



 FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

La mutabilidad y adaptabilidad de los juegos de rol

Aleuy Abril

**PROYECTO DE TESIS DE DISEÑO MULTIMEDIAL
CÁTEDRA A**

AÑO 2023

LA MUTABILIDAD Y ADAPTABILIDAD DE LOS JUEGOS DE ROL

Aleuy Abril

2023

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Licenciatura en Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



| **Resumen**

En la presente se busca repensar los Juegos de rol desde una mirada social, haciendo un recorrido a lo largo del tiempo para entender su trayectoria y contexto histórico, y para comprender cómo fue mutando, viendo así los productos culturales más influyentes que dieron la oportunidad a sus consumidores de explorar más allá sus mundos ficticios favoritos; Partiendo desde qué es un juego de rol explicando cómo funciona esta actividad; Luego analizar las partes que lo componen desde los jugadores, el director de juego, la mesa, los elementos o herramientas, la importancia del azar, el sistema con reglas para el ordenamiento de la experiencia y sus distintos formatos abordando las ideas de medios y los nuevos medios; Reflexionar sobre cómo los avances tecnológicos cambiaron el paradigma de las formas de relacionarnos, dándose así cómo los actores involucrados pasaron de ser usuarios pasivos a usuarios activos debido a sus necesidades interactivas y participativas; El entorno y espacialidad, para así analizar su capacidad adaptativa en tanto a las necesidades sociales de la época; Pensar desde el Juego como necesidad humana de cooperativismo y generadora de relaciones y vínculos, además de la conexión entre el ámbito ficcional contrastado con el ámbito real siendo ambos enlazados, intervenidos y modificados así de esta forma entender realmente en qué consiste el arte de contar historias. Con este análisis se buscará comprender a los juegos de rol como múltiples medios moldeadores de realidades y como una fuente de interactividad lúdica de narrativas interactivas.

| **Palabras clave**

Juegos de Rol / Medio / Historias Interactivas / Relaciones sociales

| **Agradecimientos**

A mi familia y amigos por acompañarme en este proceso.

A mi mamá, por siempre acompañarme y brindarme su esfuerzo y apoyo. Este escrito era el sueño de ambas.

ÍNDICE

LA MUTABILIDAD Y ADAPTABILIDAD	2
DE LOS JUEGOS DE ROL	2
Resumen	3
Palabras clave	3
Agradecimientos	3
Capítulo 1	5
Las historias	5
Los Juegos de Rol	6
Breve recorrido histórico de los JJRR	8
Capítulo 2	12
Las partes de un todo	12
El Juego	13
Los medios, el arte y las historias	14
Capítulo 3	16
Obra	16
Resultados	17
Conclusiones	18
Referencias	18

Capítulo 1

| Las historias

Si se remonta a los inicios de la historia de la humanidad donde el hombre obtuvo el don del habla y comienza a comunicarse con sus pares, sucedió algo que podemos describir casi tan antiguo como él, hablamos del nacimiento de las historias.

Las historias acompañaron al hombre a lo largo del tiempo y formaron parte de las civilizaciones, siendo estas narradas de boca en boca, transmitidas de generación en generación, de padres a hijos. Desde el origen de la escritura pasaron a ser eternizadas en el formato escrito y con una función recopilatoria, pero sin perderse esta difusión ahora tangible del libro, dando principio a oficios como el del escritor, más minuciosamente hablando del escritor literario o creador de historias. Las narrativas moldearon al mundo y fueron masivamente reproducidas, como el primer hombre y la primera mujer mordieron la manzana y fueron despojados del paraíso, la caída de los ángeles, catastróficas inundaciones acompañadas de una inmensa arca, grandes fábulas, historias de amor, de odio y de venganza, de muerte y de resurrección. Las historias se encargaron de narrar las vivencias de los seres y principalmente de los hombres creando un mundo tan vasto hasta donde la imaginación puede llegar, hablando formalmente del arte de contar historias.

Las historias como se menciona anteriormente, han mutado por distintos formatos y muchos otros se han mantenido en el tiempo. Como se menciona en el escrito “Una breve historia del libro” (2010) de La Fábrica de Libros:

“La forma material del libro ha ido evolucionando a lo largo del tiempo según las necesidades de información y materiales disponibles. Los primeros soportes empleados fueron la piedra y las tablillas de arcilla; luego se fue generalizando el rollo de papiro egipcio. En la Edad Media el material más utilizado en Europa fue el pergamino. Un conjunto de hojas de pergamino eran cosidas y encuadernadas formando los códices, los cuales fueron evolucionando hasta los libros que hoy conocemos. En esta evolución, acontecimientos importantes fueron la generalización del uso del papel, la creación de la imprenta y,

finalmente, con los soportes informáticos, la aparición del libro digital o electrónico.” (página 2)¹

Según las necesidades tanto de entretenimiento y consumo las historias se adaptaron de escritos a múltiples medios audiovisuales. Pero aquí se hablará de un formato específico y lúdico (desde el juego propiamente dicho), basándose en la colaboración y el compañerismo buscando no solo la diversión, sino el contar una buena historia, conocido popularmente como *los juegos de rol*.

| Los Juegos de Rol

Los Juegos de Rol (JJRR) son un formato lúdico de narración colaborativa. Desde la etimología de las palabras que lo componen entendemos al **rol** como *un papel o una función a desempeñar*, mientras en este caso hablamos de **juego** como un *ámbito lúdico, actividad recreativa y de entretenimiento*. La esencia de este tipo de juegos es el narrar conjuntamente una historia, saliendo del formato convencional de emisor activo-receptor pasivo buscando una intervención conjunta de los sucesos en una trama siendo todos los integrantes emisores y receptores activos.

