

# Un juego de muchas caras

**Los juegos de rol:**  
*Mirada existencial al  
fenómeno y sus  
características.*

Curso: Filosofía del Juego

Javier E. Díaz (Ing Plan Común)

Carlos A. Lorca (Lic en Literatura)

Claudio X. Palominos (Ing Plan Común)

Martin A. Pérez (Química)

# Definición

- Los jugadores trabajan en equipo para lograr el objetivo.
- Se interpretan personajes de mundos que no son congruentes con nuestra realidad.
- La simulación está sujeta a un conjunto de reglas definidas para cada juego.
- Se utiliza una hoja de personaje, lápiz, goma, dados de diferente cantidad de caras, e imaginación.





# Conceptos Básicos

- Un Jugador es todo participante que interpreta a un personaje partícipe de la aventura que se va a jugar.
- El Master es quien decide lo que sucede con respecto a todo lo que las acciones y decisiones de los jugadores no puedan definir, y quien le asigna una consecuencia a dichas acciones. Muy rara vez existe más de un master en una partida.
- Un PNJ, abreviatura de “Personaje no Jugador”, son los personajes del mundo en que estamos jugando que no son interpretados por ningún jugador.

# Rol y Conflicto: El uso de los dados

- Son el simulador del alea presente en todo momento.
- Los dados son la herramienta que, mediante sistemas numéricos diseñados para cada juego, simulan probabilísticamente el suceso o fracaso de acciones.
- Se utilizan dados de diferentes números de caras, según sea necesario.

# Interpretación del personaje

- Persona  $\neq$  Personaje
- Jugador como creador
- Personaje = Persona



# De lo real y lo hipotético

- ADVERTENCIA

- Lo real y el juego
- Discurso indirecto libre
- Acto perlocutivo  $\Rightarrow$  “Decir es hacer”
- Espacio del Juego



# Jugar rol es jugar mimicry



- Mecánica Mimética
- Creación de la imitación
- Tópicos Contaminados

# El Rol: simulador de la realidad



- Juego en construcción
- Elementos reduccionistas:
  - Mimicry del alea
- Reglas de interacción social

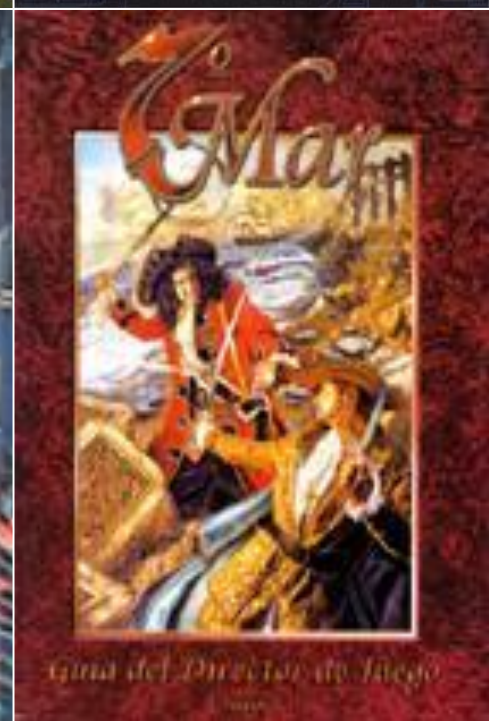
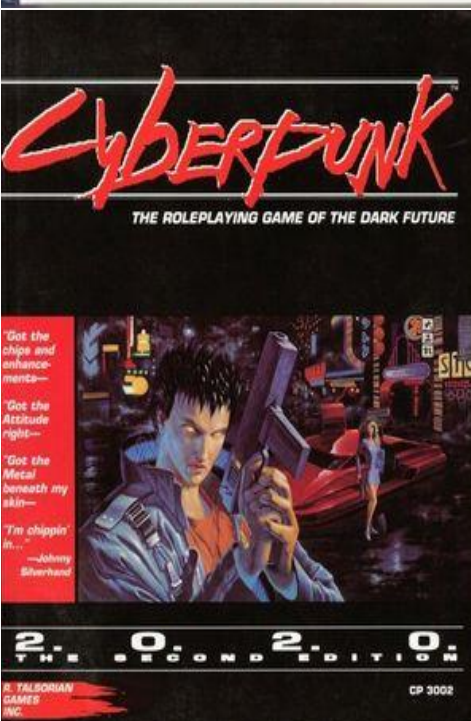
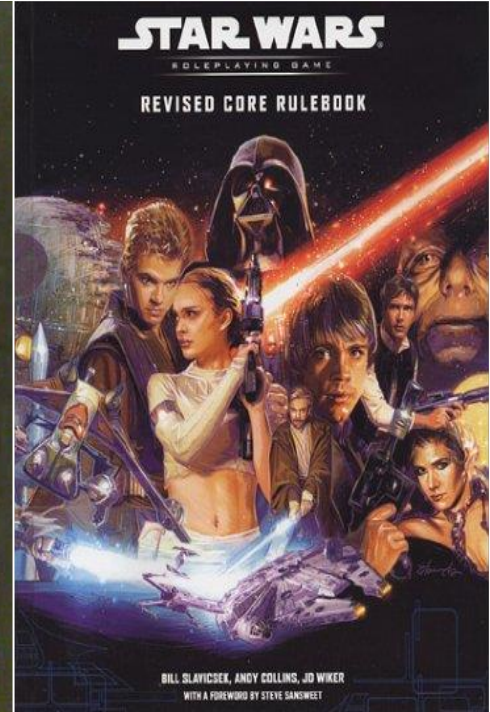
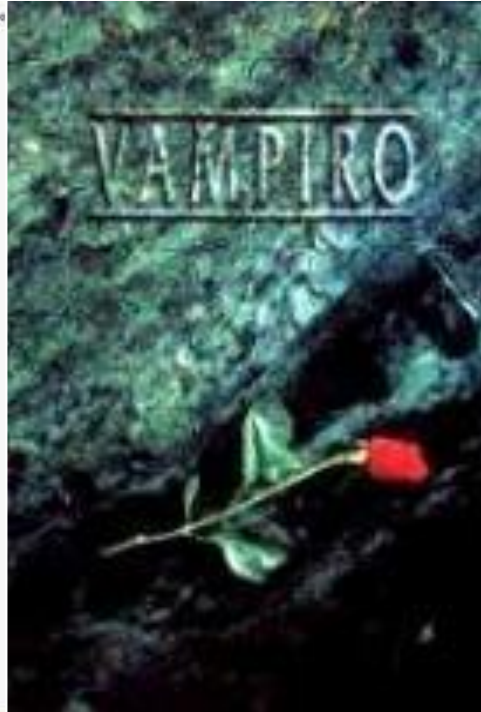
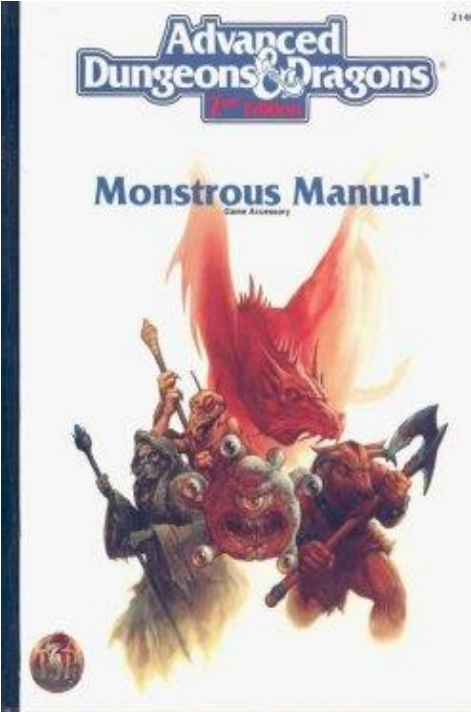


