugadores ponen una parte de sí que es tensionada a lo largo del juego y termina convirtiéndose en algo valioso para ellos una vez termina la aventura, y en ese sentido, algo que puedan llevar a la cotidianidad.

Además de lo anterior, también podemos hablar de cómo este impacto es influenciado directamente por lo que el jugador pone de sí en su personaje.

Como señalamos anteriormente respecto al *Bleed* (Lankoski & Järvelä, 2012), fue posible ver que en el acto mismo de jugar el impacto del personaje aparece solo si se intenciona la reflexión sobre elementos biográficos del jugador en relación con el personaje que están jugando, ya que este acto del jugador de poner parte de sí en su personaje realiza de manera automática y progresiva a medida se está jugando.

Hablando sobre cómo se genera este impacto, podemos entenderlo mediante la narratividad y la idea de usar la biografía como una historia. Primeramente, y como acto previo a crear el personaje, la única fuente de contenido de la cual disponen los jugadores es su propia historia, y usando esa biografía, como ya lo había señalado Bruner (1987; 1991; Brockmeier & Carbaugh, 2001), es posible nutrir otras biografías, y en ese sentido, los jugadores pueden usar su historia y la que obtienen de otros para darle consistencia a la historia de su personaje, acto que se realiza de manera constante en el juego de rol, al inventar lo que los jugadores llaman 'Trasfondo'. Es en ese acto en que los jugadores están dándole al personaje un sustento de *por qué es como es*, aportando piezas para sostener al personaje en sus formas de hablar, de actuar, qué considera lo más importante, qué es lo que nunca haría, cómo mira el mundo, entre otros elementos, que son los que en definitiva le entregan esa sustancia al personaje, y que finalmente ellos describen como "*buen personaje*", un personaje que no es plano, que es entretenido de jugar, etc.

Como se dijo antes, esta consistencia se busca para que el personaje no se sienta plano, se busca generar una complejidad en el personaje que se va a retratar en el juego, y en este acto de dar complejidad es que aparece el jugador, puesto que es él el que pone de sí mismo para crear un *buen personaje*, mientras intenta equilibrar que no sea diametralmente diferente a él, para lograr bien el ámbito de teatralidad que pide el acto de jugar, en definitiva, “*un buen personaje que no sea tan difícil de rolear*”. Esto es lo que finalmente da los cimientos para que los jugadores puedan sentir ese impacto que produce jugar juegos de rol de mesa, en concordancia con lo dicho por Combs & Freedman (2016), realizan un acto relacional, distribuido, performativo y fluido al retratar intentar ser este personaje a la hora de jugar, que podemos hipotetizarlo es distinto a lo que realicen los jugadores en la vida real.

Para consolidar lo anterior, es posible tomarse de lo señalado por Huizinga (Huizinga, 1938, citado en Stenros, 2012; Huizinga 1955, citado en Copier, 2005) y ponerlo en relación con lo dicho por Bateson (1998) en su famoso metáfora “Sobre jugar y ser serios”. Si las personas tienen que realizar un esfuerzo mental para mantener la instancia lúdica para jugar bien, es obligatorio que para ello debamos “ser serios” como diría Bateson, lo que en otras palabras, habla de la implicación de sí mismo en la actividad que está realizando, no hay diferencia entre jugar y no-jugar, puesto que ambas refieren a que mentalmente no realizamos una diferencia, lo que ya fue explicado por Huizinga en su concepto del *MagicCircle of play*. Es dado lo anterior que los

juegos de rol aparecen reforzando esta idea, porque en su base es un juego que impone a la persona implicarse en el acto lúdico de ser otro, pero, como dijimos anteriormente, para crear a ese otro solo es posible recurrir a uno mismo, a la propia biografía, pues como señala Bruner (1987; 1991), no es posible salirnos del marco de nuestra propia historia

Para finalizar, es interesante notar que el proceso en sí mismo no es intencionado, y emerge de manera natural a medida que el grupo juega constantemente la historia, y en ese sentido, se mantiene a sí mismo siempre y cuando el contexto lo permita, lo que deja dudas respecto a si esto ocurriría si el compromiso de los jugadores varía, o qué tan constante debe ser la experiencia de juego para que emerja lo visto en este trabajo.