Ya con una idea etimológica nos centraremos en dar análisis y repensar los Juegos de rol desde una mirada social, abordando los medios y los nuevos medios, el entorno o espacialidad, su adaptabilidad, el Juego y el cooperativismo en el arte de narrar historias. Buscaremos un abordaje histórico de los sistemas más conocidos para entender su formato y mutación hasta la actualidad, para así reflexionar no solo en este tipo de actividad sino en todo su contexto y lo abarcativo del mismo, planteando así la hipótesis de que ***los Juegos de Rol tienen una gran capacidad adaptativa***. Desde su formato inicial de “juego de mesa” se supieron adaptar a los cambios tecnológicos, a las sociedades, a las necesidades, sobrevivieron la persecución religiosa y a las distintas épocas, sabiendo cultivar y expandirse lentamente hasta la actualidad manteniendo la esencia del contar historias.

Pero partamos de una base: ¿en qué consisten los juegos de rol? No es solamente sentarnos alrededor de una fogata a contar historias, sino que uno de los presentes toma el lugar de Director de Juego: es quien da una base del mundo y quienes viven allí, da forma al lugar y a los sucesos que van transcurriendo; por otro lado se encuentran los Jugadores quienes cada uno inventa un personaje que vive y se desarrolla en este mundo, con motivaciones, objetivos y una historia previa de vida. Entonces de forma conjunta van interactuando entre ellos, tomando decisiones y el mundo reaccionando a ellas para dar pie a la historia de una forma teatral de expresión e improvisación. Si tomamos como ejemplo la aclamada saga de libros de J.R.R. Tolkien “El señor de los anillos”, nuestros jugadores serían los protagonistas de la historia (Sam, Frodo, Aragorn, etc) mientras el Director de Juego es quien

¹ <https://lafabricadelibros.com>. consultado 2021

describe los parajes de Tierra Media y toma el rol tanto de enemigos (como Saruman, los orcos, etc.) como de personajes secundarios y terciarios (Elrond, Galadriel, elfos, enanos, etc.). Con el objetivo de llegar a Mordor y destruir el anillo, nuestros protagonistas se aventuran en la historia tomando decisiones, enfrentando situaciones y peligros, pero sin faltar una cuota de azar. Los dados toman un papel importante en el juego como elemento básico que define el éxito o fracaso de las acciones a realizar de los seres que habitan en este mundo, el Jugador o el Director de Juego intencionalmente querrán realizar acciones de las cuales más allá de la dificultad la última palabra la tendrá el azar para definir si logra su cometido o no, llevando a recorrer diferentes opciones o caminos por medio de las mecánicas.

Todos estos elementos y roles conforman la base estructural de los juegos de rol, con sus diversos factores: la narrativa, el director, los jugadores, las mecánicas y el azar. Pero estos tipos de juegos tomaron una diversidad de formatos a lo largo de su relativamente corta historia, por la cual no solo haremos un breve recorrido, sino que además me acompañarán en el análisis no solo de su evolución, sino en cómo fueron cambiando los lugares del Jugador, del Director de Juego y del Medio. Dicho esto entendamos *medio* desde la perspectiva abordada por Marshall McLuhan (1964) en su escrito "Comprender los medios de comunicación" y su icónica frase "El medio es el mensaje". En palabras del autor *«Esto significa simplemente que las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva»* donde se entiende al medio como una extensión del hombre y aquello que moldea y da forma al contenido (el mensaje) haciendo que el eje de importancia salga del contenido y vaya hacia el medio, que es lo que le da forma. Dando paso hacia la actualidad se acompañará aquella premisa tan famosa con la visión de la Socióloga Claudia Mosqueda (TEDx Talks, 2017) quien en su charla TED² nos redobló la apuesta con la idea de que "el medio es el usuario", haciendo hincapié en que los medios hoy en día se adaptan y moldean a las necesidades de los usuarios. Por otro lado, una vez entendido el Medio vamos a relacionarlo con el arte desde la visión del autor Arlindo Machado con su escrito "Arte y medios: aproximaciones y distinciones", donde nos centramos en la idea de las producciones artísticas donde el medio reformula al arte. En su escrito se refiere al concepto de artemidia para pensar *«La cuestión más compleja es saber de qué manera pueden combinarse, contaminarse y distinguirse arte y medios, instituciones tan diferentes desde el punto de vista de sus respectivas historias, de sus sujetos y protagonistas y de la inserción social de cada una.»* (Machado, 2004). A partir de esta perspectiva veremos cómo el contar historias fue mutando en las distintas épocas y en diversos medios.