- *“Dios no juega a los dados”*

Albert Einstein

- *“No le digas a Dios que hacer con sus dados”*

Neils Bohr



# Master como ecualizador

- Master y la *harmonia preestabilita*
  - paidia/ludus
- Master – razón suficiente
- Administrador del fundamento

# Identidad del Jugador

- No existe éxito definitivo para los jugadores, sino un buen o mal roleo al finalizar el juego.
- Los personajes se ven contaminados inevitablemente por la forma de pensar del jugador, por sus vicios, ideales y prejuicios.
- La tarea del buen jugador, es obviar en la mayor medida posible su forma de pensar, para luego intentar adoptar la que poseería su personaje.
- Los jugadores novatos tienden a representarse a sí mismos al momento de crear sus primeros personajes.







# Verosimilitud de la Fantasía

- Fink
- Se desarrolla todo un universo para que la historia que se juega sea verosímil.
- El diseñador de este universo crea implícitamente cadenas de razones suficientes truncadas arbitrariamente cuando nuestras propias leyes no son capaces de explicar el mundo inventado.
- El master actúa como administrador irrefutable del fundamento, convirtiéndose así en la personificación del fundamento-sin fundamento.

# ¿Dualidad Prohibida?

## Un simulacro con fortuna

*“Tampoco el simulacro y la suerte parecen adecuados ni para la menor conveniencia. En efecto toda astucia deja sin objeto la consulta de la suerte. Tratar de engañar al azar no tiene sentido. El alea supone un abandono pleno y entero al capricho de la suerte, renuncia que se opone al disfraz. De otro modo se entra en el terreno de la magia: de lo que se trata es forzar al destino.”<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Caillois “Teoria de los Juegos”- Teoria Ampliada Pag 81-82 Ed. Seix Barral 1958

# El Rol como suspensión del Yo

- Heidegger
- Suspensión de las razones suficientes del jugador
- Yo  $\Rightarrow$  Persona  $\Rightarrow$  Personaje  $\Rightarrow$  Mascara
- Doble enmascaramiento
- Limitación de las suposiciones



# El Rol como juego ideal

## **Juego ideal (Deleuze)**

- Creación de reglas a lo largo del juego
- Afirmación del Azar
- Principio de distribución nómada
- No hay ganadores ni perdedores



# Resumen

- Los juegos de rol son manifestación propia del mimicry
- En ella se aprecian las características del juego, superponiendo la realidad con un mundo ficticio donde se desarrolla el juego
- Los dados son el azar, el master es el Dios.  
“Dios no juega a los dados”



# Resumen

- Finalmente, en el juego presenciamos algunos rasgos distintivos:
  - Verosímil de la Fantasía
  - Mezcla *Mimicry-Alea*
  - Suspensión del Yo



FIN