

Rol en negro

Los juegos de rol y la combatividad
social desde una óptica libertaria.

Miquel Soria

Corrección de Alba À. Holgado

Todas las consultas a manuales de rol que se han hecho para este libro, han sido usando copias, tanto digitales como físicas, no originales, ejerciendo el ancestral arte de la piratería.

Índice

Origen y agradecimiento.....	5
Juegos de rol y educación: ¿jugamos juntos?.....	7
Dados dormidos. La necesidad de un planteamiento libertario en el mundo del rol. .	9
Capítulo 1: Una historia interminable.....	12
El Génesis.....	12
Los gérmenes.....	12
El salto comercial: llega Dungeons & Dragons.....	13
Germina la semilla de D&D.....	13
La deslumbrante oscuridad de los 80.....	14
El nacimiento de la leyenda negra.....	14
Internacionalización a contracorriente.....	14
Tumbando más fronteras: los sistemas genéricos.....	15
<i>Los 80 en la Península Ibérica: un inicio meteórico.....</i>	<i>15</i>
Los años 90: el gran ascenso y la profunda caída.....	16
Vampire: The Mascarade y los cambios de equilibrios.....	16
Ampliando horizontes comerciales: la caída del URSS y los avances informáticos. .	16
La caída al pozo.....	17
Reflexión y autocrítica.....	17
Los 90 en el territorio estatal español.....	19
La entrada al nuevo siglo.....	19
Pioneros después de la primera gran extinción.....	19
¿Y el territorio estatal español?.....	20
Y ahora.....	22
Capítulo 2: Pinceladas y teorías sobre el rol.....	23
The Threefold Modelo: el modelo de las tres caras.....	23
GNS: empezamos a explorar la vertiente social de los juegos de rol.....	24
Profundizamos en el sistema: el principio de lumpley.....	24
Pero qué significan la G, la N y la S.....	25
El Big Model de Edwards.....	26
Las cuatro capas.....	26
Ben Lehman y su Big Model Extenso.....	27
El rol inmersivo: de cabeza y hacia dentro.....	27
Orígenes difusos.....	28
Una definición imposible.....	28
Términos generales.....	28
Pero en algo estaremos de acuerdo, ¿no?.....	29
Capítulo 3: El rol como herramienta educativa.....	30
Una herramienta dentro de la docencia.....	30
Los primeros pasos ya desde el principio.....	31
Caminando por la secundaria.....	32
Y por fin la última etapa.....	34
Un poco de <i>feedback</i>	35
Para cerrar.....	37
Capítulo 4: El rol como herramienta social.....	38
El rol dentro del mundo social.....	38
Vamos desatascando.....	38
¿Pero qué juego de rol?.....	39
El rol en la mesa.....	39
El rol en vivo.....	39
El mundo social dentro del rol.....	41
Para cerrar.....	42
Capítulo 5: Rol y comercialidad.....	44
Rol y venta.....	44

¿Pero qué podemos hacer?.....	47
Y para terminar.....	49
Bibliografía.....	50

Origen y agradecimiento

En mi vida cuento con más actos egoístas y deshonestos de los que me gustaría admitir, algunos de los cuales nunca llegaré a deshacerme ni merezco hacerlo. Durante mucho tiempo me escudaba en la autojustificación o en el hecho de no poder remediar las cosas ya pasadas. Pero durante los últimos años me he dado cuenta de que la bolsa está muy llena de piedras y fingir que no están o que no es mi culpa que estén no hará que estas dejen de pesar.

Este libro comenzó como una reflexión interna, individual y personal. Pese a no acumular muchos años en este mundo, los últimos han hecho que me dé cuenta de que he sumado muchos actos y pensamientos incorrectos, inadecuados o directamente inadmisibles. Pronto este ejercicio personal llegó a rincones insospechados y alimentó el deseo de seguir explorando y reflexionando. De este modo fue como cruzar los límites de la autocrítica y la asunción interna y se convirtió en un ejercicio para analizar también lo que me rodea, una reflexión sobre los juegos de rol y sobre mí mismo como elemento de su comunidad y también sobre la propia comunidad.

Este ensayo es una exploración sobre las luces y las sombras que empieza a escala personal y coge altura hasta llegar a una escala casi global, siempre teniendo los juegos de rol como centro del viaje.

Acumulo muchos años desde que empecé a jugar a rol, desde los 14 años nada menos, pero no he estado realmente activo desde que pasé la veintena y hoy ya hace diez años desde entonces. Tengo que agradecer a mi grupo de rol de semillas en Bufalà, mi barrio todavía hoy día: La Posada del Dado.

Durante este tiempo dentro de este grupo aprendí más allá de los rudimentos de los juegos. Como jugar pero, sobre todo, como dirigir. Aquí nació de verdad mi amor por las historias de terror sobre la mesa, gracias a Ricard, que me descubrió Cthulhu y Lovecraft, y a David que me enseñó que podía convertir una partida de rol de terror en toda una experiencia gracias a una buena ambientación. Las bases que ellos pusieron entonces siguen siendo referentes primordiales para mí.

La llegada de Ali supuso un crecimiento increíble en este camino, poniendo por primera vez las ideas de arte y profesión dentro de los juegos de rol. Nunca me había planteado seriamente que escribir y crear rol podía convertirse en una profesión, en un medio de vida, hasta que ella inculcó esta idea y le dimos forma con Ricard y David. Así comenzó el proyecto de crear un universo y un juego de rol propios con el nombre de Klorkav. Incluso creamos un sello productor que se estrelló porque estaba hecho más de ilusión que de razón. Celebro y agradezco mucho ese proceso de ascenso y fracaso y todo lo que me aportó como *rolero* y como persona.

Pero si tengo que elegir una etapa de gran explosión creativa no puedo pasar por encima de los años que estuve vinculado a la comunidad *rolera* de Málaga. Fueron más de dos años y medio de vínculo que me mostraron la comunidad a nivel estatal y más allá de estas fronteras, nuevas formas de dirigir, jugar, crear y entender los juegos de rol y las bases que me han ayudado a desarrollar el pensamiento que ha dado forma a este libro. Podría casi hacer un libro solo mencionando las personas que me influyeron durante aquellos años y quien recordaré siempre. Pero por encima de todas las experiencias agradezco, por aquellos días y por su influencia aún hoy a Gerardo, Paula, Irene, Shura, Joaquín, Sofía, Alba y Dani que me enseñaron niveles inimaginables de creación; a Ana, que a pesar de haber sido una isla alejada del resto, siempre fue un referente y una fuente inagotable de inspiración y aprendizaje; a Isa por ser un puente de realidad; a Elena por convertirse en una camarada y un pozo inagotable de ideas y reflexiones que agradezco cada día no haber perdido. Pero nada de esto se hubiera levantado sin una de las personas que más ha influido en toda mi vida. Mar puso un alto grado de exigencia cuando creaba

y un gran apoyo cuando mostró sus luces, y forjó y obligó a la reflexión, la crítica interna y el autocontrol por encima de la ira y el dolor, cuando decidió mostrar su lado más oscuro. No sería ni la sombra de lo que soy sin haber disfrutado y sufrido a Mar y a toda la red alrededor de Málaga.

Y entonces es cuando llegamos a la etapa actual, una etapa de constante revisión y reflexión, tanto a nivel de rol como ideológico y personal. Este proceso vive gracias a la gente que me acompaña ahora, los recién llegados y las personas más veteranas en mi camino. Personas como en Francesc y Laura que cada semana mantienen mis pies en el suelo con cada partida y cada debate. A Manu por su afecto, su apoyo y sobre todo su franqueza, que han traspasado la mesa. A mis padres, que no solo han mostrado apoyo en lo que hago, sino también esfuerzo e interés por un mundo que les era muy desconocido. A Felip, un apoyo tanto personal como creativo y siempre un referente a nivel humano. A mi hermana, Anna, por sumar y ampliar mis fronteras creativas e intelectuales y hacerme pensar en llevar los juegos de rol más allá de sus escenarios habituales. A Arlet, por ser siempre una sonrisa en mi vida y un recordatorio constante del motivo por el que vale la pena todo el esfuerzo de seguir llevando un mundo nuevo en nuestros corazones. A mis primos, Joan y Laura, por ser un soporte creativo más importante de lo que ellos se imaginan. A Jenny, por ser un apoyo inesperado y una impagable ampliación de miras tanto a nivel humano como creativo. A Marta y a Xavi, que han aportado su trozo de leña para hacer crecer cada vez más este fuego. A Rosa, Tina y Maika por los meses de apoyo y aprendizaje en la biblioteca. A Fran y Ezequiel por muchos años de apoyo, siempre bienvenido. A María, por una amistad sin condiciones ni exigencias. A Nacho, por ser una constante dosis de humildad y un recordatorio de respeto y tolerancia. Y por fin, aunque por últimos no menos importantes, a Dani y Alba, por ser los camaradas más cercanos, que más de cerca han seguido todo este camino y que aún siguen a mi lado.

Juegos de rol y educación: ¿jugamos juntos?

Desde el punto de vista de la pedagogía, siempre he tenido la sospecha de que los juegos de rol nos ocultan formas de aprendizaje, formas de trabajar diferentes y que nos abrirían caminos nuevos en el mundo de la educación en muchos niveles. En mis experiencias en docencia universitaria, he tenido la oportunidad de abrir un poco la puerta del mundo de los juegos de rol y ver de reojo un montón de posibilidades fascinantes que apenas empezamos a entender.

Cuando hablamos de los juegos de rol a menudo imaginamos chicos con capuchas en un cuarto oscuro, tirando dados y leyendo libros de fantasía escritos por autores antiguos con nombres extraños. Pero nos convendría mucho reflexionar un instante sobre qué son en realidad los juegos de rol, en qué consisten y sobre todo que pueden aportarnos, a nivel personal e individual, pero sobre todo a nivel colectivo y social.

Un juego de rol es la simulación de una situación con el objetivo de observar el desarrollo de uno o varios roles, el proceso de toma de decisiones de cada personaje, y las consecuencias de estas decisiones en la situación simulada, que suele presentar, ella misma, sus propios objetivos de juego. Esta finalidad de «observar» es la parte fascinante que muy a menudo se nos escapa cuando hablamos de juegos de rol, sobre todo si buscamos un vínculo con procesos de aprendizaje a nivel personal y social. Los y las grandes de la psicología y la pedagogía a lo largo de la historia nos han recordado varias veces lo importante de la observación en el campo del estudio social y la educación. Jean Piaget observaba a los niños para entender su desarrollo a lo largo del ciclo vital y entender su estadio en el desarrollo de la inteligencia. Maria Montessori nos decía que observando los niños podríamos entender sus motivaciones, su imaginario y sus necesidades. Y Johann Heinrich Pestalozzi y Friedrich Fröbel insistieron y aportaron gran parte de las bases para el estudio de los juegos en los niños. Observar es el primer paso para el aprendizaje en la mayoría de los casos, pero necesariamente en el ámbito social, tanto si decidimos aplicar lo que aprendemos en nuestro conocimiento personal, como en nuestra forma de relacionarnos con los demás; tanto si es para conocernos más a nosotros mismos, como si es para entender mejor a las personas de nuestro entorno.

Si observar, decíamos, es el primer paso para el aprendizaje, actuar es el segundo. John Dewey defendía la acción como la base de la educación, porque es a través de la experiencia que consolidamos aquellos conocimientos que nos son útiles para tomar decisiones y para elaborar esquemas mentales que den respuesta e interpretación a los elementos de nuestro entorno físico y social. También María Montessori nos mostró cómo aprendemos a partir de la manipulación física y social de lo que nos rodea. Así, necesitamos observar y actuar para aprender, y estos son, precisamente, los objetivos de los juegos de rol: entender el contexto y los roles de los que nos rodean, y actuar procurando tomar las mejores decisiones teniendo en cuenta las circunstancias y los elementos y recursos a nuestro alcance. Si pensamos desde el punto de vista de la educación, sobre todo de la educación social, los juegos de rol pueden ser una herramienta importante para trabajar la inclusión, la resiliencia, los procesos de empoderamiento y un inmenso mundo de posibilidades que todo justo se empieza a dibujar en el horizonte.

Una vez tenemos una definición más precisa y entendemos las finalidades de los juegos de rol, necesitamos ejemplos, ideas, recursos, juegos reales para poder ver, en primer lugar, sus campos de aplicación y, en segundo lugar, sus potencialidades. A medida que conocemos y entendemos más variedad y tipos de juegos de rol, ensanchamos nuestra forma de verlos y les vamos encontrando cada vez más posibles aplicaciones y más formas de compartirlos. El próximo hito que, en mi opinión, se le presenta a la comunidad *rolera*, es acercarse de forma consciente a la comunidad educativa de un modo abierto y social, buscando los objetivos comunes y construyendo puentes de trabajo juntos. El día que se consoliden estos nuevos caminos

compartidos ya no sabremos por donde andar, es decir, cuando los y las docentes conozcamos con profundidad las potencialidades y los beneficios de los juegos de rol, ya no entenderemos cómo educar sin ellos. Entonces, el siguiente paso será plantear las bases para el estudio de las estructuras de los juegos de rol, para llegar a sus orígenes humanos y sociales, y para detallar cada uno de sus elementos e implicaciones en educación y socialización. Y para, finalmente, ser capaces de formar en todos los ámbitos que se presenten en el trabajo con rol, como una herramienta de educación formal, no formal e informal más, pero sobre todo para aprender a crear situaciones de reflexión y resolución en forma de juego de rol adaptadas a cada situación educativa que pueda plantearse.

Os invito a entrar en el mundo de los juegos de rol, para que los conozcáis, para que entendáis de qué son capaces y por qué gustan tanto, sobre todo a los jóvenes, y para que podáis ver, con vuestros propios ojos, qué pueden aportar a vuestras vidas privadas, desde el punto de vista del conocimiento, el entretenimiento y el placer personal y familiar, y a vuestras vidas profesionales, cualquiera que sea vuestro ámbito social. Entrad sin miedos, sin prejuicios, sin excluir y sin temor a ser excluidos, y cuando los juegos de rol sean también vuestros, ya no querréis salir, solo gritar muy fuerte a los que todavía estén fuera, «¡venid a jugar con nosotros!».

Anna Soria

Dados dormidos. La necesidad de un planteamiento libertario en el mundo del rol

Hemos hablado muchas veces de todo lo que pueden aportar los juegos de rol. Hemos hablado de cómo fomentan la empatía, la imaginación, el trabajo en equipo, la creatividad, la capacidad de improvisación y la sociabilidad. También se ha hablado mucho de los campos que pueden llegar a tocar, campos como la escritura, la ilustración, el diseño gráfico y el mundo editorial. Si abrimos las miras a las puestas en escena de las partidas de mesa o los juegos de rol en vivo e inmersivos, el abanico crece hacia otros campos como las artes escénicas, el diseño de escenografía y de otros campos ligados a la ambientación y los efectos especiales.

Sin lugar a dudas, la sombra de los juegos interpretativos es muy extensa y muy larga, pero curiosamente rara vez recibe el tratamiento adecuado para el alcance que conlleva.

Pese a cultivar facetas como la empatía, la imaginación o la sociabilidad, es muy minoritaria la proporción de la comunidad educativa, social y vinculada a la salud que toman el rol como una herramienta de trabajo para hacer frente a situaciones de exclusión social en niños, jóvenes y adultos, ya sea por motivos sociales, económicos, psicológicos o de salud en general.

Dentro de la cara más creativa y productiva de este mundo, se mantiene aún muy fuerte la tendencia tradicional de aislamiento de todo lo que está directamente relacionado con los juegos de rol. Este aislamiento, cuya causa trataremos más adelante, afecta a muchos niveles.