Volviendo con el autor Marshall McLuhan, al hablar de Juegos de Rol nos corresponde también a hablar del juego propiamente dicho, quien entiende a estos como *«Los juegos son arte popular, reacciones sociales a la principal motivación, o acción, de una cultura dada. Los juegos y las instituciones son extensiones del*

²  El medio es el usuario | Claudia Mosqueda | TEDxUNAMAcatlán

hombre social y de la sociedad como ente político» (McLuhan, 1964, . Esto refiere a que el juego es una necesidad humana para salir de la cotidianidad y del desgaste de la rutina creando espacios que aún así son embebidos por ella.

| Breve recorrido histórico de los JJRR

Comenzando desde los inicios, hacía siglos se utilizaban mesas gigantes cubiertas de mapas y miniaturas que representaban ejércitos y batallones sobre ella. Los Wargames o Juegos de Guerra eran una forma lúdica originada por grandes exponentes militares donde pensaban estrategias de guerra a lo largo de la historia, son tan milenarios como la guerra misma. Esta práctica de simulaciones bélicas con registros que datan del Antiguo Egipto y perduraron en el tiempo con ejemplos claros como el ajedrez y el chaturanga, pero desde una perspectiva de entretenimiento estos juegos se emplearon desde el siglo XVII en adelante para que a partir del siglo XX se abrieran al mercado con finalidad lúdica, histórica, de táctica y estratégica recreando las guerras napoleónicas. En 1913, H. G. Wells conocido como el padre de la ciencia ficción, lanzó al mercado *Little Wars* (publicado por Frank Palmer), un juego bélico para niños (y adultos) con pequeñas figuras de plomo, pero se habla del inicio del hobby propiamente dicho con *Tactics* (1953) por Charles Robert, conocido como el primer Wargame con uso de miniaturas publicado por Avalon Game Company.

El hecho histórico que impulsó la creación de los juegos de rol fue la publicación y popularización del fenómeno masivo de la alta fantasía medieval épica (ya mencionado anteriormente) conocida como la saga de El Señor de los Anillos por J.R.R. Tolkien³. A inicios de la década de 1960, en la masividad de público cautivado por estas obras se encontraron los jugadores de wargames, quienes años después unieron ambos mundos como bien se explica en el libro **Designers & Dragons** de Shannon Appelcline:

«Más que nada, la historia de los juegos de rol es la historia de cómo estas tendencias se unieron: de cómo dos jugadores de juegos de guerra se interesaron en la guerra medieval y los reinos de fantasía crearon un nuevo juego y un nuevo pasatiempo. Esos entusiastas de los juegos de guerra eran Gary Gygax y Dave Arneson, y su juego fue *Calabozos y Dragones* (1974). Este era el estado de la industria de aficionados cuando comenzó la primera empresa de juegos de rol, TSR publicando juegos de rol en 1974.» (Appelcline, 2013,p. 13)

³ Publicados en 1954 “La comunidad del anillo” y “Las dos torres” y “El retorno del rey” publicados en 1955

Gary Gygax colaboró en varios proyectos de wargames medievales donde además de la mecánica se empezó a aplicar un factor narrativo, es decir, una historia. La idea de ejércitos se redujo al combate uno a uno, y poco a poco entre mestizaje de distintos proyectos se empezó a moldear lo que en 1974 fue la Primera Edición de Calabozos y Dragones⁴ que finalmente en 1977 se reeditó en su segunda edición como Calabozos y Dragones Avanzado⁵. En paralelo ese mismo año surgió Dagorhir Battle Game que fue conocido como el primer LARP: Live Action Role Play o Rol en Vivo en español, donde un grupo de personas amantes de la fantasía Tolkeniana crearon un juego de batalla medieval en la cual encarnaban la piel de personajes ficticios y combatían por sus reinos. Crearon un sistema de juego y combate en el que, al igual que en Calabozos y Dragones, existe un Director de Juego y Jugadores que toman los roles principales en la historia, llevándola por fuera de la mesa de juego y desarrollándola en locaciones con campos abiertos, con utilería, escenografía, montaje y muchos elementos, acercándola a un proyecto cinematográfico, donde estos jugadores disfrazados desenvuelven sus dotes actorales para encarnar sus personajes. Este modo de juego fue la bifurcación de la espacialidad del juego entre la mesa y el “escenario”, nacida por un lado de la influencia de la fantasía Tolkeniana y por otro un poco influenciada por los juegos de mesa/wargames/Calabozos y Dragones dándonos una nueva forma de interpretación improvisada casi teatral como nueva forma de jugar rol.