CONCLUSIONES

La información presentada a lo largo de este estudio ha logrado explorar y describir cómo las narrativas identitarias de las personas que juega juegos de rol de mesa se relacionan con las características del personaje que crean dentro del juego, mediante la descripción de esta experiencia reagrupada en 3 dimensiones, que intentan visualizar los distintos aspectos que tocan la experiencia de jugar juegos de rol de mesa para los jugadores.

Primeramente, es posible señalar que **las personas que juegan juegos de rol de mesa ponen parte de sí mismos en los personajes que crean, proceso que ocurre de manera progresiva.** Este se expresa como un fenómeno del cual no están conscientes hasta que alguien les invita a reflexionar sobre el acto de jugar que están realizando, y puede entenderse de esta forma debido a que el personaje parte inicialmente desde los elementos más mecánicos del juego, sea su raza, clase u otro elementos únicos del juego mismo, y empieza a ganar consistencia y complejidad a medida que los jugadores interpretan a este personaje continuamente mientras ocurren las sesiones de juego, lo que nos permite hipotetizar que esta particularidad ocurre por los aspectos más relacionales y sociales de los juegos de rol de mesa.

Junto a lo anterior, es también posible señalar que **para que los jugadores puedan tener una experiencia optima del juego de rol de mesa, el personaje debe tener cierto grado de parecido con el jugador,** puesto que un personaje que es muy distinto al jugador, aunque posean características similares, les es difícil de retratar a la hora de jugar, sea porque los jugadores no pueden entender bien que motiva al personaje a ser como es, o produce una dificultad para poder retratar en el juego un personaje que se sienta real, donde la exigencia de retratar el personaje los limita del disfrutar la experiencia de juego. Curiosamente, en las entrevistas hubo índices de que es posible retratar “un personaje que es *totalmente diferente* a uno” si se trata de un opuesto, pero

no queda totalmente claro si esto ocurre en todos los casos, o si es posible debido a que son el opuesto de las características que los jugadores poseen.

Pasando a las características que los jugadores ponen de sí en sus personajes, es posible señalar que estas características **reflejan elementos de ellos que tuvieron en su pasado, características que poseen, pero no son frecuentes en su cotidianidad, o son características que no poseen, pero les gustaría poseer en su vida real.** Lo anterior nos permite señalar al juego de rol de mesa como un espacio de seguridad para los jugadores, espacio que les da oportunidad de desarrollar y nutrir características que ellos consideran deseables, o para poner a prueba estas características en un lugar donde las repercusiones de algún fracaso son meramente imaginarias. El rango de las características es variado, ya que uno de los entrevistados señaló un elemento físico de su personaje por sobre uno psíquico, como lo hicieron los demás, por lo que es posible que el contexto del juego sea una variable que defina qué tipo de característica se expresa de los jugadores, lo que nos permite preguntarnos si sería distinto en caso de haber entrevistados jugadores que jugaran otro tipo de juego de rol de mesa.

Fuera del rango que buscaba esta investigación, y que aparece como un común entre los entrevistados, es importante recalcar que el fenómeno que permite este aprendizaje de sí mismo por medio de los personajes emerge del acto mismo de jugar, debido a que al preguntarle sobre esto, muchos señalaron que

no era algo que había pensado activamente, por lo que es posible pensar que los jugadores solo realizan un insight de lo antes señalado en esta investigación cuando un agente externo al juego de rol lo hace posible, como fueron las entrevistas en torno a cómo crearon sus personajes y que los motivo a crearlos de la forma en que lo hicieron.

REFLEXIONES FINALES

La información presentada a lo largo de este estudio ha logrado explorar y describir cómo las narrativas identitarias de las personas que juegan juegos de rol de mesa se relacionan con las características del personaje que crean dentro del juego, y de cierta forma concuerda con la idea previa sobre que los personajes de los juegos de rol de mesa efectivamente hablan sobre las personas que los crean, así como también permiten un juego relacional en el cual emergen nuevos aprendizajes y nuevos insight de las personas sobre sí mismas.