A las creadoras de tramas, universos e historias todavía les cuesta mucho ser reconocidas de forma abierta y general como escritoras. Las ilustradoras y diseñadoras gráficas son todavía consideradas como un elemento secundario y su trabajo como un complemento de libros y manuales —sirven para ilustrar lo que se escribe y muy pocas veces para ambientar o crear contenido para ellas mismas. Fuera de aquí las otras vertientes creativas, como las personas dedicadas a la creación de escenografía, diferentes clases de efectos o las enfocadas a las artes escénicas son todavía muy dejadas de lado, incluso dentro del mismo ámbito del rol, tanto de mesa como en vivo. Se trata de forma muy separada respecto al mundo editorial predominante, como si fueran campos y prácticas diferentes. Pero este aislamiento se extiende hasta entrar en otros niveles. Pueden resultar casi invisibles por su sutileza o por ser poco habituales.

Todos los beneficios de los juegos de rol están quedando olvidados, dejados de lado o manipulados por la industria que hay creada a su alrededor. Las grandes editoriales crecen con las prácticas que son habituales en el mundo editorial y empresarial en general. El maltrato a las trabajadoras, los engaños a las creativas y las consumidoras son comportamientos enfocados solo a la producción y al más puro mercantilismo. A estas políticas tan repugnantes se les suma una actitud arrogante y manipuladora, en la que estos grupos y sus principales miembros se cubren de luz y oro para hacer creer que son la única vía para desarrollar una carrera profesional en este mundo. Así atraen a estas creativas que desean dedicar su vida profesional a su pasión. Una vez atraídas son retenidas con engaños, mentiras y la constante canción de fondo: "solo nosotros podemos hacer realidad este sueño".

Es el mismo escenario que podemos encontrar casi cualquier campo empresarial ligado a las artes y los oficios creativos pero sus efectos en el caso que nos ocupa son mucho más devastadores. Pero, ¿por qué?

A pesar de los años que hace que rueda este negocio, no deja de ser relativamente joven comparado a muchos otros. Además, la crisis que el sector sufrió a finales de los 80 y comienzos de los 90, ha creado una brecha muy importante entre los *roleros* «antiguos» y los «nuevos». Esta falta de continuidad y la irregularidad de las bases ha provocado que la comunidad en general no

tenga una unidad fuerte que vaya más allá del hecho de compartir una afición, que supere la terrible cultura de consumo de masas.

Esta situación no solo afecta a las trabajadoras y creativas en sus lugares de trabajo y a las consumidoras cuando van a comprar los productos de estas empresas. La herida es mucho más profunda.

Hay muchos caminos que puede tomar una empresa cuando crece, pero el más habitual es el de acaparar y, precisamente, es lo que han tomado estas editoriales. Han aprovechado su poder económico y social para ir absorbiendo toda la competencia que se les ha cruzado en el camino y para ir también apoderándose de la cara social de los juegos de rol haciéndose con sus eventos y jornadas. Cualquier acción que se encuentre de cara al gran público pasa por sus manos. La mayoría de los manuales y merchandising están en su poder, aunque solo sea el derecho a hacer la distribución, y las jornadas de rol y actos similares de gran formato quedan en sus dominios mientras trabajan para ahogar a los pequeños hasta hacerlos desaparecer.

El resultado de estas prácticas es el de crear un mundo de rol a su medida y donde ellos marquen todas las reglas.

La comunidad, convertida ya solo en consumidora, se mueve dentro de este cerrado prefabricado y descarta, ya sea por pereza, por desconocimiento o por la comodidad de la consumidora con capacidad, cualquier vía alternativa para desarrollar las mismas actividades.

De esta forma, la masa social dentro del mundo los juegos de rol, aquellas personas que tienen la capacidad y la fuerza para determinar el camino que se puede seguir, pasa a ser cómplice del sistema que la manipula y la engaña.

Esta transformación llega a las cotas habituales que encontramos en el sistema pero a mayor escala. Los dirigentes de este corral presentan dos paraísos para los dos itinerarios posibles. El primero ofrece trabajar para ellos como el Olimpo de cualquier persona que se quiera profesionalizar en este mundo. Esto convierte a cualquiera que entre en esta rueda en una empleada complaciente y agradecida por la «gran oportunidad» que se le brinda, lo que permite a los dirigentes abusar de ella con casi total impunidad. Luego están los que realmente tienen madera para suceder a estos dirigentes, que no dudarán en pisar a quien haga falta para tener su cota de Olimpo.

El segundo itinerario se enfoca en las consumidoras y les enseña la clásica lección de tener todo el merchandising, en especial las ediciones de lujo, para ser «mejor» *rolera*. Son más habituales prácticas como la de retirar o dejar de fabricar merchandising más «barato» para dejar como única posibilidad estas ediciones más lujosas. Cada vez más desaparecidas y olvidadas quedan las ediciones de bajo costo para las personas con menos recursos.

Parte, estos grupos usan sus influencias y su poder para hacerse con grandes jornadas y eventos tradicionales, haciendo suyo un fondo social que no han creado, mientras eliminan cualquier acto que pueda resultar una amenaza para su cota de clientela.

En ambos casos, el resultado final es el mismo: la masa social no tiene ojos para casi ninguna alternativa que no sea el formato prefabricado, que se les ofrece de forma cómoda y masticada o manipulando sus tradiciones, anulando cualquier rastro de iniciativa general. En los casos más extremos, esta clientela fabricada llega a defender con ferocidad el derecho de estos explotadores a manipularla.

A pesar de la oscuridad de estas palabras, no hablamos de un mundo sometido por completo, pero sí en su gran mayoría. Afortunadamente, personas con espíritu crítico despierto e iniciativa de oposición existen, pero resultan todavía una proporción demasiado pequeña y relativamente poco organizada.

Se nos hace necesario, de hecho imperativo, comenzar con urgencia un movimiento de educación y fomento de una forma de vivir los juegos de rol con una cara mucho más social y alejada de los dictámenes de la sociedad de consumo. La masa unida de consumidoras y creativas debe despertar su espíritu más crítico y su iniciativa más opositora y combativa para tomar de las manos de estos buitres el poder que atesoran y dejar el rol en las manos de una mentalidad colectiva y de carácter social. Esto no solo es para sacar el espíritu empresarial que infecta a los juegos interpretativos, sino también es imprescindible para convertir el rol en más que un entretenimiento, hacer de él una herramienta social, cultural y creativa que sea una transformadora de nuestra sociedad.

Para alcanzar esta complicada meta, no todo queda en manos de la comunidad *rolera*. Los movimientos sociales y políticos de la auténtica izquierda, especialmente los de carácter libertario, deben hacer más grande el agujero que tienen para incluir el mundo del rol como un frente más de lucha. Si se sigue demorando este gesto, la situación será cada vez más grave y la montaña que quede para escalar, cada vez más alta.

El rol debe salir de este aislamiento, tanto impuesto desde fuera como fomentado también desde dentro, y entrar sin complejos y de lleno en el círculo de las luchas sociales y transformadoras. Estos movimientos le han de abrir la puerta de par en par, no solo para asumir el frente de lucha, sino también para usarlo como herramienta transformadora y formadora, la principal gran fuerza de los juegos de rol. Tenemos la gran oportunidad de embarcarnos en una batalla en la que el frente es también nuestra principal arma.

Cambiamos el mundo creando otros miles de nuevos.

Capítulo 1: Una historia interminable

La situación actual que vivimos en el mundo del rol no es algo que haya surgido de forma esporádica o por generación espontánea. El recorrido de los juegos de rol es muy largo y extenso, y el de los juegos de rol editados es una porción nada despreciable dentro de esta larga historia.

El público en general tiene un alto grado de desconocimiento del alcance de la historia de los juegos interpretativos. Algunas personas incluso desconocen que exista una historia. Este grado de desconocimiento también lo podemos encontrar entre las usuarias más jóvenes o con menos rodaje en el rol. Este hecho hace que esta clase de juegos se vean como algo menor o de más bajo nivel que otras formas de ocio, hasta el punto de que se descarten incluso como una forma de cultura, algo similar a lo que sufrieron y aún sufren los videojuegos, tachados todavía como algo trivial.

Para poder entender la magnitud de lo que queremos exponer y, sobre todo, para saber cómo hemos llegado hasta donde estamos, intentaremos explicar de la forma más completa, resumida y ligera la historia de estos juegos de rol, algo que resultará tan sencillo como una operación a corazón abierto.

Es cierto que este libro se centra en analizar la situación que los juegos de rol viven en la demarcación estatal española, pero el repaso que ahora haremos cogerá unas miras más globales. Del mismo modo que la historia del rol en el territorio estatal español es un pequeño reflejo de la historia del rol a nivel mundial, las reflexiones que surgirán a través de este libro también pueden ser llevadas a una escala más global.

El Génesis

Los gérmenes

Si preguntamos a personas expertas en estos mundos de los juegos interpretativos cuando empezaron a andar los juegos de rol, la respuesta mayoritaria que nos encontraremos será en 1974 con la edición del primer manual de *Dungeons & Dragons*, más conocido como *Dragones y Mazmorras* por los profanos. Este es el inicio de la comercialización de los juegos de rol, no de los juegos en sí. Demasiado a menudo nos encontramos esta relación entre monetización y existencia. No consideramos una carrera si no va ligada de una remuneración. A veces atribuimos el calificativo de «profesional» solo cuando la actividad recibe un beneficio económico. Artistas, activistas y militantes ven sus horas de trabajo metidas en el saco de las aficiones por este hecho y entre las personas dedicadas a los juegos de rol pasa exactamente lo mismo.

Dejando de lado esta visión tan mercantilista, nuestra historia la empezaremos unos años antes, en 1969 en la Universidad de Minnesota. Aquí fue donde David Wesely dirigió un *wargame* (juego de guerra) donde era recreada una batalla dentro de las Guerras Napoleónicas, situada en una pequeña localidad llamada Braunstein. Como era natural dentro de esta clase de juegos, había dos jugadores que eran los encargados de dirigir los dos ejércitos que se enfrentaban, pero David decidió asignar papeles a otros jugadores (alcalde, banqueros, etc.). Este pequeño experimento es considerado el primer caso de juego de rol moderno.

A pesar de que la experiencia de Braunstein fue bastante caótica y que el propio Wesely la consideró un fracaso, a los participantes les gustó mucho poder interpretar personajes concretos durante el juego y supuso la semilla de los juegos de rol modernos.

Precisamente uno de los participantes de esta primera experiencia, el diseñador de juegos Dave Arneson, aprovechó lo que vio en Braunstein para desarrollar un juego de rol convencional con un mundo de su invención: *Blackmoor*. Este juego presentaría los elementos que luego serían

comunes en los juegos de rol modernos como puntos de experiencia, puntos de vida, mazmorras y muchos otros.

A modo de anécdota, en 1971, Arneson comenzó una campaña de *Blackmoor* que terminó el año 2006, convirtiéndose en la partida de rol más larga registrada.

El salto comercial: llega Dungeons & Dragons

Los trabajos de Arneson se mezclaron con los del también *wargamer* y diseñador de juegos Gary Gygax cuando ambos se conocieron poco después y comenzaron a trabajar juntos. De esta unión surgió el primer juego comercializado, *Dungeons & Dragons*, en 1974 por parte de TSR, la editorial de Gygax.

Estos primeros juegos de rol bebían de su cuna presente los *wargames*, pero también de tradiciones más antiguas, como es el caso del teatro improvisado que algunos grupos de actores comenzaron a presentar durante el siglo XVI o los juegos de mesa con elementos interpretativos que se pusieron muy de moda durante el siglo XIX y principios del XX. La mayoría de ellos se centraban en la recreación de juicios o juegos como «el asesino».

El juego de *Dungeons & Dragons* tuvo un gran recibimiento y un éxito inmediato. Esto hizo que otras editoriales y los propios seguidores comenzaran a crear materiales adicionales del juego original.

Gracias a este hecho se pusieron las bases para el surgimiento de otros juegos casi de modo fortuito. A partir de una oferta rechazada que TSR hizo al escritor y diseñador de juegos Greg Stafford para crear suplementos de *Dungeons & Dragons* adaptados al universo ficticio de *Glorantha*, creación de Stafford, surgió en 1978 el juego *RuneQuest*.

Germina la semilla de D&D

A pesar de que muchas personas pueden encontrar singulares paralelismos entre los juegos de *Dungeons & Dragons* y *RuneQuest*, ambos aparecen bebiendo de fuentes muy diferentes.

Mientras que *D&D* salió partiendo de la base de los *wargames* y la ambientación medieval, añadiendo elementos de mitología fantástica; *RuneQuest* partía de la experimentación con la mitología, la narración y la recreación de sociedades antiguas. Mientras *D&D* partía del enfoque más puramente técnico y de la estructura del juego, *RuneQuest* lo hacía del contenido narrativo, del universo donde sucede la acción.

Con el tiempo, Stafford creó la editorial *Chaosium* para poder distribuir sus juegos de rol y mesa.

A partir de aquí, los juegos comienzan a surgir como setas a finales de los años 70, algunos siguiendo la estela marcada por *D&D* (*Tunnels & Trolls* en 1975, *Chivalry & Sorcery* en 1977 o *The Arduin Grimoire* el mismo 1977), pero aparecen muchos que se alejan totalmente de los estándares marcados por el primer juego de rol, como por ejemplo *En Garde!* (1975), *Traveller* (1977) o *Space Opera* (1980), estos dos últimos suponen las primeras incursiones de los juegos de rol en el universo de la ciencia ficción.

Acompañando al surgimiento de todos estos manuales, estos mismos años nacen las primeras actividades paralelas sobre rol. Empiezan a hacerse las primeras jornadas y convenciones y se crean las primeras publicaciones especializadas, como por ejemplo la *Dragon Magazine* (1976).

Durante estos años también aparece uno de los primeros y más importantes grupos de rol en vivo, *Dragorhir* (1977), y supone el nacimiento de una actividad que viajaría de forma paralela a los juegos de rol de mesa y que en la actualidad ha alcanzado cotas de diversidad y recursos que entonces eran inimaginables. Pero este es otro tema que merece un libro para él solo y alguien más experto para explorarlo.

El surgimiento de estos elementos ayuda enormemente a la expansión de los juegos entre sus seguidores, muy concentrados especialmente entre jóvenes y adolescentes.

La deslumbrante oscuridad de los 80

La década de los 80 supuso una época muy dual, con un contraste muy fuerte entre su gran crecimiento y el nacimiento de un estigma que marcaría, y aún marca, los juegos de rol hoy en día: su leyenda negra.

El constante crecimiento de *D&D* supuso un gran crecimiento económico para la editorial TSR, pero todo este éxito se vio oscurecido por la desaparición de James Dallas Egbert III en 1979.

El nacimiento de la leyenda negra

El joven Egbert desapareció el 15 de agosto de 1979 cuando entró en el sistema de ventilación de su universidad, en Michigan. Su intención era la de suicidarse con una botella de methaqualone, un medicamento sedante, pero el intento fracasó. Por este motivo, Egbert decidió huir y esconderse en casa de conocidos, mientras las autoridades lo buscaban y crecía la teoría sobre que su desaparición estaba relacionada con el hecho de que era jugador de *D&D*.

Antes no saliera a la luz toda la verdad, el rumor caló muy profundo en la opinión pública gracias a las exageraciones de los medios de comunicación y el seguimiento de estas que hizo la derecha religiosa, generando una alarma mediática donde no había nada. Incluso, la escritora Rona Jaffe hizo una novela basada en estas mentiras llevadas al extremo: *Mazes and Monsters* (1981). Esta obra se llegó a convertir, un año después y con el mismo nombre, en una película de escaso presupuesto y pobre factura.