Volviendo a los juegos de mesa, desde 1980 hasta 1983 hubo un incremento y estallido de la popularidad de los RPG (Role Play Games es decir Juegos de Rol), ya que más allá de la popularidad de Calabozos y Dragones surgió lo que hoy conocemos como otro de los pilares de los RPG Call Of Cthulhu (1981) o El Llamado de Cthulhu⁶, dedicado a otro gran autor literario de ciencia, fantasía y horror inenarrable Howard Phillips Lovecraft. Este tipo de juego con un sistema propio y dados abrió un nuevo paradigma saliendo de la fantasía medieval para adentrarnos en el mundo oscuro y detectivesco de las sectas y seres cósmicos usando la cordura como un factor de relevancia en el juego. Pero un peligro acechó a ambos juegos de rol un poco más de una década (1981 hasta 1990) debido a su pronta masividad, poco conocimiento y al auge religioso conservador de la época dando pie a una cacería de brujas históricamente llamada el Pánico Satánico. En ella, atribuyeron a estos juegos de mesa los suicidios y asesinatos de adolescentes diciendo que habían sido poseídos por estos juegos, la violencia y satanás, ya que introducían brujas reales, hechizos, demonios, diablos y ángeles. Esto provocó un incremento de ventas, nuevos jugadores y más juegos de rol gracias al marketing dado por la iglesia, que años después centraría su furia en los videojuegos como nuevo peligro para las infancias y adolescencias.

En el año 1984 se dió la Revolución de la Narración (Storytelling Revolution)⁷ donde empezó a ponerse foco en la narrativa y no en el combate con el lanzamiento

⁴ Dungeons & Dragons (1974) by Gary Gygax and Dave Arneson.

⁵ Advanced Dungeons and Dragons (1977)

⁶ Call of Cthulhu 1981

⁷ Designers and dragons (2013)

de Dragonlance⁸: un módulo de ambientación y aventuras con el sistema de juego de Advanced Dungeons and Dragons. Esta serie de novelas dio pie a las narrativas preconstruidas por parte de la misma compañía. Sin embargo en estos tiempos aparecieron sistemas incipientes que colaboraron en esta revolución narrativa como Paranoia⁹, donde se juega una ambientación de ciencia ficción caótica rozando las tramas del absurdo y una implementación de cartas de acción con posibilidades, y Toon¹⁰, un juego de rol cuya ambientación se basa en la sátira, ironía y absurdo de los dibujos animados saliendo de la solemnidad de las ambientaciones Tolkenianas sacandole toda la seriedad. Lo interesante de ambos sistemas es que en el primero el absurdo distorsiona la historia y en el segundo los personajes no mueren, son caricaturas, no importa cuantas veces el coyote caiga al vacío va a seguir vivo. Al año siguiente (1985) Shannon Appelcline lo catalogó como “The desktop revolution”¹¹ o la revolución de los escritorios debido a que se popularizó el uso de las computadoras Mac. Este hecho tiene relevancia dado que la posibilidad del acceso a computadoras familiares/particulares junto con la llegada del internet se volvieron una herramienta poderosa y de gran uso para la humanidad, ya que no solamente la globalización hizo su trabajo interconectándonos alrededor del mundo, sino que además el acceso a la información y las herramientas de interconexión fueron un impulso para los juegos de rol, desde una perspectiva de:

- Divulgación del hobby.
- Distribución y acceso a la información (ya sean manuales de juego, reglas, lore/historia, etc).
- Compra y venta de elementos del hobby.
- Desarrollo de vínculos y relaciones entre jugadores en foros y redes sociales.
- Creación de plataformas virtuales para jugar a distancia.

Con este nuevo mundo de desarrollo tecnológico, de la mano de la ciencia ficción donde ya se registraba un fuerte consumo de obras literarias, series y películas como Blade Runner (1982), nacieron nuevas formas de pensar la sociedad y cómo estas tecnologías repercutirían en la humanidad. El principal representante de esta idea apareció en el año 1988 el juego de rol de Cyberpunk 2013, escrito por Mike Pondsmith y publicado por R. Talsorian Games.

Para el año 1991 hubo un resurgimiento más leve del pánico satánico con la publicación de dos sistemas de rol que hoy en día se encuentran en la cumbre de los más jugados, por debajo de Calabozos y Dragones y peleando mano a mano con El Llamado de Cthulhu, siendo Kult (culto) y Vampiro La Mascarada hitos de lo oscuro y el Mundo de Tinieblas. Kult es un juego que fue creado por Gunilla Jonsson y Michael Petersén donde habla de una realidad o contexto actual, siendo los jugadores personajes sociales de cualquier índole que se enfrentan al mundo visible y al mundo “invisible” que es un velo que oculta la verdadera y terrorífica realidad que acecha al mundo. Por otro lado Vampiro La Mascarada fue creado por Mark

⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Dragonlance>

⁹ Paranoia. (1984)

¹⁰ Toon. publicado por primera vez en 1984 por Steve Jackson Games.

¹¹ Designers and dragons (2013)

Rein-Hagen, donde el juego se desarrolla en un mundo gótico-punk oscuro dentro del Mundo de Tinieblas que es la realidad que vivimos, donde aquí nos encontramos rodeados de criaturas sobrenaturales que acechan durante el día y la noche, interviniendo en todos los aspectos de la sociedad sin que los humanos lo sepan.