Lo presentado anteriormente nos permite poner en relación dudas e inquietudes sobre este escenario y que es lo que puede brindar al ámbito de la psicología. Al encontrar estos elementos es curioso pensar la idea

constructivista sobre que no es posible hablar desde otra perspectiva que no sea nuestra propia perspectiva, que también es posible aplicar al momento de hablar sobre nuestras propias creaciones, y como reflejan una parte de nosotros, en el paradójico fenómeno de aprender sobre uno mismo jugando a ser otro. Junto a esto es posible también hablar sobre como los juegos de rol de mesa se pueden exponer como una forma de autoaprendizaje, que abre nuevas aristas para el juego de rol de mesa como una herramienta posible para el campo de la terapia y la psicología clínica, junto al uso que ya se le está dando en el ámbito educacional.

Otro elemento que es posible pensar es cómo podemos relacionar los elementos propios del concepto de *Avatar* cuanto de su conceptualización ocurre en el personaje del juego de rol de mesa, y como estos podrían cambiar con el avance de las nuevas tecnologías de realidad virtual, que permiten que el avatar de internet evolucione a un nivel en el cual quizás el personaje de juego de rol de mesa ya no lo pueda alcanzar, y qué tipo de evolución presentará cada uno dado el contexto en el cual emergen.

Además, este estudio plantea una mirada narrativa específica para entender este fenómeno, centrándonos en entender a la persona como una biografía que se auto-relata a sí misma en distintos contextos, de manera relacional y mediante la acción, que intentamos poner en relación con lo que ocurre en el juego de rol, y que aunque no es totalmente igual a la idea de un yo

descentrado propia de las perspectivas dialógicas que hay en la corriente sistémica en psicología, creemos tiene varias similitudes y puede ampliar esta mirada desde otro punto de vista, como por ejemplo, preguntándonos si el personaje del juego de rol de mesa puede conformarse como *una voz polifónica* accesible para la persona, y qué tiene que pasar para que esto sea posible.

Finalmente, y como limitantes de nuestro propio marco de investigación, nos queda preguntarnos por los posibles resultados que arrojaría este estudio en otra población, tomando en cuenta que las personas entrevistadas fueron principalmente adultos jóvenes (20 a 25 años), sería interesante ver que fenómeno ocurre con adolescentes, niños y adultos de mayor edad, pues se entiende que cada etapa cronológica presenta desafíos y contextos distintos, donde es posible hipotetizar una diferencia en torno a los resultados aquí vistos. Junto a esto, también es interesante ver qué ocurriría si se hiciera un seguimiento de mayor longitud de este fenómeno, puesto que las entrevistas y la observación de campo sucedieron en un lapso de aproximadamente 3 meses. En ese sentido, es interesante hipotetizar sobre la consolidación de esta dinámica a lo largo del tiempo, y si disminuyen o no los efectos aquí vistos si las personas se alejan de la actividad de jugar juegos de rol. Por otro lado, también nos preguntarnos por los actores que no aparecen en este estudio pero son parte de este fenómeno, como es el espacio que tiene el Dungeon Master en el juego de rol de mesa, en tanto él ocupa un rol de encuadre de la historia

contada por todos; nos preguntamos qué tipo de aprendizaje o beneficio es el que recibe en este fenómeno de jugar juegos de rol de mesa, y si los personajes que crea generan en él aspectos similares de los vistos en este trabajo.

REFERENCIAS

- Adams, A. S. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope*, 12, 69.
- Arjoranta, J. (2011). Defining Role Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing*, 1 (2), 3-17. Retrieved from <http://www.ijrp.subcultures.nl/wpcontent/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>
- Ausburn, L. J., Martens, J., Dotterer, G. & Calhoun, P. (2009). Avatars, Pedagogical Agents, and Virtual Environments: Social Learning Systems Online. *Journal of Educational Technology*, 5(4), 1-13.
- Bateson, G., & Alcalde, R. (1998). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohlé-Lumen.
- Bean, A. M. (2015). *Video gamers' personas: A five factor study exploring personality elements of the video gamer*. Pacifica Graduate Institute.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, 33, 104-113.
- Brockmeier, J., & Carbaugh, D. (Eds.). (2001). *Narrative and identity: Studies in autobiography, self and culture* (Vol. 1). John Benjamins Publishing.
- Brown, S. (2017). Proto-Acting as a New Concept: Personal Mimicry and the Origins of Role Playing. *Humanities*, 6(2), 43.