A pesar del poco tiempo que duró este incidente, su influencia fue devastadora y marcó para siempre los juegos de rol con este estigma ligado al fanatismo, el satanismo y los trastornos mentales. Ni siquiera la publicación de la verdad en un libro titulado *The Dungeon Master* en 1984, escrito por el detective William Dear, que había sido contratado por la familia de Egbert para encontrar a James, sirvió para borrar los rumores y las calumnias.

En su libro, Dear explica que Egbert, un estudiante prodigio de informática, sufría depresión clínica debido a la enorme presión que sus padres ejercían sobre él por su futuro profesional. El comportamiento de los medios de comunicación en este caso fue repugnante en el mejor de los casos.

Internacionalización a contracorriente

A pesar del surgimiento de este estigma, la década de los 80 vio cómo su crecimiento continuaba y cruzaba la siguiente frontera: la de la internacionalización.

A lo largo de la década de los 80 crece la variedad de juegos de rol que salen en EE.UU. y se rompe de forma total las fronteras alrededor de *D&D*. A lo largo de esta década empiezan a salir multitud de juegos de temática muy variada. Algunos ejemplos son *Rolemaster* (1980), *Stormbringer* (1981), *Paranoia* (1984), *GURPS* (1986) o *Ars Magica* (1987). Aparte de la fantasía, se empiezan a explorar otros terrenos como el terror, la investigación o se profundiza en las temáticas futuristas. Se popularizan también las adaptaciones de obras literarias o cinematográficas como son el caso de *La llamada de Cthulhu* (1981), *James Bond 007* (1983), *El Señor de los Anillos*, *el juego de rol de la Tierra Media* (1984) o *Star Wars* (1987).

Pero uno de los pasos más importantes que se hizo durante estos años, sin lugar a dudas, fue la proliferación de las traducciones, algo que permitió la expansión de los juegos de rol más allá de las fronteras estadounidenses. *Traveller* fue traducido a la lengua japonesa en 1984 y el año siguiente siguió los mismos pasos *Dungeons & Dragons*. Al mismo año, *D&D* fue también traducido al castellano por la editorial gerundense Dalmau Carles Pla y un par de años antes, al francés.

A partir de ahí, empezaron a surgir los primeros juegos de rol de producción europea. Algunos ejemplos son los alemanes *Midgard* (1981) y *Das Schwarze Auge* (1983), el sueco, *Drack och Demon* (1982); el francés, *L'Ultimi Épreuve* (1983); el británico, *Warhammer Fantasy Roleplay* (1986), o los japoneses *Role Play Game in Star Trek* (1983) y *Sword World RPG* (1989).

Los años 80 también vieron como los juegos de rol rompían sus propias fronteras y entraban en otros ámbitos como los videojuegos, con la aparición de los primeros juegos que buscaban ser imitaciones de los juegos de rol de mesa. Algunos de estos juegos, como *Akalabeth* y *Rogue* (1980), se volvieron más populares.

Este salto fuera de la imprenta llegó a materializarse del todo con la producción de la serie de animación *Dragones y Mazmorras* (EE.UU., 1985), que gozó de una gran popularidad, en especial en los países de habla hispana.

Antes de la aparición de las primeras traducciones en España, los jugadores de rol pioneros tuvieron que empezar utilizando manuales en inglés o francés, de parte de las pocas editoriales que empezaban a hacer distribución de este tipo de literatura en el país.

Tumbando más fronteras: los sistemas genéricos

Durante esta década de los 80, los juegos de rol gozaban de un gran boom dentro de los países occidentales y, como suele ocurrir cuando algo crece mucho, pronto empezaron a surgir nuevas carencias, nuevos rincones donde el formato vigente de los juegos no llegaba.

La cantidad de juegos de rol con diferentes ambientaciones dejó al descubierto una pequeña falla. Si una persona quería jugar con dos ambientaciones diferentes, como por ejemplo *La Llamada de Cthulhu* (terror cósmico) y *RuneQuest* (fantasía medieval), se veía obligada a aprenderse dos sistemas diferentes, uno para cada ambientación. Faltaba un sistema que pudiera servir para acomodar diferentes tipos de géneros y ambientaciones. Los intentos que se hicieron para intentar sumar elementos de la ciencia ficción a juegos de fantasía medieval, como *D&D*, resultaron en un sonoro fracaso.

Para intentar cubrir esta carencia, surgió en 1986 el manual *GURPS* (*Generic Universal Roleplaying System*), que contenía un sistema genérico ideado para poder ser usado en cualquier ambientación. Este importante hecho logró que con un solo sistema, una persona pudiera explorar diversos universos de estilos muy diferentes y, de forma inevitable, mejoró la distribución y expansión de los juegos.

La popularidad de *GURPS* se mantuvo muy fuerte durante la década siguiente, convirtiéndose en todo un pionero en un territorio, el de los sistemas genéricos, que no dejaría de crecer en años posteriores.

Los 80 en la Península Ibérica: un inicio meteórico

Como ya hemos comentado un poco atrás, los pioneros dentro de los juegos de rol en la península empezaron jugando con manuales en inglés y francés, ya que no sería hasta 1985 que aparecería el primer manual escrito en castellano: *Dungeons & Dragons*.

Los primeros pasos del papel en el territorio estatal español fueron meteóricos. No pasan muchos años entre la llegada de los primeros juegos y el surgimiento de los primeros clubes de rol, incluso comienzan a organizarse las primeras jornadas a escala nacional durante la segunda mitad de la década y surgen las primeras publicaciones especializadas. Pero no fue hasta finales de estos años ochenta que una editorial decidió apostar fuerte por este formato: la catalana JOC Internacional. Desde este momento, irrumpe en el panorama nacional una gran cantidad de juegos traducidos, como *La Llamada de Cthulhu*, *RuneQuest* o *El Señor de los Anillos*.

Los años 90: el gran ascenso y la profunda caída

La década de los 80 había supuesto la germinación de las semillas plantadas durante los 70, y como era de esperar, los años 90 fue el momento de la sofisticación y la diversificación de los juegos de rol.

Vampire: The Mascarade y los cambios de equilibrios

A finales de los 80 (1987) había surgido el juego de rol de fantasía y magia *Ars Magica*. A diferencia de muchos de sus predecesores, este juego cambiaba el peso de los elementos dentro del manual, otorgando más importancia a la caracterización, como la interpretación y la narración, dejando el propio sistema de juego y de combate en una línea más secundaria.

Ars Magica fue adquirido por la editorial *White Wolf*, que usó este planteamiento como un espejo para sus futuras publicaciones. De este modo nació *Vampire: The Mascarade* (1991), un juego de terror de estilo *gothic-punk*. El juego tuvo un gran recibimiento y el éxito hizo que rápidamente se convirtiera en uno de los juegos insignia de la editorial. De hecho, *Vampiro* fue el primero de toda una serie de juegos que abrieron una ambientación llamada *World of Darkness* (Mundo de tinieblas), un vasto universo formado por numerosos juegos de terror que acompañaron el primero.

Este universo ha seguido creciendo hasta nuestros días y supone uno de los principales referentes y clásicos dentro de los juegos de rol a nivel internacional, hasta el punto de convertirse en los universos que más repercusión ha causado más allá de los juegos interpretativos.

Este precedente no solo supuso un cambio en los equilibrios dentro de los manuales —dio mucha más importancia a la interpretación y a la narración—, también significó el surgimiento de una serie de juegos que serían un puente entre los juegos de rol de mesa y los juegos de rol en vivo.

Ampliando horizontes comerciales: la caída del URSS y los avances informáticos

A principios de los años 90 presenciamos uno de los hechos históricos más importantes del siglo: la caída de la Unión Soviética. Este hecho, aunque pueda parecer lejano al tema que nos ocupa, tuvo un impacto muy importante en la expansión de los juegos de rol. Con la caída de los sistemas soviéticos en casi la totalidad de la Europa del Este y algunos países en Asia, llevó a estos territorios a formar parte de la creciente y globalizadora economía capitalista y, por tanto, entraron también a inmensos mercados internacionales y al proceso globalizador.

El resultado de este cambio no se hizo esperar. Una de las principales pioneras en este nuevo territorio europeo fue Polonia. Ya a finales de los años 80 comenzaron a entrar en el país los primeros manuales, aunque fue muy con cuentagotas y de forma muchas veces clandestina. No fue hasta el año 1993 que Polonia no vivió un importante cambio en este sentido. Este fue el año del estreno de la revista especializada *Magia y Miecz* (Magia y espadas), que además supuso la aparición del primer juego de rol polaco. El juego *Kryształy Czasu* (Los cristales del tiempo) fue publicado en varias entregas en la misma revista.

Después de estas primeras experiencias, el resto de países del desmontado bloque soviético se fueron sumando en mayor o menor medida a esta expansión. De todos modos, pocos países llegarían al grado de implantación que vivió Polonia.

La progresiva entrada de los países que surgieron del bloque soviético permitió ampliar de forma importante los mercados y crearon muchas fuentes nuevas para la creación de más juegos y universos.

Durante los años 90 vemos también un importante crecimiento en los avances informáticos. Uno de los principales es la conquista del ámbito doméstico con la popularización de los ordenadores personales. Este hecho abrió la puerta a la creación y fabricación más masiva de videojuegos.

Dos de los géneros que más éxito tuvieron fueron los juegos de rol y las aventuras gráficas. Esta nueva forma de entretenimiento atrajo a más usuarios a los juegos de rol de mesa e hizo crecer su popularidad en un comienzo. Pero pronto se giraría la tortilla.

La caída al pozo

A mediados de los 90, los juegos de rol gozaban de una muy buena salud. Cada vez había más variedad, tanto en géneros como universos y sistemas; la afición a los juegos era creciente y lo demostraba la gran cantidad de publicaciones especializadas sobre el tema y más actos, exposiciones y jornadas que se hacían en todo el mundo.

Con este panorama, parecía que el estado de los juegos de rol no podía hacer más que mejorar, pero entonces la situación cambió de forma radical.

Los juegos de rol informáticos crecieron en popularidad durante esta década y, en vez de funcionar como un estimulador para los juegos de rol de mesa, provocó que los usuarios se dividieran, escogiendo uno u otro formato. Este hecho perjudicó terriblemente los juegos de mesa, que vieron muy descabezada su economía.

Pero las desgracias a veces no parecen venir solas y los juegos de rol vieron como un supuesto aliado acababa por convertirse en un terrible verdugo. En 1993 nació el juego de cartas coleccionables *Magic: The Gathering* (Magic: El encuentro). Este juego de cartas creado por Peter Adkinson, uno de los fundadores del gigante editorial *Wizard of the Coast*, y Richard Garfield, un profesor de matemáticas que por aquellas fechas se encontraba en pleno desarrollo de su doctorado en la Universidad de Pennsylvania, se encontraba ambientado en un mundo de ficción fantástica muy similar al de *Dungeons & Dragons* y otros juegos de fantasía. El juego tuvo un éxito espectacular y espectacular fue el crecimiento de la editorial *Wizard of the Coast*, quien se encargó de la distribución del juego.

Un hecho curioso es que *Magic: The Gathering* fue ideado en un inicio para ser un juego rápido de cartas que se pudiera jugar durante los tiempos muertos que las jugadoras de rol tenían antes de comenzar la sesión semanal. Al final, este juego, que debía ser complementario, terminó por pasar la mano por la cara al rol de mesa.

Esta fuerte irrupción de los juegos de cartas empujó a otras editoriales a adaptarse al nuevo formato, dejando muy de lado los juegos de rol.

Estos elementos afectaron de forma negativa a la creciente diversidad de oferta comercial de los manuales de rol y redujo de forma importante los beneficios. Como consecuencia de ello, algunas editoriales decidieron intensificar y endurecer sus políticas sobre los derechos de las obras que distribuían. El caso concreto de TSR, la editorial encargada de *Dungeons & Dragons*, que comenzó por atacar a los sitios web que distribuían copias escaneadas de sus manuales y sus materiales, terminó atacando a cualquier persona que publicara en redes cualquier cosa relacionada con el universo de *D&D*. Este endurecimiento provocó muchos enfrentamientos entre las editoriales y los fans, lo que agravó aún más la dramática situación.

La caída libre de las editoriales llegó a un punto muy crítico cuando la principal de ellas, TSR, llegó a arruinarse y tuvo que ser comprada por uno de los principales responsables de su caída en 1997: *Wizard of the Coast*. El cambio que sufrió la editorial fue evidente y profundo, como se pudo notar en sus publicaciones periódicas, que pasaron de atacar de forma enconada juegos como *Magic*, a de golpe cesar toda clase de crítica o valoración negativa sobre ellos.

Reflexión y autocrítica

La dramática situación que los juegos de rol vivieron durante la década de los 90, llevó a la desaparición de muchas editoriales y juegos pero, curiosamente, también llevó al surgimiento de

una serie de líneas de pensamiento que abordaban los juegos de rol de forma muy diferente a la que se practicaba entonces.

El declive de los juegos interpretativos ante la nueva situación comercial hizo que muchas fans y creativas se plantearan este terreno desde un punto de vista crítico y reflexivo. Los culpables de estas caídas eran muchos, pero esta nueva línea de pensamiento se enfocaba mucho en la parte de responsabilidad de la propia comunidad del rol.

Estas nuevas formas de pensamiento tomaron el relevo de las que, a mediados de los 70 y principios de los 80, intentaron sintetizar teorías en torno a los juegos de rol, su repercusión en el mundo y su funcionamiento. A raíz de este proceso, se desarrolló un ramificado y complejo estudio académico que se ha estado desarrollando hasta llegar a nuestros días.

Durante estos años, una de las teorías más destacadas fue la llamada *GNS*, propuesta por Ron Edward. Esta teoría explica que todo juego de rol posee tres grandes rasgos que determinan su funcionamiento y su naturaleza: *ludismo* (*Gamist*), donde el grupo juega para tratar de hacer frente a desafíos en uso de las herramientas que ofrece el sistema; *narrativismo* (*Narrativism*), donde el centro de la partida y del juego es la creación de una historia y la evolución y relaciones de los Personajes; y *simulacionismo* (*Simulationism*), donde el principal objetivo es la creación de un entorno «verosímil» dentro de la propia ficción del juego, dentro del propio universo creado.

En 1999 surgió otro modelo teórico que planteaba una estructura que amplía la teoría *GNS*. Este modelo fue *El gran modelo* (*The Big Model*), creado principalmente por el mismo Ron Edward y que planteaba que todo juego y partida de rol se clasifica, aparte de los tres grupos planteados dentro de *GNS*, siguiendo cuatro niveles, que se encuentran relacionados entre ellos y que siguen un cierto orden cronológico dentro del desarrollo de una partida. Los cuatro niveles son:

1. **El contrato social:** Constituido por los acuerdos entre las participantes antes de empezar a jugar, tales como el lugar del encuentro, el día, el juego, quien ejercerá de Narradora si se decide tener una, etc.
2. **El nivel de exploración:** Se trata del establecimiento de los personajes, la ambientación y tono de la partida, la situación y el sistema, etc.
3. **El nivel técnico:** Lo forman los elementos más mecánicos dentro de la partida como la propia creación del personaje, el sistema de resolución de conflictos, etc.
4. **El nivel efímero:** Compuesto por elementos como el desarrollo de los elementos narrativos, las reacciones de los personajes en las resoluciones de los conflictos, el tono de la narración, etc.

Estas teorías, junto con otras que fueron surgiendo en los años posteriores, resultaron una sólida base que permitió entender los juegos de rol de un modo más profundo y les dio un carácter más serio que «simples juegos de mesa».