Haciendo un salto en el tiempo en el año 2000 salió al mercado Calabozos y Dragones 3era Edición (la edición más famosa e icónica hasta la fecha disputando con la 5ta edición que fue lanzada en el año 2014) pero aun así Shannon Appelcline nos habla que a partir del 2001 en adelante fue el auge de los juegos de rol indie ahora solo con creatividad y acceso a una computadora (ahora más común), el compartir tus creaciones en foros ya no eran necesarios publicarse en editoriales. Sin embargo me voy a detener en los fenómenos del 2010 con la llegada del PbtA (Powered by the Apocalypse, 2023), Impulsado por el apocalipsis, desarrollado por Meguey Baker y Vincent Baker donde este sistema fue un punto de quiebre para la forma de desarrollar juegos de rol. Este sistema es muy parecido al resto de juegos de rol con una facilidad para crear personajes ya teniendo una base prediseñada de “personajes estereotipos” o clases que tienen movimientos particulares, y todos los jugadores tienen movimientos generales en común, en este sistema también se usan dados para el éxito o fallo que impacta fuertemente en la narrativa. Sin embargo la magia de este sistema es su total capacidad de mutabilidad y adaptabilidad a todo tipo de temáticas e historias, entre los más conocidos se encuentran:

- La Novia de Barbazul (Bluebeard's Bride, 2023) por Whitney "Strix" Beltrán, Marissa Kelly, and Sarah Richardson. Juego de horror gótico basado en el cuento europeo de Barbazul.
- Kult - Divinity Lost (Kult (role-playing game), 2023) siendo este un relanzamiento contemporáneo adaptado del clásico Kult.
- Masks (Powered by the Apocalypse, 2023) por Brendan Conway donde se trata de adolescentes superhéroes que van al colegio durante el día y por la noche luchan contra el mal.
- Pasión de las Pasiones (Powered by the Apocalypse, 2023) por Brandon Leon-Gambetta donde se juega una telenovela romántica y dramática.
- Night Witches (Morningstar, 2018) se ubica temporalmente en la Segunda Guerra Mundial y los jugadores son aviadoras del escuadrón 588 del regimiento ruso.

Entre ellos hay muchos más juegos y sistemas donde todos están anclados a la cultura pop, auge, gusto o necesidad de la época.

Capítulo 2

| Las partes de un todo

Desde la premisa de Giorgio Agamben¹²(2015) los juegos de rol conlleva varios dispositivos entendiendo estos como «la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes»¹³. Entonces para pensar un juego de rol primero hay que desmenuzar los dispositivos necesarios para dar pie al juego; la imaginación como elemento central básico en la narración y construcción de una historia dentro de un mundo ficticio; Uno de los elementos que tienen la mayoría en común es la presencia de un Director de Juego para coordinar, amalgamar y fomentar el desarrollo de la historia a través de la narrativa, el conflicto, los personajes no jugadores (NPC o Non Player Character) tanto enemigos como aliados; Depende del sistema de juego es si se juega en la clásica mesa de rol o como se menciona anteriormente en los LARPs se desarrollan en un espacio común (salón, centro cultural, espacio abierto) para la interacción de muchos jugadores, sino con las nuevas tecnologías la mesa se volvió de forma virtual a través de páginas y redes sociales donde los jugadores se conectan para entretenerse; Las reglas que enmarcan las posibilidades de los jugadores en este mundo ficticio; Los personajes como actores principales de la trama manejados por los Jugadores son fundamentales debido a que son los protagonistas que desarrollan su periplo del héroe; El factor azar usado en mayor o menor medida dependiendo del sistema de juego.

Esto conforma la estructura básica de un juego de rol, pero en la actualidad existe un último elemento externo al circuito del juego (Director/Mesa/Jugador) que es el espectador. Son las personas por fuera del juego quienes reaccionan a él ya sea de forma anecdótica o pasiva, o espectadores activos hasta interventores del juego con un rol terciario. Existen juegos de rol como el caso de Pasión de las Pasiones donde el rol terciario se le llama “la audiencia” en este contexto telenovalesco la audiencia son quienes deciden a quién beneficiar o perjudicar en las escenas/historia. Sino uno más novedoso es el caso de Leyenda - juego de rol (Cabobianco y Van Houtte, 2021) que busca narrar leyendas mitológicas y fantásticas quienes durante la partida y al final de cada “capítulo” se reflexiona sobre la narrativa o si la resolución cumple con la premisa y están los jugadores de acuerdo con la resolución de la historia, sino se toma la decisión de seguir para encontrar una mejor tratando de cerrarla con una moraleja invocando a la reflexión y

¹² texto ¿Qué es un dispositivo?

https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/-que-es-un-dispositivo-/9788433963796/A_476#:~:text=Son%20dispositivos%2C%20categor%C3%ADa%20que%20abarca,discursos%20de%20los%20seres%20vivientes%C2%BB.

análisis pensando un arquetipo de leyenda, este momento en el juego o actor se lo denomina “el coro”. Normalmente la audiencia como el coro en ambos casos lo encarnan los jugadores tomando distancia de su personaje pero formando un vínculo activo entre la comunidad ficcional y los jugadores. Pensándolo desde el auge de los medios de streaming este rol lo toman además de los jugadores los espectadores como actores externos, una audiencia verdadera, un público inmediato quien observó detenidamente la historia y contribuye a ella desde su lugar interviniéndola con su reflexión.