- Bruner, J. (1987). Life as narrative. *Social research*, 11-32.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18(1), 1-21.
- Cáceres, P. (2008). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas. Individuo y sociedad*, 2(1), 53-82.
- Chung, T. S. (2013). Table-top role-playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 56-71.
- Coe, D. F. (2017). Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *The Qualitative Report*, 22(11), 2844-2863.
- Combs, G., & Freedman, J. (2016). Narrative therapy's relational understanding of identity. *Family process*, 55(2), 211-224.
- Copier, M. (2005). Connecting worlds. Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle.
- Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies*, 6(1).
- Duus Henriksen, T. (2010). MOVIMIENTO EDUCATIVO DE LOS JUEGOS DE ROL. MÁS ALLA DEL ENTRETENIMIENTO. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).
- Grenfell, J. (2013). The Best of All Worlds: Immersive Interfaces for Art Education in Virtual and Real-World Teaching and Learning Environments. *Online Submission*, 3(6), 391-406.
- Gurdus, E. (23 de Julio de 2018). Dungeons & Dragons is having its best year ever, Hasbro CEO says. *CNBC*. Recuperado de <https://www.cnbc.com/2018/07/23/hasbro-ceo-dungeons--dragons-is-having-its-best-year-ever.html>
- Gygax, G. & Arneson, D. (1974). *Dungeons and dragons* (Vol. 19). Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules.
- Hall, C. (2015). *Tabletop role-playing game characters: A transdisciplinary and autoethnographic examination of their function and importance* (Doctoral dissertation, California Institute of Integral Studies).
- Hernández Carbonell, J. (2010). Cambio de actitudes y valores ante la energía tras el uso de un juego de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Vol. 3). México: McGraw-Hill.
- Hitchens, M. & Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, 1(1), 3-21.
- Lankoski, P. & Järvelä, S. (2012) An Embodied Cognition Approach for Understanding Role-playing. *International Journal of Role-playing*, 3: 18-32).
- Lee, S. (2013). Can speaking activities of residents in a virtual world make difference to their self-expression? *Journal of Educational Technology & Society*, 16(1), 254.
- Marks-Tarlow, T. (2017). I Am an Avatar of Myself: Fantasy, Trauma, and Self-Deception. *American journal of play*, 9(2), 169-201.
- Martínez-Lucena, J. (2010). El "self" narrativo en busca de fundamento en la filosofía contemporánea. *Anuario Filosófico*, XLIII/3, 589-612
- Meadows, A. [CrashCourse]. (2016, Agosto 19). Role-playing Games: Crash Course Games #18 [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/qqOQPv2rv_I
- Nielsen, D. (2015). Identity performance in roleplaying games. *Computers and Composition*, 38, 45-56.
- Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado, S. & De La Calle Durán, C. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).
- Ramos-Villagrasa, P. J. & Sueiro, M. J. (2010). Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).
- Sarsar, N. M. (2008). What Children Can Learn from MMORPGs? *Online Submission*.
- Schrier, K. (2017). Designing role-playing video games for ethical thinking. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 831-868.
- Shay, H. L. (2013). *I am my character: Role-playing games as identity work*. North Carolina State University.
- Stenros, J. (2014). In defense of a magic circle: the social, mental and cultural boundaries of play. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2).

- Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3).
- Viqueira, J. V. (1930). *La psicología contemporánea* (Vol. 241). Labor.
Recuperado de <https://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Contemporanea/James-4.htm>
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Waskul, D. & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333-356.
- Wasmuth, H. (2016). Thinking as someone else. Using Avatars in teacher education and the challenge to think and act as someone else. *Global Education Review*, 3(4).
- Williams, D., Kennedy, T. L. & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200.
- Wilton, L. & Noël, T. (2011). Avatars: Usefulness in Collaborative Online Learning Environments. *Collected Essays on Learning and Teaching*, 4, 115-120.
- Zalka, C. V. (2012). *Adventures in the classroom creating role-playing games based on traditional stories for the high school curriculum* (Thesis for the Master of Arts in Reading degree). East Tennessee State University. Estados Unidos.