Una de las corrientes que surgieron de esta nueva mentalidad salió de los países escandinavos y supuso la aparición del concepto «inmersivo». Este se refiere a un estilo de juegos de rol, en especial dentro de los juegos de rol en vivo, en el que la implicación con el personaje y la historia son tan profundos que la jugadora los llega a sentir como propios.

Las corrientes escandinavas alcanzaron tal nivel de importancia que se crearon las *Knutepunkt*, unas conferencias de carácter académico en las que se trataban estas teorías y enfoques más académicos para los juegos de rol.

Todo este grupo de corrientes de pensamientos y teorías sobre los juegos de rol supusieron un fuerte contraste en una situación tan peligrosa como delicada, pero no actuaron como un revulsivo demasiado efectivo a nivel comercial y creativo.

Los 90 en el territorio estatal español

El crecimiento durante la segunda mitad de los 80 era enorme, pero todavía faltaba una guinda para el pastel: el primer juego de rol creado en el territorio estatal español. Este lugar fue para *Aquelarre*, un juego de ambientación medieval creado por Ricard Ibáñez. Después de él, muchos otros siguieron el ejemplo. *Mutantes en la Sombra*, *Ragnarok* o *Farwest* son algunos de los juegos producidos en el territorio a lo largo de la década de los noventa.

Durante los primeros años de esta década, junto con los juegos de producción dentro del territorio estatal, llegan traducciones de la amplia producción extranjera. Manuales como *Vampiro: La Mascarada* son traducidos al castellano.

La primera mitad de los noventa, como reflejo del resto del mundo occidental, resulta una auténtica edad dorada para los juegos de rol de mesa, que se convierten en una de las opciones de ocio más demandadas entre los jóvenes y adultos en el territorio. Las jornadas se multiplican y se vuelven actos realmente multitudinarios y surgen más publicaciones especializadas.

Pero el rol creado en el territorio estatal español sigue la tendencia internacional también en su descenso. La misma combinación entre las nuevas formas de ocio, especialmente el juego de cartas *Magic: The Gathering*, y el crecimiento de la leyenda negra del rol, que vinculó estos juegos con una serie de crímenes autóctonos, supusieron un duro golpe.

Esta situación se agrava hasta provocar que gran cantidad de editoriales se vean obligadas a cerrar, entre ellas una de sus pioneras, *JOC Internacional*. La única que parece aguantar es *La Factoría de Ideas* que sobrevive sobre todo gracias a todo el material ligado a *Mundo de tinieblas*.

Este poder permite a *La Factoría* comenzar a apoderarse de la distribución de muchos de los juegos que quedaron huérfanos de editorial en el territorio.

Al final de los 90, el panorama no es muy alentador. Las ideas nuevas escasean y los clásicos, como *Mundo de tinieblas* o *Dungeons & Dragons*, empiezan a cansar o sus relanzamientos no resultan muy exitosos.

La década termina con una pequeña puerta abierta a la esperanza para el rol comercial en el territorio estatal español con la reedición del juego de ambientación medieval, *Aquelarre*.

La entrada al nuevo siglo

Pioneros después de la primera gran extinción

La bajada de los 90 trajo el inevitable trabajo de reflexión de los sectores más teóricos y académicos del mundo de los juegos de rol. El trabajo realizado a lo largo de la última década del siglo XX no pasó desapercibida para las grandes editoriales que aún aguantaban y sirvió para crear un nuevo enfoque en la producción editorial.

De este modo, *Wizard of the Coast*, la editorial que se había hecho con los derechos de distribución de *Dungeons & Dragons*, ideó una nueva política de distribución. Permitió que otras editoriales y particulares publicaran suplementos sobre *Dungeons & Dragons* y que se crearan juegos usando su sistema, el sistema *D20* —llamado así por el uso principal que hace del dado de veinte caras— gracias a la aplicación de la *Licencia abierta* en su sistema.

Permitir la creación de suplementos a externos de la editorial permitió que se extendiera la popularidad del juego, lo que repercutió en más ventas del manual principal, que seguía bajo el control de *Wizard of the Coast*.

Abrir el uso del sistema *D20* permitió que muchas personas creativas dentro de los juegos de rol lo usaran para la creación de nuevos juegos, lo que despertó la creación de nuevos materiales y nuevos manuales otra vez.

Uno de los casos más destacados del surgimiento de nuevos juegos es el nacimiento del popular juego *Pathfinder Roleplaying Game*, editado por *Paiz Publishing* en 2009. Haciendo un uso del sistema abierto de *D20* pero recuperando una estructura que recordaba mucho al *D&D* de ediciones anteriores, *Pathfinder* cogió tal nivel de popularidad que se convirtió en el juego de rol más vendido entre los años 2011 y 2013.

Esta política, que fue adoptada por otras editoriales aparte de la americana, abrió un nicho nuevo en este mundo: la producción de juegos de forma independiente. Esta nueva forma de creación llevó al surgimiento de juegos modestos al margen de las grandes editoriales, lo que fomentó más que nunca la creación de nuevos contenidos.

Uno de los principales avances en la distribución de estos contenidos fue la popularización de los manuales electrónicos y el uso del formato PDF, que permitió que esta distribución fuera global y con costes mínimos.

Internet también permitió la proliferación de publicaciones en red independientes, hechas por particulares o pequeños grupos. Así se evitaban los altos costes derivados de una edición y distribución en papel.

Junto con el PDF, las nuevas formas de organización abrieron la puerta a que estos pequeños editores se pudieran extender. La impresión bajo demanda, que consiste en realizar la impresión de un ejemplar solo cuando este es demandado por un cliente, permitió competir en cierto modo con las grandes editoriales sin que ello supusiera la necesidad de invertir grandes cantidades de dinero.

Con el paso de los años, sobre todo durante la segunda mitad de la década, algunos de los grupos que surgieron a partir de la producción de material independiente tomaron popularidad y notoriedad. La falta de costes de edición y distribución les sirvió para crecer con rapidez y, de este modo, hacerse un hueco importante en la industria.

La propia *Paiz Publishing* surgió en el año 2002, un año después de que Ron Edwards creara *Adept Press*, la editorial con la que publicó su segundo juego de rol editado, *Elf*, el mismo 2001 y precisamente en formato PDF.

Durante los mismos años, aprovechando la apertura de otros derechos de creación o distribución, algunos universos clásicos sufrieron una expansión similar, o incluso superior, a la de *D&D*. Un ejemplo muy claro es el del juego *The Call of Cthulhu*, surgido en 1981 y basado en los universos de terror del escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft. El juego original ha estado siempre en manos de la editorial americana *Chaosium* y lo sigue estando hoy. Fuera de EE.UU., algunas editoriales se hicieron con los derechos de distribución del juego, pero entonces llegó el año 2008. Durante este año, los derechos de autor de las obras de Lovecraft en Europa expiraron por fin y la obra pasó a ser de dominio público. Este hecho provocó que muchas editoriales europeas editaran sus propias versiones del mismo juego. Dos ejemplos son la editorial sevillana *Edge* y la madrileña *Nosolorol*, que publicaron sus versiones basadas en este universo, *La Llamada de Cthulhu: Edición primigenia* y *Cultos Innombrables*, respectivamente.

¿Y el territorio estatal español?

De nuevo, la situación en el territorio estatal español fue un espejo de la situación internacional en el campo de los juegos de rol, especialmente durante los primeros años de la década de los 2000. La caída de las grandes editoriales permitió el surgimiento de los grupos independientes, que hicieron su nicho particular, y propició la creación de pequeños y modestos grupos editoriales.

Nosolorol Ediciones (2005), *Libros Ucronía* (2000) o *Maqui Edicions* (2006) son algunos de los ejemplos más importantes de las diversas editoriales que surgieron a lo largo de los 2000 y que se unieron a *Edge* y *Editorial Sombra*, aparecidas a finales de la década de los 90.

Durante esos años crece la variedad en idiomas en las publicaciones. En Cataluña, *Maqui Edicions* toma el relevo de la desaparecida *JOC Internacional* y edita algunos manuales en catalán, tanto originales como traducciones. En Galicia se hacen intentos tímidos e independientes como el juego del año 2007, *As Crónicas de Gàidil*, el primer juego de rol en gallego publicado de forma oficial.

Vemos en el territorio un crecimiento muy importante de los manuales que parodian otros juegos de rol. Ejemplos como *Fanpiro*, *Outfan* o *El Señor de los Pardillos*, el juego de rol de la Tierra a Medias son solo algunos de los varios ejemplos de los juegos del género parodia que aparecen sobre todo durante la primera mitad de la década de los 2000.

Algunos de estos manuales van más allá de la parodia de juegos y literatura, tocando el propio mundo de los juegos de rol. Algunos de estos juegos son *El rol de los panchitos* (JMV Cómics, 2004) o *El rol de los idiotas* (Megara Ediciones, 2005) y resultan un interesante análisis sobre la saturación del mercado que algunos ven en el rol del territorio.

Esta primera década, en la que vemos un crecimiento del mundo editorial, sirvió como tierra de cultivo para la explotación que siguió a partir de 2010.

El crecimiento y la diversidad de la producción junto con la popularización masiva de obras antes ligadas a la mal llamada subcultura como, por ejemplo, *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* o *Harry Potter*, hacen crecer también la cifra de personas interesadas en los juegos de rol. Aumentan las ventas, crecen los clubes de rol y los lectores de publicaciones especializadas y también crecen los asistentes a actos como las jornadas de rol. Esto último hace crecer de forma importante tanto el número de jornadas como su aforo.

Durante los años 2000 y 2010 aparecen jornadas de rol como las andaluzas *Tierra de Nadie*, las valencianas *Som Con Uno Cero* —organizadas por *Editorial Sombra*— o las catalanas *Kritic* y *Ayudar Jugando*, estas últimas de carácter humanitario.

Las nuevas formas de comunicación y edición siguen influyendo en el funcionamiento de las editoriales. El siguiente formato que adoptan es la financiación vía *crowdfunding* o micromecenazgo. Este sistema consiste en conseguir el dinero necesario para sacar adelante un proyecto mediante microdonaciones, tanto de grupos como de personas anónimas. Esta clase de sistemas permiten que las pequeñas editoriales o, incluso, particulares arranquen proyectos editoriales de rol más ambiciosos. Pero es habitual que cuando hablamos de ventas, dinero y popularidad, no pase mucho tiempo hasta que esta bonita historia comienza a desvirtuarse.

La variedad de editoriales comienza a bajar en el momento que unas pocas se asoman por encima de las otras. Editoriales como *Ediciones Sombra*, *Edge* o *Nosolorol* aprovechan sus amplios beneficios para hacerse con el fondo de editoriales desaparecidas, como es el caso de *Editorial Sombra* con editoriales como *Ucronía* o *La Cocoguawa*, o absorben existentes, como hizo *Nosolorol* con *Conbarba*. Estas acciones acaban llevando a una concentración de las principales publicaciones en unas pocas editoriales que empiezan a acaparar el mercado.

A pesar de que estas grandes editoriales ya disponen de un fondo económico como para editar manuales, siguen usando el sistema del *crowdfunding* en una forma llamada preventa. En este sistema, el cliente aporta una donación a la campaña que resulta en una compra anticipada que a la editorial le sirve para pagar la edición del manual sin arriesgarse a perder dinero. Este sistema dista mucho de ser transparente y la campaña, prevista para conseguir donaciones superiores al coste del libro, acaba desencadenando en la desvirtuación de esta clase de métodos.

Las editoriales, que en sus inicios arrancaban de forma modesta y joven, cambian totalmente tanto su filosofía como sus métodos para mantener el tren de los beneficios a toda máquina, llegando a comportarse igual que las editoriales tradicionales, y que cualquier gran empresa, de hecho. Irregularidades contractuales, falta de pagos a empleadas o clientas y comportamientos

discriminatorios tanto dentro como fuera de las oficinas son solo algunas de las prácticas que estas «editoriales del cambio» comienzan a convertir en rutina. Estas prácticas van más allá de la venta de productos y llegan, incluso, a eventos, como jornadas de rol, que también ven su variedad reducida.

La entrada de las grandes editoriales como organizadoras de algunas jornadas desequilibra la balanza con aquellas organizadas de forma más amateur y provoca que estas últimas terminen por desaparecer.

Con todo este giro tan oscuro, pensado para hacer crecer los beneficios y hacer bajar los gastos, una persona sensata podría pensar que una de las consecuencias lógicas sería el abaratamiento del producto pero, de forma contraria, tanto los manuales como el merchandising de los juegos de rol no hacen más que encarecerse. Además, las grandes editoriales fomentan las llamadas «ediciones de lujo», en ocasiones incluso, por delante de las ediciones normales, haciendo subir el precio del producto y fomentando también un terrible clasismo dentro de las consumidoras de rol.

Y ahora...

Y así llegamos a nuestros días, con un panorama muy variado dentro del mundo de la edición de juegos de rol, pero muy dominado por las grandes editoriales, que acumulan el poder tanto social como económico de los juegos de rol, ahogando o apoderándose de las iniciativas más pequeñas y libres.

El panorama no pinta muy optimista con la entrada de gigantes empresariales durante los últimos años que hasta ahora estaban en el margen del rol, como es el caso del gigante de los juguetes *Hasbro*, actual propietaria de *Wizard of the Coast*.

El camino de los juegos de rol va parejo al camino que otras industrias del entretenimiento y la cultura han seguido: la concentración por parte de unos pocos y la extensión de las políticas abusivas propias de las grandes empresas.

Capítulo 2: Pinceladas y teorías sobre el rol

Como ya hemos podido leer durante el capítulo anterior, a lo largo de la década de los 90, y en especial durante su final, empezaron a surgir personas y grupos que planteaban los juegos de rol desde un punto de vista más teórico, más profundo.

La terrible época que estaba atravesando el mundo de los juegos interpretativos desencadenó una serie de corrientes de pensamiento que se apoyaron en una autocrítica necesaria para analizar por qué los juegos de rol estaban atravesando una crisis tan grande.

Los análisis más importantes, o por lo menos los que acabaron cogiendo más notoriedad, fueron los que se centraron en el funcionamiento interno de los juegos de rol, tanto en la mecánica de los sistemas como en el funcionamiento, tanto de los grupos de juego como en las actitudes de sus participantes.

Muchas de estas teorías han sido ampliamente criticadas, lo que ha movido mucho los debates y ha dinamizado mucho esta clase de corrientes, ayudando a su diversificación.

Sin entrar en estas discrepancias de forma concreta —este tema bien vale un libro para él solito—, una de las voces contrarias más sonoras que se han levantado en contra de estas teorías es la que dice que no se puede intentar cerrar y controlar el funcionamiento de un juego de rol con modelos y plantillas de comportamiento. Personalmente considero, después de haber explorado varias de estas teorías, que la intención no es la de generar modelos que expliquen «cómo debe funcionar un juego de rol», sino intentar explicar de algún modo los modelos que existen, como una forma de estudiar los juegos de rol tanto desde sus mecánicas como de las dinámicas sociales que generan.

Además, estos modelos resultan muy útiles a las creativas a la hora de plantear juegos y sistemas nuevos, ya que les ofrece una serie de bases donde empezar a construir.

The Threefold Modelo: el modelo de las tres caras

Surgió en los foros del grupo rec.game.frp.advocacy en 1997 como consecuencia de diferentes debates sobre las mejores formas de jugar a rol.