| El Juego

¿Cómo historias de fantasía escritas en un medio literario se vuelven tan atrapantes e inmersivas en un juego de rol? ¿Cómo disfrazarte, ambientar un espacio y darle una historia se vuelve algo totalmente inmersivo en un formato LARP? Esto se debe en primer lugar (y en mayor medida) al ser un medio interactivo donde se entabla una situación de juego etariamente inclusiva, desde la mirada de Marshall McLuhan (1964) es considerado un arte popular, donde se genera un “paraíso artificial”¹³ ficcional y los usuarios salen de la cotidianeidad usando este espacio como una escapatoria de la realidad dando lugar a nuevas formas de vincularse, nuevas premisas y percepciones del mundo. El juego es una extensión del hombre social ya que es una necesidad humana el relacionarse y el aprender, partiendo desde la infancia el juego es una herramienta social de aprendizaje con gran bagaje cultural donde en la adultez se vuelve una forma distinta de relacionarse con el mundo debido a que se le imponen nuevas reglas, otras posiciones, distintas mecánicas, ciertas tareas y un formato distinto de organización que dista de las reglas de la sociedad que participa aunque retomando elementos de esta, como valores, estructuras sociopolíticas, etc. Tomando los dichos del autor McLuhan:

«Los juegos, pues, son situaciones inventadas y controladas, extensiones de la conciencia colectiva, que suponen un descanso de los patrones acostumbrados. Son una especie de diálogo interior de toda la sociedad. Y el diálogo interior es una reconocida forma de juego indispensable para desarrollar seguridad en sí mismo.»¹⁴

Los juegos de rol conforman en gran medida estas descripciones ya que son realidades ficcionales que espejan la realidad entrando en debates filosóficos, morales, sociales y económicos donde esta realidad es intervenida y los protagonistas tienen el poder u objetivo de cambiarla dando un desarrollo

¹³ terminología del autor página 247

¹⁴ los juegos página 251

introspectivo de los personajes. Esta participación colectiva de carácter interactivo enriquece la experiencia de desarrollo interpersonal de los usuarios articulando bastos mundos ficticios cargados de conflictos y posibilidades que transportan enseñanzas a los sujetos del mundo ficcional al mundo real.

Es interesante esta perspectiva de “descanso” cuando los sistemas de rol nacen muchas veces de las necesidades culturales, discursivas y la búsqueda de formas representativas, desembocando en espacios de conflicto político entre un bien y un mal relativo dándose narrativamente una lucha contra una realidad ficticia que es realmente un reflejo de la verdadera solo que el descanso se encontraría en que los jugadores tendrían la posibilidad y el poder de combatirla y derrotarla.

| **Los medios, el arte y las historias**

Partiendo de la base ya esclarecida que los juegos de rol son un medio artístico para contar una historia, estos están conformados de múltiples medios (los dispositivos), reglas (mecánicas y formatos) y variabilidad de entornos. Podemos ver un vínculo o una interconexión entre dispositivos, es decir un diálogo donde los participantes interaccionan con los distintos medios y entre sí enriqueciendo más la experiencia de juego.

Viendo los distintos medios que se consolidan dentro de los juegos de rol entonces podemos hablar de la Matrioshka de medios tomando la idea de Marshall McLuhan(1964) de medios dentro de otros medios, el autor esclarece que «El efecto de un medio solo se fortalece e intensifica porque se le da otro medio que le sirva de contenido» siendo este un medio abrumadoramente consistente debido a su estructura. Lo interesante de esto es que cada medio que lo conforma muta en bases a las necesidades sociales, como las herramientas (como manuales, miniaturas, mapas) se volvieron digitales y masivas, como la mesa presencial se volcó a un formato de mesa virtual “VTT” (virtual tabletop) anulando las distancias, fronteras y hasta barreras idiomáticas. El formato se fue adaptando tanto en duración de partidas como en su cantidad, al punto de hacer historias de una sola sesión y varias conformando campañas, como también las mecánicas se simplificaron y complejizaron dependiendo las necesidades del público además de generar un público que retroalimenta, crea, adapta y moldea el contenido. Las temáticas surgieron y surgen base a las necesidades sociales de la época, como Calabozos y Dragones(1974) surgió de un auge de la fantasía medieval tolkeniana, Cyberpunk 2013(1988) de un fuerte movimiento cinematográfico y literario de ciencia ficción, la Llamada de Cthulhu(1981) desde una fascinación por las obras de H.P. Lovecraft (1928) y la idea conspiranoica de sectas y seres galácticos interdimensionales e inenarrables. Entonces se puede notar que la temática y el formato depende tanto de las épocas como de lo popular, como medio artístico narrativo las historias construidas están sujetas a los tiempos vividos, a las experiencias y a los contextos de sus creadores, ya que como menciona Arlindo

Machado(2004) «el arte siempre fue producido con los medios de su tiempo»¹⁵ debido a que el artista se apropia de los recursos a disposición.