Esta teoría busca clasificar en tres grupos las diferentes mentalidades de una jugadora en función de sus objetivos dentro de la partida. De esta forma, distinguimos entre drama, juego y simulación (*Drama, Game, Simulation*), en función de si los objetivos buscan centrarse más en la interpretación de los personajes y el desarrollo de las tramas (drama), en el sistema de juego y sus normas (juego) o en la recreación fiel del universo y sus reglas y leyes internas (simulación).

A pesar de que esta teoría surgió de una discusión sobre las mejores formas de jugar a rol, su objetivo no pasa por ser un sistema para buscar esta mejor forma, sino para establecer que existen diferentes modos de encarar un juego de rol como jugadora.

Este sencillo modelo determina que cada jugador da importancia a una de estas tres caras, algunos de forma más diferenciada y otros de forma más equilibrada y que durante las partidas intentan, normalmente de forma inconsciente, imponer sus preferencias al resto del grupo. Este fenómeno provoca, según este modelo, que cuando varias jugadoras clasificadas en caras diferentes se encuentran en una misma partida, puede haber problemas para la fluidez y la dinámica de la propia partida.

A pesar de gozar de una buena aceptación al principio, rápidamente, este modelo fue criticado por ser excesivamente simplista y no tener en cuenta muchos otros factores que influyen en una partida de rol y sus participantes.

GNS: empezamos a explorar la vertiente social de los juegos de rol

Esta teoría fue desarrollada durante la segunda mitad de los años 90. Surgió en el foro de la página web *The Forge* y su principal responsable fue el diseñador de juegos alemán, Frank Tarcikowski.

Esta teoría fue una de las primeras, y de las más importantes, en plantear los juegos de rol como una actividad social usada por un grupo de personas con el objetivo de divertirse. Este planteamiento, que puede parecer muy obvio, pone a estas personas que participan como centro de la actividad, por encima de otros elementos como el sistema o la ambientación.

Según esta teoría, son las personas participantes las que establecen todos los elementos de la partida mediante una negociación. A este marco creado se le conoce como contrato social.

Profundizamos en el sistema: el principio de lumpley

Según aparece en el foro de internet *The Forge* y tal y como lo definió Vincent Baker (alias *lumpley* en la red):

«El sistema (formado por las reglas, pero limitándose a ellas) se define como los medios por los que el grupo acuerda los acontecimientos imaginarios durante el juego».

Para intentar simplificar, el sistema es el conjunto de reglas que usamos en una partida para resolver situaciones concretas, tanto si las usamos directamente del manual como si es en uso de creación propia.

Ponemos de ejemplo una situación en la que un grupo debe superar una puerta custodiada por dos guardias y uno de los jugadores, Manuel, propone usar su personaje para aplastar la cabeza de los guardias. El abanico de posibilidades es mucho más extenso de lo que podemos pensar en un principio. En las reglas marcadas por el manual, que obligan a Manuel a realizar una serie de tiradas para superar el obstáculo, y las que pueda utilizar el grupo de cosecha propia, haciendo cambios en normas del manual que se puedan considerar complicadas o incompletas, se añaden otros criterios más sutiles como **el comportamiento habitual de los jugadores** («Manuel, siempre haces lo mismo, contigo todo termina con un baño de sangre»), **criterios estéticos** («Pues en vez de ir a las bravas, podrías hacerle una finta», comenta Alba, otra jugadora) o, incluso, **criterios sociales de carácter sentimental** (Alba, pareja de Manuel, propone una acción alternativa. Manuel, debido a la relación que tienen, reconsidera su acción tomando la sugerencia de Alba).

En definitiva, el sistema es un conjunto de reglas pactadas usadas para que los jugadores y jugadoras interactúen con el mundo que les sirve de escenario.

El principio de *lumpley* distingue entre la autoridad —la persona o elemento que determina las reglas a seguir— y la credibilidad —aceptación de las jugadoras sobre estas reglas establecidas por una autoridad. Una autoridad deja de serlo si no cuenta con la credibilidad entre las personas participantes en una partida, aunque esta autoridad venga de un manual o de una narradora.

Con todos estos elementos sobre la mesa, el principio de *lumpley* distingue tipos de partidas en función de si el sistema usado por un grupo usa más o menos elementos de las reglas establecidas por un manual. Esta separación cuenta con cuatro niveles:

- **Alto grado de acoplamiento:** Una parte importante del sistema usado por el grupo se basa en las reglas establecidas por el manual, pero no se hace uso de completamente.
- **Acoplamiento completo:** El sistema del grupo coincide plenamente con las reglas del manual.
- **Bajo grado de acoplamiento:** El sistema del grupo ignora la mayoría de las reglas del manual, pero no todas.

- **Juego free-form:** En este caso, el sistema usado por el grupo ignora totalmente las reglas establecidas por el manual.

Todos estos elementos nos sirven para determinar si un juego puede ser más o menos satisfactorio en su diseño, teniendo en cuenta que, cuantas menos de sus reglas establecidas ignoren o se modifiquen durante la partida, más completo y, por tanto, más satisfactorio será este juego.

Este principio fue uno de los primeros en plantear y fomentar un funcionamiento menos centralizado en los clásicos elementos de autoridad en una partida de rol (manual y narradora).

En definitiva, no importa si las reglas que se usan son las escritas en un manual o son establecidas de forma propia para la persona narradora o por el grupo entero. Tengan un origen u otro, se les otorga el mismo estatus y pasan a ser un elemento también sujeto al contrato social, es decir, quedan determinadas por la negociación entre las personas participantes de la partida.

Según Tarcikowski, las reglas que forman parte de un sistema influyen en más factores aparte de la resolución de escenas durante la partida. Según la teoría, el sistema afecta a la creación del contenido de ficción que establece el llamado espacio imaginado compartido, que se trata del espacio pactado y creado por las personas participantes de la partida donde se desarrolla la misma, es decir, el universo, el escenario, etc, y, por tanto, afecta también a cómo se comportarán las jugadoras dentro de este espacio.

Pero qué significan la G, la N y la S

Modos de jugar una partida de rol hay tantos como grupos de rol. Cada grupo contiene personas diferentes y, por tanto, tienen formas muy diferentes de jugar. Las diferentes formas de jugar de cada grupo es lo que se ha denominado *Agenda Creativa*.

Cada miembro del grupo aporta para establecer la *Agenda Creativa* del grupo. Si los miembros de un grupo tienen afinidades y objetivos similares, el grupo disfrutará de una partida de forma más prolongada y continuada. En este caso hablamos de una *Agenda Creativa Compartida*. En caso contrario, los diferentes objetivos de cada persona participante impedirán que el grupo disfrute de una mínima estabilidad y, en consecuencia, hará muy complicado que todos puedan disfrutar la partida de la misma modo.

Para poder clasificar la naturaleza de cualquier *Agenda Creativa*, la teoría *GNS* establece tres criterios principales:

- **Gamist:** El objetivo principal es el de hacer frente a los desafíos que otorgue el universo haciendo uso de las herramientas del sistema, permitiendo así que los personajes puedan progresar en sus habilidades.
- **Narrativism:** En este caso, el objetivo es el de profundizar en las tramas y los elementos humanos y morales tanto de los personajes como del universo, dando mucho más peso a los elementos narrativos de la partida.
- **Simulacionist:** El peso lo tiene el propio universo, con sus propias reglas (leyes físicas presentes, geografía, funcionamiento de las culturas presentes, etc.). El estilo simulacionista busca vivir de la forma más realista posible el mundo en el que se desarrolla la partida.

Esta teoría no busca explicar «cómo deben funcionar» los grupos de rol o los juegos. Su objetivo, al igual que ocurre con la mayoría de estas teorías, es el de intentar explicar y entender el funcionamiento tanto de grupos como de juegos de rol.

El Big Model de Edwards

En la misma línea de la GNS, surgió otra teoría que podríamos clasificar como una ampliación o variación de la primera. Esta teoría es la llamada *Big Model* (el Gran Modelo) y fue creada por el teórico y diseñador de juegos Ron Edwards a finales de los 90.

Esta teoría plantea un funcionamiento de los juegos de rol basado en cuatro capas organizadas de forma jerárquica. La *Agenda Creativa*, organizada como ya vimos en el apartado destinado a la GNS, influye y determina estas cuatro capas.

Las cuatro capas

Lo que diferencia el *Big Model* de la *GNS* de forma más clara es la organización de sus cuatro capas, que se organizan en un cierto orden jerárquico y de fuera hacia dentro, en función de la profundidad dentro del propio juego.

La primera capa que nos encontramos es la del *Contrato social*. En esta capa aparecen todos los elementos que explican que un grupo de personas quieren jugar juntas y la organización básica para poder hacerlo. Algunos de estos factores son elementos que podríamos decir estructurales, como el lugar donde se hará la partida, la fecha, la hora, la forma de llegar y el transporte a emplear; si se llevará algo para comer o beber y quién lo hará, etc. Pero dentro de esta capa también entran los elementos sociales más básicos como, por ejemplo, la motivación relacional para jugar con aquellas personas, si son amistades, si hay algún elemento sentimental de por medio o si sencillamente hay afinidad en el estilo de juego.

La motivación principal que da origen a esta capa social es la expectativa de cada participante que pasará un rato divertido, que lo pasará bien. Todos y cada uno de los elementos en conjunto deben garantizar esta expectativa.

La segunda capa es la de la *Exploración*. En este nivel se decide básicamente sobre qué irá el juego. Aquí entran elementos como decidir cuáles serán los elementos de autoridad o credibilidad, es decir, quien narrará —si es que es necesario que alguien lo haga—, cuál será el criterio a la hora de usar reglas y sistema, cuál será el universo que se usará y el espacio imaginario en el que sucederá la acción.

Aquí es donde entra el ya comentado principio de *lumpley*, en el que todas las personas participantes aceptan, aunque sea de una forma tácita, todos estos elementos para el funcionamiento de la partida.

Dentro de esta capa nos encontramos con una ecuación:

$$\text{Color} \times [\text{Sistema} \times [\text{Situación} = \text{Personajes} + \text{Entorno}]]$$

Esta ecuación, que puede parecer de entrada muy compleja, intenta resumir la modo de relacionarse entre los diferentes elementos que participan de esta capa. Para intentar resumir de forma aclaratoria, los *Personajes*, los alter-ego en la ficción de las jugadoras, y el *Entorno*, el lugar y la época donde se desarrolla la ficción, son fijados y establecidos para permitir a las jugadoras explorar la situación planteada en el juego. Mediante sus actos, pueden afectar a estas relaciones, ya sea en positivo o en negativo.

Cuanta más parte de la creación de estos elementos no recaiga en las jugadoras, menos libertad de movimiento tendrán y más restringidas se encontrarán a la hora de explorar en general.

Los dos elementos que quedan sirven para arrancar esta exploración y darle profundidad. El sistema permite las herramientas para resolver las diferentes situaciones que se produzcan, lo que hará que las personajes puedan avanzar en su exploración.

El *Color* son los elementos imaginarios que dan forma y detallan sin afectar de forma directa ni a la acción ni a la resolución de las situaciones. El *Color* nos sirve para dar más profundidad a la ficción y hacer la partida más interesante.

La tercera capa es la de *Técnicas* y, como su propio nombre indica, engloba los aspectos técnicos de la partida. El sistema de resolución de situaciones concretas, la creación de las fichas de los personajes, las mecánicas durante la partida, las recompensas y, en definitiva, todo lo que tenga relación con los aspectos más concretos del sistema de juego.

La cuarta y última capa es la de los *Detalles*. En esta última capa encontramos los elementos más pequeños y detallados de la partida. Cada frase y actuación de cada personaje en cada situación, las actitudes concretas de cada jugadora en cada momento de la partida, las pausas para buscar normas en el manual (tiempo de búsqueda) y el tiempo para aplicar estas reglas (tiempo de manipulación). La capa de los *Detalles* engloba todo aquello que actúa en el desarrollo concreto de la partida.

Ben Lehman y su Big Model Extenso

Ya de cara a inicios de los años 2000, el diseñador de juegos Ben Lehman exploró y revisó la teoría de Ron Edwards y la amplió creando la llamada *Big Model* +.

En su nuevo modelo, Lehman planteó tres, y no cuatro capas, que interactuaban entre ellas y que se tenían que soportar para conseguir que el juego funcionara.

La primera de las tres capas es *Objetivos*, donde entran las prioridades de las personas participantes. Dentro de esta capa encontramos las tres agendas: la **creativa**, donde entran todos los objetivos relacionados con la creación de entornos imaginados, personajes, etc.; la **técnica**, donde se engloban los objetivos correspondientes al sistema y la resolución de situaciones dentro del juego; y la **social**, donde entra todo lo que corresponda a las relaciones entre las personas participantes.

La segunda capa corresponde al *Sistema* y la forman los elementos que corresponden al desarrollo del sistema de juego en sí, al margen de las prioridades y objetivos iniciales de las jugadoras. El contrato social, los motivos y pactos que llevan un grupo a querer jugar juntos en primera instancia, la exploración, los elementos básicos para la partida tales como los personajes, el entorno donde se desarrollará la acción, etc.; y las técnicas, que hace referencia a todos los elementos propios del sistema como las reglas o cualquier herramienta para la resolución de situaciones en parte, son los elementos que forman esta capa.

La última capa es la de los *Detalles* y corresponde, al igual que en el *Big Model* original, a todos los elementos detallados de cada partida como las frases usadas en cada escena, las resoluciones concretas de cada situación, etc.

Estas tres capas interactúan entre ellas y se soportan la una a la otra. Si dos de estas capas no conectan debidamente, el juego no funciona. Si los objetivos creativos de las participantes no coinciden con el entorno desarrollado en la *Exploración*, o si los detalles que participan en una escena se oponen a elementos del sistema, entramos en un conflicto que dificulta enormemente la partida.

El rol inmersivo: de cabeza y hacia dentro

Hacer una definición concreta y exacta sobre qué significa el concepto de inmersión en los juegos de rol es algo muy complicado. En términos generales hablaríamos del hecho de sentirse sumergida en la ficción del juego de forma intensa o, incluso, completa, de una u otro modo.

Pero el problema de los términos generales es que no entran en detalles y dejan fuera o sin contemplar los elementos más subjetivos de un tema. Pocos temas poseen elementos tan subjetivos como los juegos de rol inmersivos.

Algunas personas que practican a menudo este estilo de juego de rol hablan de unas sensaciones tan profundas que otorgan un carácter místico a los juegos inmersivos, haciendo crecer aún más su complejidad.

Orígenes difusos

La inmersión en los juegos de rol es un tema complicado de definir igual que lo es rastrear sus orígenes. Muchas personas han teorizado sobre este tema. Ron Edward o Vincent Baker han hablado de ello en sus blogs y en foros de discusión, cada vez más con el paso del tiempo, cuando más importancia y fama cogía el concepto entre jugadoras y creativas.

Tanto ha crecido que, incluso, han surgido escuelas especializadas en este tema y jornadas dedicadas a estudiar y debatir sobre el rol inmersivo.

Hoy día podríamos decir que la capital geográfica del rol inmersivo la encontramos en los países escandinavos, donde han cogido una entidad muy notable.

Una definición imposible

Tenemos claro que la inmersión en un juego de rol es la profunda identificación con alguno o varios elementos del juego (personaje, entorno, historia, etc.) hasta el punto de sentirse como propio en algún nivel o aspecto.

El problema lo encontramos cuando queremos definir qué es la inmersión. Hablamos de un proceso tan personal, tan subjetivo, que tenemos tantas definiciones casi como personas con una opinión sobre el tema.

De todos modos, muchas personas han intentado generar modelos para explicar el funcionamiento de los juegos de rol de carácter inmersivo y aunque se han creado algunas directrices muy vagas, la conclusión ha sido la misma en todos los casos: demasiado subjetivo como para definir de forma exacta.

De todos modos, se han podido establecer elementos comunes y algunos conceptos se utilizan para encontrar puntos en común para poder debatir.

Términos generales

A pesar de la gran distancia que encontramos al intentar definir un mismo concepto con tantas opiniones diferentes, han surgido algunos puntos de encuentro, algunos términos que cuentan con cierto grado de cohesión en sus definiciones.

Por ejemplo, entendemos por *locus* como el aspecto o el campo del juego de rol en el que se decide involucrarse. Estos aspectos pueden ir desde la propia personaje hasta el escenario, la historia o la interacción social entre los personajes.

Cada uno de los *locus* posibles determina diferentes tipos de inmersión y, por tanto, de juegos inmersivos. Algunos locus pueden llegar a ser incompatibles entre ellos en un juego o partida concretos.

Un ejemplo concreto es el de la escuela o movimiento nórdico *Turku*, que plantea una inmersión donde el *locus* concreto es el personaje y el hecho de vivir el entorno y las acciones plenamente a través de este.

Existen otros términos de uso generalizado para definir aspectos concretos dentro de los juegos inmersivos como, por ejemplo el *flow* (flujo), que se trata de la capacidad de dejarse llevar por parte de la jugadora dentro del juego; el *channeling* (canalización), que es la capacidad del

personaje para expresarse de forma autónoma a través de la jugadora; o el *trance*, que es un estado mental en el que la jugadora es fuertemente sugestionable y eso le permite entrar y sentir las experiencias del juego de forma mucho más profunda y fluida.

El rol inmersivo también toma conceptos propios de la teoría literaria. La *catarsis*, situación en la que la jugadora siente como si experimentara la propia piel el trauma de la trama, sintiendo una sensación de limpieza o purificación cuando la partida concluye. Otra situación de alta inmersión es la *kairosis*, situación en la que la jugadora y su personaje se integran la una con la otra a raíz de las situaciones dramáticas de la trama. Y, por último, podemos encontrar también la *kénosis*, en la que la jugadora se vacía completamente de la propia voluntad para «llenarse» de la voluntad y los sentimientos de su personaje, lo que lleva a una conexión trascendental a nivel sensitivo y emocional.

Pero en algo estaremos de acuerdo, ¿no?

A pesar de las discrepancias y la fuerte subjetividad cuando hablamos de juegos de rol inmersivos, algunas teóricas especializadas en este tema han coincidido en que existe un núcleo común, algo que se repite cuando la gente habla de rol inmersivo.

El diseñador de juegos noruego Matthijs Holter cree que mucha gente comparte una visión general sobre en qué consiste el proceso de inmersión. La diseñadora y teórica Emily Care Boss opina que existe un núcleo común en todas las experiencias de carácter inmersivo, al margen de su intensidad o mecánica, y que las auténticas diferencias se encuentran en los mecanismos usados por cada jugadora para llegar al estado inmersivo.

Durante años se ha experimentado con la inmersión en uso de técnicas surgidas de la improvisación y el teatro, especialmente dentro de las escuelas nórdicas. Algunos de estos estudios intentaron encontrar ideas y mecánicas que fueran comunes a todo el rol inmersivo. Se intentaron proponer técnicas y factores que podían fomentar la inmersión y hacer más enriquecedora la experiencia con ambientación y personajes bien definidos, sistema integrado de forma orgánica al juego, jugadoras con experiencia en inmersión, etc., o por el contrario, entorpecerla o dificultarla (jugadoras poco implicadas en la trama o la ambientación, repetidas paradas por sistema o mecánica, etc.). Pero, incluso, este ejercicio, que puede parecer bastante intuitivo y práctico, se ha topado con voces discordantes, como por ejemplo la del diseñador Vincent Baker. Muchos juegos y entornos no encajan en algunas o muchas de estas «normas», lo que hace imposible crear directrices genéricas fiables. Matthijs Holter se suma a esta opinión y cree que las técnicas y las mecánicas deben ser escogidas en función de cada juego y cada necesidad específica del mismo.

Donde sí parece que ha surgido un cierto acuerdo es en algunos métodos y propiedades para garantizar la máxima diversión en la experiencia inmersiva.

Diseñadoras de juegos tales como Vincent Baker o Moyra Turkington han reflexionado sobre este tema y han enfocado la problemática desde un prisma más cercano al diseño. El propio Baker establece tres características, que luego uno de los colaboradores de su blog amplió a cuatro. Según esta teoría, la reafirmación de la visión de una jugadora, es decir, que el resto de jugadoras aprueben y apoyen las aportaciones e interpretaciones de esta al juego; el permiso para actuar con pasión, que implica que la jugadora no se sienta intimidada por el resto a actuar de forma intensa o con miedo a molestar; la fe en el juego robusto, confiar en que se podrá actuar sin reservas, sin temer que el juego no lo tenga previsto o queden carencias al descubierto para hacerlo, y que las mecánicas del juego requieran un estado mental similar entre jugadora y personaje. Este es el punto añadido a los tres de Baker y plantea que tanto la jugadora como el personaje deben tener sentimientos y pensamientos afines para garantizar la conexión entre los dos elementos. Estos cuatro elementos indispensables para el buen funcionamiento de un juego inmersivo.

Capítulo 3: El rol como herramienta educativa

Pocas actividades lúdicas son capaces de igualar los juegos de rol en «prestaciones». Hemos estado hablando de ellas una parte importante de este libro, pero hasta ahora lo hemos hecho de una forma muy superficial.

En términos generales, los valores de los juegos de rol están bastante dejados de lado y poco explotados. Los que se encuentran más explotados, normalmente lo están bajo unos criterios tan vinculados al aspecto comercial, que en muchos casos casi no podemos ni hablar de valores debido a la deformación y manipulación a las que están sometidos.

El valor comercial que poseen los juegos interpretativos oculta muy profundamente el resto. Podemos pensar que no lo hacen por motivos de intención (de momento como mínimo), sino que la motivación de no dar visibilidad a estos valores surge de la propia cara comercial. Todo lo enfocado al fomento social y educativo no suele ser lo más lucrativo y esto hace que las empresas tiendan a dejarlo de lado, menos cuando necesitan una limpieza de cara o de capitales.

Uno de los valores de efecto más extenso e inmediato, y que a la vez es de los más despreciados, es el valor educativo, el cual intentaremos explorar a lo largo de este capítulo.

Intentar ver con atención cada pequeña rama y hoja de este gran tronco que es el poder de los juegos de rol en el mundo educativo es un trabajo complicado debido a su gran extensión, así que intentaremos ser concisos.

Hay que aclarar que en este capítulo nos centraremos en los centros de educación «convencionales», dejando centros de educación especial y otros para el próximo capítulo. Esto no responde a ningún acto de discriminación, cuando hablamos de educación hablamos de toda la educación. Organizamos así el libro para tener los capítulos más equilibrados y no hacer unos más largos que otros, no existe ningún otro motivo.

Una herramienta dentro de la docencia

Como ya veremos a lo largo de este ensayo, un mismo valor tiene una cantidad muy grande de aplicaciones y el mismo número de campos donde aplicarse. El valor educativo de los juegos de rol se extiende dentro y fuera de las aulas y de las instituciones docentes pero, como hemos prometido intentar ser concisos, en este capítulo nos centraremos en su poder educativo limitado al ámbito docente. Otros aspectos, como la educación social, tendrán su propio espacio más adelante.

A pesar de ser uno de los aspectos, fuera de lo estrictamente comercial, que más atención está recibiendo en los últimos años, el rol educativo y como herramienta docente todavía está a años luz de estar debidamente bien tratado y estudiado.

De todos modos, este hecho está siendo remediado gracias al surgimiento de un interés dentro de una parte de la comunidad docente y pedagógica. Los juegos de rol se encuentran en una popularidad creciente, y cada vez más extensa, y esto ha influido sin duda en que reciba más atención de la que recibía hace quince años.

Actualmente no es complicado encontrar una larga lista de artículos por Internet que hablen de la importancia de hacer entrar el rol en las aulas y también sobre proyectos y modos para llevar este objetivo a puerto.

Pero esta tendencia ya ha comenzado a salir de la red y comienzan a surgir proyectos reales llevados a cabo por docentes que usan los juegos de rol en menor o mayor medida dentro de sus clases.

Aunque estamos hablando de un gran progreso, en especial si comparamos la situación actual con la vivida durante los años 90, estas iniciativas todavía resultan escasas y dependen de voluntades individuales de docentes que quieran organizarlas. Aunque resulta casi imposible encontrar centros educativos que integren de forma completa esta actividad en su sistema educativo, ya sea como un añadido durante la jornada lectiva, como eventos como pequeñas jornadas o como actividad extraescolar más periódica.

Curiosamente, cuando más subimos en edad y en nivel académico, cada vez resulta más residual este rastro del rol dentro de las aulas, lo que nos lleva a perder una gran herramienta, en especial cuando llegamos a la educación superior.

Los primeros pasos ya desde el principio

Una de las primeras dudas que aparecen sobre los juegos de rol cuando intentas romper la barrera habitual de edad es «¿hasta qué punto puedo romper esta barrera?», o dicho de otro modo, «¿a partir de qué edad puede una persona comenzar a involucrarse con los juegos de rol?». La pregunta es un poco complicada de contestar.

A diferencia de lo que puede pasar con otras cosas, como por ejemplo con vacunas, que los siglos de estudios ponen el criterio a establecer a partir de qué edades son más recomendables, o el derecho a voto, que un estado se encarga de establecer con criterios organizativos, económicos y también clasistas; con los juegos de rol resulta difícil de establecer cuál es la edad mínima recomendable. Siempre dependerá de las intenciones del juego y su enfoque.

Ciertamente, una partida de juegos tan explícitos como *Vampire: The Mascarade* o *The Call of Cthulhu*, dos juegos de terror sobrenatural con altos contenidos de violencia, entre otros, puede que no sea lo más recomendable para niñas y preadolescentes. Pero el rol puede ir más allá de las simples partidas que se montan para pasar la tarde.

Estamos de acuerdo en que el rol puede ser una gran herramienta educativa y en este sentido puede ser usado desde el momento en que una persona es capaz de comunicarse y entender su entorno más inmediato. Actualmente, existen juegos de rol creados para niñas a partir de tres años y hablamos de juegos enfocados de forma casi exclusiva al entretenimiento.

En el ámbito docente, y para no perdernos en debates y percepciones, nos marcaremos este mismo límite, siempre movable y adaptable a cada caso concreto.

Hemos puesto un cierto énfasis en separar el rol «educativo» del rol «entretenido». ¿Esto significa que si tomamos el rol como un entretenimiento, pierde su valor educativo? Por supuesto que no, pero sí es cierto que no poseerá un efecto tan marcado o tan profundo en este aspecto como un juego de rol enfocado prioritariamente a la educación o, al menos, no lo tendrá sin una adaptación adecuada.

En el ámbito de la enseñanza preescolar y de escuela primaria, nos puede parecer precipitado introducir los juegos de rol, pero nada más lejos de la realidad. En las edades tempranas en la educación de una persona, que en este caso se moverán por el amplio abanico anterior a la educación secundaria, entre los tres y los once años, son los años de mayor capacidad de aprendizaje y de una creatividad natural más liberada en la vida de esta persona. Esto convierte a estas edades en un terreno muy fértil para todos los valores que acompañan a los juegos interpretativos.

En estos primeros pasos, el rol se convierte en una herramienta para el profesorado donde la transmisión de valores y actitudes se tornan en una de las piedras angulares.

Los juegos de rol tienen la capacidad de ser conductores de diversos tipos de conocimiento tales como los emocionales, sociales o los que están basados en datos. Cada etapa en la vida de una

persona tiene como centro el aprendizaje y adquisición de alguno de estos conocimientos, cogiendo más peso unos u otros en función de la edad.

Durante la etapa infantil, tanto los conocimientos emocionales como los sociales son los que toman más importancia, por delante de almacenar datos. Las niñas aprenden a relacionarse con su entorno y con el resto de personas y a gestionar sus propias emociones.

En este sentido, un buen uso de los juegos de rol durante esta etapa puede ofrecer una forma constructiva y creativa para que las niñas aprendan tanto mecanismos para gestionar sus emociones (con la recreación de escenas donde estas tengan un peso importante) como el hecho de dar una salida creativa con la participación y la creación dentro del marco de los juegos interpretativos. Se presenta una gran oportunidad para que las niñas fomenten su creatividad, no solo creando personajes e interpretándolos, sino también creando historias para vivirlas en partidas creadas por ellas. Su edad no debe convertirse en una excusa para convertirlas solo en «usuarias» de la experiencia, sino que las tenemos que alimentar para que creen sus propias historias y den vida a todo lo que llevan dentro.

Por otra parte, la naturaleza social es indiscutible para los juegos de rol. La interacción con otras personas es la base de su mecánica y una de sus consecuencias más inmediatas es la creación de lazos sociales con cualquiera que participe. Pero esta educación en las relaciones sociales también tiene un efecto en el interior de la persona, no solo con el resto. Interpretar un personaje e improvisar acciones y decisiones siguiendo su psicología, nos obliga siempre a ponernos en la piel de otra persona, es decir, a empatizar con ella. Empezar temprano con ejercicios que fomenten de una forma profunda la empatía ayuda a crear una base mucho más sociable, abierta y, sobre todo, crítica donde empezar a crecer.

Todas estas cosas se van sumando dentro del saco de los juegos de rol que son, como su nombre indica, juegos. Esto significa que creamos un entorno imaginativo, creativo y, sobre todo, divertido, que ayude a empezar a romper desde el principio con los tópicos tópicos que entienden la educación como algo aburrido y la etapa académica como un castigo o una obligación.

Caminando por la secundaria

Una vez recorrida la enseñanza primaria, la secundaria aparece como una de las etapas clave para una persona a la hora de encontrar su lugar en el mundo o, más bien, sus lugares en el mundo.

Hablar de «nuestro lugar» en el mundo ha sido siempre una gran fuente de angustia para la inmensa mayoría de las personas. Sentirnos útiles y aceptados son dos sentimientos que desde que nacemos nos inculcan y es precisamente a través de estos sentimientos como nos atrapan y nos manipulan desde la más tierna infancia.

Precisamente durante la adolescencia es cuando estas angustias, de las que hablaremos con más detalle más adelante, toman un cuerpo más firme. Durante los años de la secundaria es cuando todo lo relacionado con el entorno social toma más importancia. El entorno del instituto y los círculos sociales fuera de este cogen más fuerza respecto al entorno familiar y llegan a tener un fuerte peso y una gran influencia en el desarrollo personal.

Estos años son también los más habituales para conocer e iniciarse en los juegos de rol. No deja de ser curioso y esperanzador comprobar cómo la edad de inicio en los juegos de rol cada vez es más temprana.

Centrados en el ámbito docente, los juegos de rol se convierten en una gran herramienta para complementar cualquiera de las asignaturas. A través de ellos, cualquier persona puede poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en clase.

Por poner un ejemplo, entender algunos acontecimientos históricos resulta mucho más sencillo si se pueden «vivir» en primera persona, recreados en una partida de rol, y no leídos con interminables datos para grabar en nuestras memorias.

Pero los juegos de rol tienen propiedades que van más allá de las puramente académicas. En los ámbitos de la integración social también resultan igual de efectivos y capaces.