Desde esta visión de cómo las necesidades sociales adaptan el medio para recibir el contenido que desean entraría la perspectiva de Claudia Mosqueda quien en tiempos globalizados de auge de redes sociales habla del usuario como medio siendo este el actor principal, ya que desde la perspectiva de Marshall McLuhan la persona consume el mensaje moldeado por el medio de forma pasiva, mientras ella bien menciona:

«El usuario no lo tenemos que ver de manera reductiva a esta idea de los medios, o de un consumidor o un mero sujeto que compra. Sino este usuario en realidad es un sujeto que tiene ahora un poder de participar en el contenido, en la configuración y en la generación de informaciones»(TEDx Talk, 2017)

En la actualidad el usuario dejó de simplemente ser un consumidor pasando a ser un sujeto activo conformando una cultura de la participación, que venía surgiendo desde la participación en la televisión o radio por parte de oyentes siendo ahora, con el acceso a tecnologías de telecomunicaciones, un nuevo paradigma donde trasciende de un público activo e interactivo a un público quien ante el bombardeo constante de estímulos este decide qué consumir. Es decir los medios se adaptan a los intereses y necesidades de los usuarios conformando nuevos medios personalizados:

«El usuario es el medio porque es quien ahora domina, manipula, produce, hace circular y reproduce informaciones que antes eran proporcionados por los medios hegemónicos. En este proceso ya no tenemos medios que manipulen o dominan la información, ahora el micropoder del usuario está transformando el contenido del medio»(TEDx Talk, 2017)

De esta forma el usuario moldea un algoritmo para decidir qué consumir en redes sociales cuya estrategias es adaptar el contenido a la plataforma para fomentar la intervención activa del espectador, mostrando una necesidad constante por parte de los usuarios como de los prestamistas de contenido la búsqueda de interacción (en aplicaciones, propagandas, me gustas, compartidas, visualizaciones), todo para agilizar tiempos y mecánicas desde el diseño centrado en personas, mejorando la experiencia de usuario y la interfaz adaptable, lo cual hoy en día se piensa a la sociedad como una cultura de la interactividad ya que lo extraño es la pasividad y lo no interactuable. Retomando los juegos de rol que trascendieron a contenido de redes y audiovisual, esta intervención activa del

¹⁵ Artes y medios: aproximaciones y distinciones

espectador le dió poder y capacidad para alterar la narrativa a través de herramientas dadas por los mismos medios como por los tipos de juegos (el coro o la audiencia), de esta forma se puede entender que el usuario modela al medio y el medio modela nuestra forma de contar historias.

Capítulo 3

| Obra

One Piece Role Experience es una obra interactiva multimedial basada en la reconocida obra One Piece (Oda, 1997), donde durante el Festival Artimañas - 2023 será exhibida buscando introducir gente nueva al mundo de los Juegos de Rol. Esta obra consiste en una mesa de rol interactiva donde en el medio de la superficie está emplazado un vidrio con un papel semi translúcido que será retroproyectado desde la base un mapa con cuadrícula de combate marítimo, siendo estos con animaciones de mar, barcos y animales. Debajo de la mesa junto a una fuente de luz se encuentra una cámara con un filtro de luz infrarroja, de esta forma iluminar las bases con símbolos fiduciales (sistema de reconocimiento de ReactiVision)¹⁶ de miniaturas de rol que serán apoyadas sobre la superficie del vidrio. Los símbolos debajo de estas miniaturas brindan la información sobre la posición de cada personaje, la vida, la proximidad con otras miniaturas, dándonos la posibilidad de mostrar las animaciones debajo de las miniaturas a través de la proyección en caso de darse las interacciones del juego (acierto del ataque, fallo del ataque y habilidades especiales). Los usuarios se sentarán a ambos lados y frente de la mesa, mientras del otro extremo se encontrará la directora de juego detrás de su pantalla que cubrirá su botonera y elementos indispensables para el juego, mientras los jugadores tendrán frente a ellos una miniatura correspondiente y una botonera con cuatro pulsadores que consisten en un botón con un icono de flecha de seleccionar para elegir a qué enemigo atacar; uno con icono de dos espadas cruzadas que sería el pulsador de ataque para dar la acción y hacer daño a un enemigo; un pulsador con icono de estrella que provoca una habilidad especial dependiendo del jugador que sea, en el caso de Luffy atacará más fuerte, Nami atacará a varios y Chopper curará a sus aliados; Finalmente un cuarto botón que dará por finalizado el turno.

La dinámica del juego consistirá en presentar bajo narración un conflicto contra una fuerza antagónica, en el primer escenario contra la marina, en el segundo escenario contra un grupo de piratas o contra un kraken (monstruo marino mitológico) en el tercer escenario. Esta será una situación de combate donde los jugadores deberán encarnar los personajes de One Piece y enfrentarse a sus

¹⁶ tecnología reactivision <https://reactivision.sourceforge.net/>

enemigos bajo un sistema de turnos. Una vez derrotado uno de los bandos se dará como ganador al bando opositor.