Interpretar a otras personas puede llegar a tener unos efectos impensables en una persona. Para empezar, el desarrollo obvio de la empatía que se aprende al ponerse en otra piel hará crecer un espíritu crítico y combatirá los prejuicios que podrían desembocar en actitudes racistas, sexistas, clasistas u otras basadas en la discriminación de personas y colectivos. Este pensamiento crítico y abierto ofrece una puerta a un desarrollo social enfrentado al imperante hoy en día. Las divisiones en grupos dentro de un instituto ya no se basarán en cuestiones tan arbitrarias como la raza, la edad o cualquiera de los estereotipos que estamos cansadas de soportar desde que tenemos memoria.

Los juegos interpretativos tienen la capacidad de poder ser jugados con personas totalmente desconocidas, haciendo que no sea necesario ningún lazo previo entre participantes para plantear uno. Esto ayuda a crear una apertura de miras que enseña a estar siempre en disposición de abandonar la propia zona de confort, con la seguridad de hacerlo en una actividad lúdica y divertida, algo que alivia el «golpe».

El conjunto de todas estas «prestaciones» cultiva una fuerte empatía, y también un fuerte espíritu crítico, y permite plantear terrenos más concretos.

Un juego de rol nos permite crear cualquier escenario, de ficción o muy real. Esta pequeña imitación de la realidad permite poder recrear tanto escenarios históricos como casos reales y cercanos o, incluso, casos concretos que puedan estar viviendo participantes de este juego. Gracias a ello, podemos explorar con seguridad infinidad de situaciones y contemplar diferentes formas para afrontarlas e, incluso, para resolverlas.

En estos ámbitos, el rol en vivo supone una alternativa muy poderosa para escenificar problemas o cualquier tipo de situación conflictiva. Llevar la interpretación más allá del juego en la mesa y hacerla más real a través del movimiento y la acción más viva es un método que se hace necesario para tratar temas muy concretos o de una gravedad compleja.

Siguiendo con la tendencia iniciada durante la infancia, en esta etapa toma más importancia y fuerza el hecho de dejar que sea el alumnado quien cree y participe de forma más activa, más allá de ser solo un elemento que consume. Los juegos de rol ofrecen un sinfín de posibilidades de expresión artística y creativa (escritura, narrativa, ilustración, música, diseño y un largo etcétera). Es muy importante que el cuerpo docente no tome la posición de creadores de entornos e historias como una postura inamovible. Permitir la permeabilidad es fundamental, dejar que el alumnado juegue, cree y narre; y permitir esta movilidad, también en el cuerpo docente, es la base para crear un entorno educativo que no esté basado en jerarquías, que enseñe a este alumnado a respetarse y respetar a los demás rompiendo las bases del clasismo. El cuerpo docente debe enseñar al alumnado, pero no debe olvidar aprender también de este alumnado.

Esta ruptura de jerarquías no solo puede afectar la relación docencia-alumnado. El trabajo intergeneracional es también algo muy potente dentro de los juegos de rol. Romper las posiciones de poder que cursos más altos en edad tienen sobre cursos más jóvenes y romper también la inmovilidad de alumnos fuera de sus sectores de edad son dos consecuencias que van de la mano cuando estableces espacios basados en la horizontalidad. En el caso concreto de la enseñanza secundaria, estas consecuencias se pueden hacer notar más, ya que la separación dentro de la vida social de los centros según criterios de curso y edad se hace notar más que en otras etapas académicas.

En general, los juegos de rol durante la secundaria, sean en el formato que sean, suponen una herramienta increíblemente completa tanto a nivel académico como social y personal, pero además poseen una de las cualidades más notorias: son divertidos. Vivimos en una sociedad donde el ocio y la diversión se han convertido en algo negativo, un premio que una persona debe merecer después de esforzarse, sobre todo cuando abandonamos la infancia. Hemos convertido en privilegio algo que debería ser un derecho, en especial durante los años anteriores a la adultez.

Los juegos de rol suponen una vía para explorar mundos imaginarios, escenarios reales inalcanzables de una forma muy divertida y segura, un modo muy efectivo de romper el mito de que aprender es aburrido o algo que evitar. Sin lugar a dudas, la adolescencia resulta una etapa complicada, las primeras experiencias de libertad y una etapa donde se suele menospreciar a quien la vive. Se tiene, de forma general, muy poca o ninguna confianza en las capacidades de los adolescentes, como si se trataran de animales incapaces de hacer nada loable.

Los juegos interpretativos permiten crear un entorno donde encajar el progreso académico de forma equilibrada, rompiendo con las jerarquías presentes dentro de las propias materias, dando así a las artes y otras formas de expresión un estatus por encima de la marginalidad que ahora sufren.

Permite también fomentar la empatía para combatir los prejuicios raciales, sociales, de clase, género o de cualquier otro tipo, combatiendo al mismo tiempo lacras como el *bullying* u otras formas de marginalidad dentro de los institutos. Esta empatía puede ir más allá de personas «convencionales», ayudando al alumnado a entender puntos de vista y experiencias del pasado, como por ejemplo llevando personajes históricos o protagonistas de hechos relevantes, poniéndose en la piel de estos personajes. Fomentan la creatividad en casi todos sus aspectos y formas, sin dejar ninguna forma de expresión fuera del saco.

Uno de los beneficios que puede llegar a traer el uso de esta forma de entretenimiento dentro del ámbito docente en la secundaria es el fomento de la comunicación. No nos referimos solo a la comunicación convencional entre personas, sino también a la comunicación de cada individuo con el mundo que le rodea. En otras palabras, los juegos interpretativos pueden suponer un gran canal de expresión para cada persona, algo que toma una importancia capital durante la adolescencia. Y, en definitiva, crean un espacio educativo donde cuerpo docente y alumnado se tratan con igualdad y respeto, sin hacer necesario el uso del miedo o cualquier forma de chantaje para que la etapa de secundaria «funcione».

Y por fin la última etapa

Antes de entrar en materia dentro de los estudios superiores, hay que aclarar que en este apartado no hablamos solamente de los estudios universitarios. Es una tendencia demasiado generalizada hablar de estudios superiores y que en el imaginario aparezca la universidad como si fuera la única opción. Existe un amplio abanico de otros estudios superiores (ciclos formativos, enseñanzas artísticas, etc.) que merecen la misma atención que los universitarios, a pesar de pasar siempre desapercibidos por un clasismo imperante que marca la universidad como la cima en el desarrollo de una persona. En este apartado del libro, siempre que nos referimos a los estudios superiores, sumaremos todas sus modalidades, sin distinción alguna.

Es fácil pensar que una vez hemos llegado a los estudios superiores, las aplicaciones de los juegos de rol dentro del ámbito docente quedan muy limitadas. Dentro de una enseñanza enfocada a prepararnos de forma más directa a lo que nos dicen que debe ser nuestra vida como adultos, se puede pensar que el aprendizaje surgido de los juegos deja de tener efectividad una vez llegamos a la enseñanza superior, que somos demasiado «adultos» para que esta clase de cosas puedan resultar útiles. Nada más lejos de la realidad.

La enseñanza superior no deja de seguir la misma línea que la secundaria respecto a la primaria, perfeccionar lo que ya llevamos años aprendiendo. Mientras que durante la guardería y la escuela aprendemos las bases de la empatía de forma relativamente general, durante la secundaria «perfeccionamos» lo que hemos aprendido conociendo casos más complejos y recibiendo datos más concretos.

A lo largo de la enseñanza superior, sucede esencialmente lo mismo. Nos abrimos a un abanico aún más amplio de personas y de experiencias y recibimos una enorme cantidad de datos más compleja que en etapas anteriores. En este entorno, los juegos de rol se plantean como una herramienta que puede llegar a adaptarse a estas altas cotas de complejidad propias de las enseñanzas superiores.

Los beneficios que ya hemos visto en el apartado anterior, es decir, el fomento de la empatía, el acercamiento a formas de pensar y de ver el mundo, que pueden llegar a ser radicalmente diferentes a las nuestras; la transmisión de datos de forma amena y eficaz, el fomento de la creatividad y la imaginación, la reducción de la jerarquización en el ámbito docente y en varios niveles, etc.; se mantienen en el salto de nivel educativo, pero entran en un ámbito mucho más especializado y sobre todo bastante más amplio. Las aplicaciones de los juegos interpretativos en la enseñanza superior se multiplican, hasta el punto de poder tener un papel capital en campos como las humanidades o el ámbito de la educación y el trabajo social.

Un buen uso de los juegos de rol, con especial atención a los juegos de rol en vivo, pueden suponer una herramienta formidable para un cuerpo docente que busque una preparación completa de su alumnado y una conexión con ellas más allá de la relación tradicional y jerarquizada entre alumna y profesorado.

Uno de los terrenos donde más podemos notar la diferencia respecto a otros grados educativos es precisamente este, la relación entre cuerpo docente y alumnado. En las enseñanzas superiores, muy especialmente en la enseñanza universitaria, el cuerpo docente se encuentra alejado del alumnado.

El hecho de que muchos de estos centros se encuentren bajo la dirección de cargos políticos deja muy poco margen de transparencia en sus idas y venidas con el personal a su cargo. Esta mafia educativa se deja notar mucho en una naturaleza de profesorado muy poco amiga de la ética profesional o de los escrúpulos. La horizontalidad entre el cuerpo docente y el alumnado puede romper esta tendencia todavía demasiado viva dentro de los centros, tanto privados como públicos.

Un poco de *feedback*

Hemos estado hablando durante muchas páginas sobre cómo el rol puede convertirse en una herramienta que puede aportar muchos beneficios en cada una de las etapas de cualquier carrera académica, pero en ningún momento hemos hablado de los beneficios en sentido contrario.

Queda un poco fuera de lugar llenarse la boca de horizontalidad y de reciprocidad entre generaciones o entre clases docentes y obviar que esta reciprocidad también se da entre los juegos de rol y las personas que lo usan.

Los juegos interpretativos tienen su origen en la base humana que los forma. Son personas las que crean, interpretan, juegan y dan vida a los juegos de rol y estos dependen totalmente de la acción de estas personas.

Otros formatos de juego ven sus entornos y sus mecánicas muy limitadas. Un ejemplo muy claro son los videojuegos, donde la programación y el entorno gráfico nos marcan lo que podemos o no podemos hacer. No expongo esto como una «crítica» a los videojuegos. Su naturaleza es otra y, por tanto, su desarrollo también debe ser diferente.

Los juegos de rol dependen mucho de la interacción de las personas que participan para poder caminar. Si quien tiene que crear una historia no la crea o no le da continuidad, el juego pierde su sentido y muere.

Esta dependencia tan estrecha se convierte en un gran potencial cuando encuentras a estas personas y hacen que el juego se mantenga vivo. No solo vive desde un punto de vista simbólico, sino también en movimiento y en constante cambio. Cada persona, que participa desde el mismo momento que comienza la creación del juego, influye y da su propia forma y versión.

Las creativas marcan una serie de parámetros y normas, esto es cierto, pero no se trata de límites reales. En el momento en que el juego llega a manos de una narradora, esta puede decidir modificar estos límites aplicando reglas nuevas, cambiando u obviando las existentes, cambiar la naturaleza de algún elemento del universo sobre el que se apoya o directamente todo universo entero.

Por este motivo, en cada uno de los pasos dentro de la carrera académica, el juego recibe las influencias de quienes participan y son influencias muy diferentes. Un mismo juego de rol, planteado de forma inicial con los mismos parámetros y puntos de inicio, sufrirá influencias muy diferentes en cada una de las experiencias. Las diferencias surgidas de las diferentes experiencias sobre el mismo juego, pueden llegar a desembocar en variantes de este mismo juego o, incluso, en juegos totalmente diferentes.

Nos encontramos que un mismo juego, planteado dentro de un marco igual, ha explotado y ha originado en múltiples experiencias y resultados, dando un recorrido y una vida al juego impensable en un comienzo.

Este ejercicio es imprescindible a la hora de intentar construir modelos de actividades o proyectos para centros docentes y que estos sean capaces de adaptarse a cualquier situación que se puedan encontrar. No es lo mismo crear un proyecto basado en un juego de rol para una escuela pública de un barrio obrero de una ciudad como, por ejemplo, Badalona (o cualquier otra dentro de las proximidades de Barcelona), que posee una serie de dinámicas y problemáticas muy particulares, que hacerlo para la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona, donde sus dinámicas y problemáticas serán totalmente diferentes a las del primer caso. No existe la fórmula ganadora y cada caso requiere una atención propia y una forma particular de funcionar.

La normalización de este uso no solo se hace necesaria para dar un carácter más diverso y fuerte a la enseñanza en general, sino que el ámbito de la creación de los juegos de rol también necesita esta alimentación. Un uso más habituado los juegos de rol en el ámbito académico puede llevar a una influencia de la educación en la producción *rolera* y, por tanto, a una creación mayor de juegos y contenidos con una base más educativa o, cuando menos, con una presencia más fuerte de esta parte.

La creación de juegos de rol desde una perspectiva docente o académica, o de juegos creados directamente para estas comunidades, pueden ayudar a romper el muro que separa el mundo académico, en especial el que pertenece a las enseñanzas superiores, de las personas que no forman parte de estas. La exclusividad y el difícil acceso que una persona no vinculada tiene a los conocimientos y servicios de ciertos grados de enseñanza han ayudado a alimentar el clasismo presente en ellos.

Especialmente con las enseñanzas universitarias, existe la separación y el desprecio para cualquiera que tenga acceso a estos estudios. Cerrar los conocimientos y los servicios propios del grado solo es un ladrillo más en un muro muy largo y alto.

Pero este ejercicio no solo se resuelve con la apertura de los conocimientos. Debemos aprender a no despreciar a nadie por poseer un grado académico inferior. Tener una titulación no nos

convierte en mejores seres humanos. Esta clase de jerarquización es algo que debe ser combatida de raíz y de forma definitiva.

Pero las aportaciones que el mundo educativo puede hacer a los juegos de rol no se quedan en las relaciones entre el mundo académico y el resto del mundo. Puede convertirse en una herramienta que transforme la creación de rol desde su misma base.

Como veremos más adelante, la motivación comercial ha ganado tanto terreno en la producción de nuevos juegos y contenidos, que otros aspectos menos comercializables son muy poco tenidos en cuenta y cuando son atendidos, en la mayoría de los casos son precisamente para aprovechar su valor comercial en ese momento. Un claro ejemplo lo encontramos en muchos manuales de rol para niñas o la infame traducción que se hizo del libro *#Feminism* por parte de Nosolorol, que veremos con más detalle más adelante.

Cuando construyes algo partiendo de una base o una motivación comercial inicial, por muy buenas que sean las intenciones al principio, todos los movimientos responden en función de esta motivación y la tendencia es enfocarse en algo comercial, subordinando el resto de aspectos. Partir desde cualquier otra base o motivación hace del camino que se sigue muy diferente al habitual y nos lleva a correr al margen de las carreteras que controla el sistema, carreteras muy capaces de destruir o corromper.

La educación y la docencia se presentan también como herramientas de reciprocidad para la comunidad de los juegos de rol, ayudando a dar una base más saludable y a romper también la exclusividad y el clasismo del academicismo, uno de los más extendidos y uno de los más aceptados hoy en día.

Para cerrar

A pesar de ser uno de los campos, tanto el docente como el académico, donde encontramos más casos de uso de los juegos de rol como herramienta para complementar el proceso educativo, todavía nos falta mucho trabajo para convertir estos juegos en una opción extendida y con peso.

Los beneficios que los juegos pueden aportar en un entorno académico, al margen de la edad o el nivel, y los beneficios que esta comunidad puede aportar al crecimiento del mundo de los juegos, ocupan dos listas muy extensas.