La idea de esta dinámica de interacción es en primer lugar el uso de una temática reconocida basándonos en la popularidad y relevancia que tomó dicha serie y canalizarla en un juego de rol diferente y atrapante para los usuarios. En segundo lugar, la creación de una situación conflictiva para dar un objetivo claro a los jugadores nuevos además darles decisiones simples pero estratégicas e invitarlos a trabajar en equipo. En tercer lugar el tiempo, buscar un combate dinámico para una experiencia efímera y poder divertirse reduciendo el formato normalmente conocido de un juego de rol que es mayor a dos horas a una experiencia interactiva no mayor a quince minutos, también facilitando la rotación de usuarios en un entorno de festival. En cuarto lugar se busca agilizar y simplificar lo que es una dinámica de combate con habilidades, distribuyendo las especialidades en cada uno de los personajes para dar por sentada una base introductoria a lo que luego podrá ser escalado a sistemas duros o complejos como lo es Calabozos y Dragones.

| Resultados

Partiendo de la hipótesis sobre si *los Juegos de Rol tienen una gran capacidad adaptativa* se ha podido apreciar que desde su formato inicial bélico de juego de mesa, como este logró adaptarse y crecer ante los cambios tecnológicos; También se ha podido observar como en su trayecto histórico esta actividad ha logrado sobrevivir legal y socialmente a persecuciones religiosas e ideológicas; Además se ha amoldado a las sociedades, a las necesidades culturales en cada una de sus épocas, logrando conquistar y expandirse hasta la actualidad siendo un hobby mundialmente aclamado con grandes influentes y aun así sigue manteniendo la importancia de su esencia y motor principal que es el contar historias.

No solamente el juego fue mutando, sino también sus distintas partes que lo conforman lograron amoldarse a las necesidades de los usuarios para dar con la idea de la Matrioshka de medios, fundamentando como medios dentro de otros medios fortalecen el medio mayor que lo contiene siendo los juegos de rol un gran monopolio de múltiples dispositivos vistos como medios cambiantes y adaptables siendo funcionales y personalizados al público que interactúa, congregándose en esta como una actividad lúdica y artística donde las historias se amoldan a su tiempo, espacio y contexto fortaleciendo vínculos, ideales políticos, experiencias y aprendizajes humanos.

| Conclusiones

Los juegos de rol son actividades sociales de crecimiento y desarrollo personal donde conjuntamente se da el fenómeno de narrar una historia interactiva

colectiva. Aquí uno busca crecer o divertirse alejándose del mundo real para entrar en el mundo ficcional y llevarse algo de él, una experiencia distinta por fuera de la norma. Es interesante cómo el público ha logrado adaptar los sistemas de rol a sus necesidades socio político culturales de la época, viviendo en una era de predominancia del entretenimiento, pensamiento ideológico y discurso político, estos se han sabido adaptar y apropiar de los mundos ficticios para que la gente pueda jugar y vivir dentro de ellos, generando un espacio seguro de contención, de reflexión, de lucha y descanso como una escapatoria de una realidad capitalista abrumadora, dando lugar a nuevas formas de relacionarse y vincularse con el mundo y los seres que lo componen. El juego es una necesidad humana siendo una extensión del hombre social y los juegos de rol dan lugar a que la persona pueda salir de la oficina y vivir un mundo fantástico de aventuras que tiene el poder de modificarse, cambiarse y confrontar peligros por sus ideales para crear así conjuntamente sus propias historias.

| **Referencias**

Arlindo Machado Artes y medios: aproximaciones y distinciones. editorial La Puerta, Revista académica de la Facultad De Bellas Artes UNLP octubre 2004

Giorgio Agamben ¿Qué es un dispositivo? Seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino
ed Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2014.;

Marshall McLuhan (1964). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Editorial Paidós. Cultura Libre 1996.

J.R.R. Tolkien.(1954).“La comunidad del anillo” Editorial: Minotauro (2014)

J.R.R. Tolkien.(1955).“Las dos torres” Editorial: Minotauro.(2014)

J.R.R. Tolkien.(1955).“El retorno del rey” Editorial Minotauro (2014)

Eiichiro Oda.(1997 - presente).“One Piece” Editorial: Shueisha (1997)

Una Breve historia del libro..(2010) Edit. La fábrica de libros.En:
www.lafabricadelibros.com.

Appelcline S. (2013). Designers and Dragons: The ‘70s. Evil Hat Productions, LLC.

Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M. (2021). Leyenda Juego de Rol. Mito Editorial.

TEDx Talk. (22 de febrero de 2017). El medio es el usuario | Claudia Mosqueda | TEDxUNAMAcatlán [Archivo de video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=e1zGyKS8ubE&ab_channel=TEDxTalks

Dungeons & Dragons. (5 de noviembre de 2023). En Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

Powered by the Apocalypse. (28 de agosto de 2023). En Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Powered_by_the_Apocalypse&oldid=1172701490

Bluebeard's Bride. (26 de abril de 2023). En Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Bluebeard%27s_Bride&oldid=1151860987

Kult (role-playing game). (15 de noviembre de 2023). En Wikipedia.

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kult_\(role-playing_game\)&oldid=1185253028](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kult_(role-playing_game)&oldid=1185253028)

Morningstar, Jason (2018). *Night Witches*. Bully Pulpit Games LLC.