Además, estas influencias no se limitan solo a las aulas y el entorno propio de las clases. Este trabajo conjunto puede sumar en la construcción de un modelo educativo mucho más horizontal, igualitario y, sobre todo, independiente. Pero para llegar a estas cotas, hay que hacer mucho trabajo y que los miembros docentes y del alumnado, que actualmente ya sacan partido de esta herramienta, pasen de ser gente que experimenta, a ser pioneros de un movimiento mucho mayor.

Capítulo 4: El rol como herramienta social

Las utilidades y aplicaciones que podemos encontrar dentro de los juegos de rol, y que hemos visto de forma más exhaustiva en el capítulo anterior, tienen más campos donde desarrollarse además del académico. Como se trata de una actividad donde las bases más importantes son la sociabilidad y la creatividad, y su extensa capacidad para mezclarse y ramificarse, los terrenos donde se puede trabajar y plantar semilla son muchos y muy extensos.

En este segundo capítulo hablaremos de los juegos de rol y su relación con el ámbito más social de la vida de una persona o un colectivo. Ya que por un lado, tratamos un tema bastante ambiguo y extenso y, por la otra, algunos de los pilares más importantes ya los hemos tratado en el capítulo anterior, intentaremos aportar ideas nuevas y, en caso de redundar, procuraremos no cogerle demasiado gusto.

Dentro del ámbito social, tocaremos muchos temas, ya que los juegos de rol pueden ampliar la acción de sus beneficios en cosas como la integración, la preparación de profesionales en el ámbito social, el fomento de ciertos valores tanto dentro como fuera del ámbito de los juegos, etc. Para que todo quede lo más ordenado y comprensible posible, dividiremos entre los aspectos sociales de los juegos de rol para con el exterior, es decir, su relación con el mundo que los rodea, y en los mismos aspectos sociales, pero hacia el interior, donde pondremos los temas de carácter social que afectan directamente a los juegos de rol, su comunidad y su funcionamiento.

El rol dentro del mundo social

Al igual que ocurre en el mundo educativo, los juegos de rol resultan una herramienta muy provechosa dentro del mundo social. De hecho, ambos ámbitos van de la mano, y por el mismo carril en muchas ocasiones, y se complementan en muchos otros.

Para las personas que se encuentran dentro del mundo académico en cualquiera de sus niveles, el ámbito social fuera de los espacios académicos supone una buena oportunidad para probar otras experiencias de personas de otros espacios y lugares, al igual que para poner en práctica los valores aprendidos fuera de la «seguridad» del aula, lo que ayuda a dar un paso más fuera de nuestra zona de confort.

Las aplicaciones que el rol posee, se abren a un abanico aún más amplio de lo que permite el ámbito académico. Un buen uso de los juegos interpretativos, puede apoyar y completar otras estrategias a la hora de crear y cohesionar grupos de diferentes naturalezas y con diferentes objetivos.

Con niñas, los juegos de rol fuera de la escuela pueden ayudar a proporcionar un espacio de ocio con las ventajas que ya conocemos, en un marco que rompa la rutina escolar, lo que nos conduce a establecer más relaciones sociales fuera de este entorno y del entorno familiar.

Vamos desatascando

Todos los beneficios que hemos repetido de forma incansable tienen también aplicación dentro del ámbito social, como es lógico. El fomento de valores como la empatía, la imaginación o la sociabilidad es igualmente aplicable y adaptable en este nuevo entorno.

El trabajo de la empatía enfocado a romper las tendencias y comportamientos sexistas, racistas y clasistas no pierde su fuerza fuera de las aulas y encuentra agujero tanto con profesionales del ámbito social como con el resto.

Los juegos interpretativos se convierten en una gran herramienta para trabajar todo tipo de conflictos y transmitir valores y conocimiento, ya sea como actividad puntual en actos populares y

culturales, como actividad periódica en centros públicos o privados, en forma de taller enfocado directamente al tratamiento de conflictos sociales o en un grupo tradicional de rol de encuentro semanal.

¿Pero qué juego de rol?

La gran adaptabilidad de los juegos de rol responde a su gran variedad que nos permite poder elegir la forma más adecuada para cada situación. Juegos de rol de mesa, con o sin tablero, juegos de rol en vivo o en mesa, en sala, cogiendo un edificio entero o en el exterior, o juegos de rol de fuerte inmersión para recreaciones más profundas. Estas son solo algunas de las variedades que pueden usar trabajadoras sociales, dinamizadoras, militantes o activistas del ámbito social.

En este apartado haremos la división y nos centraremos en los dos grandes grupos de los juegos de rol para facilitar a todos un poco la tarea. Así pues, distinguiremos el rol de mesa, es decir, los juegos de rol que se llevan a cabo alrededor de una mesa, al margen de si se utiliza tablero, fichas o nada de nada; y juegos de rol en vivo, es decir, los juegos de rol en los que la mecánica pide una interpretación también física.

El rol en la mesa

El rol de mesa nos permite generar una recreación sin límites de escenario, ya que el elemento principal es la imaginación. Además, es una de las variantes de juegos interpretativos que menos gasto pide para llevarse a cabo, a diferencia de otros, como por ejemplo el rol en vivo, del que hablaremos a continuación.

Se trata de una de las variantes más popular, más asequible y más fácil de hacer de forma periódica. Además, se trata de una forma ideal para aquellas personas que tienen más problemas para socializar con grupos desconocidos, que no quieren exponer su espacio personal o que sencillamente no les atrae la idea de la recreación en movimiento. La mesa ofrece una pequeña barrera física, dejando en nuestras manos el grado de interacción con el resto.

Muchas personas usan estos juegos de rol de mesa como una iniciación en los juegos interpretativos, una forma de soltarse e ir probando sin perder el control de su zona de confort.

Los juegos de rol cuentan con una extensa variedad de estilos. Juegos con narradora, es decir, con una figura que lleva el peso del desarrollo de la historia dentro del juego. Esta clase es ideal para juegos que se quieran mover por grandes historias dentro de la ficción o para tratar temas concretos dentro de cada partida y para evitar el riesgo de que se pueda desviar el centro de la cuestión.

Pero hay formas de rol sin una figura directora, juegos donde la propia dinámica del grupo es quien dirige la acción. Esta clase de juegos es muy útil para el tratamiento de dinámicas de grupos y para el tratamiento de temas y conflictos en grupos donde no se reconozca una figura directora o nadie la quiera asumir.

Los juegos de rol de mesa, que pueden variar en la complejidad de su elaboración —nos encontramos juegos que se pueden realizar o plantear con pocos minutos de margen y otros que pueden llegar a llevar meses de trabajo—, abren mucho el abanico de las temáticas a tratar, desde temas generales o de gran complejidad, como recreaciones históricas o de conflictos actuales, desarrollo de historias largas y complejas, etc., hasta temas o conflictos muy concretos y concisos, como por ejemplo situaciones cercanas y cotidianas, conflictos concretos o surgidos de forma inmediata, etc.

El rol en vivo

Que los párrafos anteriores no nos despisten. El rol de mesa es un gran modo de poner en marcha los juegos interpretativos, pero no quiere decir que sea el mejor.

Los juegos de rol en vivo son muy diferentes a los de rol de mesa, a pesar de encontrarse en la misma familia de los juegos interpretativos. Las mecánicas ya en el momento de su concepción resultan radicalmente diferentes y se acentúan en la puesta en práctica. Podríamos decir que no estaríamos hablando de juegos de rol que puedan ser comparables el uno con el otro.

Lo que sí podemos afirmar es que, en términos generales, los juegos de rol en vivo resultan más complejos que los juegos de rol de mesa. La cantidad de cosas que se deben tener en cuenta a la hora de crear un juego de rol en vivo lo hacen más complicado en su creación. Pero al igual que resultan juegos más complejos, de la misma modo también tienen aplicaciones más complejas, algunas de las cuales no podrían ser asumidas debidamente por un juego de rol de mesa.

La mecánica de este tipo de juegos permite hacer una conexión más profunda con el personaje y su entorno, lo que aumenta la empatía que podemos sentir por él y por el resto. Este hecho convierte a los juegos de rol en vivo en una gran herramienta para tratar temas y conflictos de alta complejidad, en especial aquellos protagonizados por personas con las que nos cueste más empatizar.

Los juegos de rol en vivo, en especial los inmersivos, donde la relación entre la persona que juega y su personaje se busca que sea lo más profunda posible, ofrecen un acercamiento a la realidad que representan más personal, más íntima. Este hecho los convierte en ideales a la hora de tratar y dar peso a temas con fuerte carga humana. No son pocas las comunidades y grupos que crean juegos basándose en la visibilidad de problemas y conflictos mediante esta práctica y podemos encontrar juegos donde se tocan temas como las enfermedades que sufren estigmatización social, como por ejemplo el SIDA, el tratamiento del racismo en ámbitos muy variados o el machismo y los muchos niveles a los que afecta esta lacra tan arraigada. De hecho, durante los últimos años han crecido de forma significativa los grupos de creativas y teóricas que abordan y combaten el sexismo haciendo uso de los juegos de rol como herramienta principal.

Los juegos de rol en vivo más simples o sencillos, nos pueden ofrecer la oportunidad de ver el funcionamiento y las dinámicas de ciertos comportamientos o de ciertos escenarios de conflicto, ya sean cotidianos o no, como por ejemplo, los conflictos que pueden surgir dentro de un núcleo familiar, dentro del ámbito vecinal o laboral, etc. Su escenificación nos puede permitir entender mucho mejor porque pasan algunas cosas o se dan algunos comportamientos con más profundidad.

Los juegos que poseen una elaboración mucho más trabajada pueden abrazar las mismas temáticas, pero de una forma más profunda. Pero la principal función que nos ofrecen es la de poder abordar temas y conflictos más complejos y también más lejanos. Esta última es una propiedad que poseen todos los juegos de rol, pero se presenta con más intensidad dentro de los juegos de rol en vivo. Nos pueden ayudar a romper la postura que muchas veces tenemos como espectador privilegiado. Uno de los grandes problemas que infecta nuestro día a día, y que realmente arrastramos desde hace siglos, es que tenemos un gran conocimiento a nuestro alcance de todo el que pasa a nuestro alrededor y en el resto del mundo, y de hecho somos conscientes de muchos de los problemas y de las desgracias que ocurren. Pero todo este conocimiento no implica que empatizamos con ellas. De hecho, la sobreexposición de información a la que nos vemos sometidos cada día, sobre todo de imágenes, influye en que perdemos sensibilidad ante ciertos acontecimientos como catástrofes, guerras u otros actos de violencia. Los juegos de rol, y en especial los de rol en vivo, nos permiten la opción de conectar con esta empatía perdida, sentir eventos que podemos ver lejanos —aunque en muchos casos lo son mucho menos de lo que creemos o queremos admitir—, de forma mucho más cercana. Nada nos puede hacer recrear de forma exacta una realidad que no hayamos vivido, pero tenemos herramientas que nos pueden acercar a esas realidades para intentar conectar con ellas.

Ni el juego de rol más bien pensado y montado nos puede sacar de nuestra postura de seguridad. Este hecho supone un inconveniente y a la vez una gran ventaja para los juegos de rol. Esta relativa postura de seguridad en la que nos encontramos, es lo que impedirá que vivamos otras realidades como si fueran nuestra, en especial las realidades ligadas a la violencia. Pero al mismo tiempo nos ofrece una postura segura a través de la cual poder experimentar y hacer experimentar sin tener que sufrir seriamente las consecuencias. Siempre tendremos a mano el botón de eyección para abandonar la nave si no nos gusta el viaje.

Gracias a esta capacidad para abstraernos de la realidad y al mismo tiempo atraer a otras, los juegos de rol en vivo se convierten en un recurso ideal para gente implicada en el ámbito social (trabajadoras sociales, dinamizadoras, militantes o activistas del ámbito social), para la dinamización de grupos humanos, la difusión de ideas, la concienciación y el trabajo de los achaques que se basan en el miedo y el desconocimiento.

El mundo social dentro del rol

Los juegos de rol distan mucho de ser un espacio libre de rincones oscuros. Los rumores, las leyendas negras, la influencia de la sociedad y la asunción de muchos de sus problemas, en especial dentro del mundo editorial, llenan el mundo del rol de oscuridades capaces de anular los beneficios de los juegos e, incluso, de convertirlos en una enésima herramienta asimilada por el sistema.

Dentro de los juegos de rol editados se siguen repitiendo una serie de conductas que resultan en muchos casos dolorosamente aceptadas. Machismo, racismo y clasismo se repiten y se perpetúan un manual tras otro y en todos sus productos derivados.

Algunos manuales presentan ilustraciones donde los modelos masculinos y femeninos no tienen el mismo trato. En los casos más extremos, como por ejemplo el juego *Anima: Beyond the Fantasy*, los personajes masculinos tienen criterios de vestimenta que se sujetan a la lógica del universo que representan, es decir, fuertes y completas armaduras para personajes enfocados al combate y vestimenta más ligera para otros tipos de personajes. Pero los personajes femeninos siguen un criterio diferente, básicamente el reclamo visual. La ropa y armaduras de las personajes de estos juegos cubren las partes justas de su cuerpo para evitar que el manual pase a tener una calificación para mayores de edad.

En otros casos nos encontramos con la atribución sistemática de profesiones que siempre reciben la etiqueta de lo que se considera masculino (guerrero, caballero, etc.) y otros que reciben la etiqueta de lo que se considera femenino (pícaro, bruja, etc.).

Es cierto que de unos años a esta parte vamos viendo cambios en esta tendencia. Muchos de los juegos nuevos ya tienen en cuenta esta clase de discriminaciones de género y se tienen en cuenta otras posibilidades, como es el caso de la transexualidad y el transgenerismo. Algunas reediciones también, pero los juegos de gran tirada son el terreno donde más cuesta entrar.

Podemos ver alguna notable excepción, como es el caso de *Vampire: The Mascarade*, donde los roles de género son tratados de forma diferente, aunque no del todo eliminados, y se da un trato preferencial a conceptos como la ambigüedad de género, que coge un peso importante en la mecánica de su universo.

Otras formas de discriminación aparte de la de género también están muy presentes y en algunos casos pasan muy desapercibidas. Como en todas partes, existen excepciones muy evidentes, y ahora nos toca volver a hacer referencia a *Vampire: The Mascarade* como ejemplo, pero en este caso en negativo, ya que posee algunos de los casos más flagrantes de racismo dentro de un juego de rol, como por ejemplo uno de los clanes a escoger, los *Ravnos*, descritos según los tópicos del pueblo gitano en aspecto y en «defectos», donde se obliga a la jugadora a escoger un

vicio para su personaje con la condición de que sea un vicio ilegal. El sistema de beneficios o penalizaciones relacionadas a la raza fuera de los universos de fantasía, donde se manejan razas inventadas y difícilmente vinculables a razas existentes, a priori, aún existe. En este también encontramos algún caso que merece tratarse aparte, como por ejemplo Aquelarre, el juego ambientado en la península Ibérica de la época medieval, donde las diferencias de razas son más bien diferencias de pueblos (castellanos, aragoneses, judíos, musulmanes, etc.) y son creadas por un motivo estrictamente ambiental y sin caer en el desprecio o los tópicos.

Pero el rol editado va más allá de estas dos grandes formas de discriminación. El clasismo es una lacra tan presente como inadvertida en los juegos interpretativos. Juegos donde el héroe es una persona de clase alta dentro de su sociedad (guerrero, caballero o político). En cambio, en el momento que pertenece a una clase menor, ya entra dentro del terreno del anti-héroe (pícaro o ladrón) o peor, y es que muchos juegos usan el sistema de «méritos y defectos» para perfilar el carácter de un personaje, englobando dentro de cada saco cosas que consideran «buenas» y «malas». En algunas de estas clasificaciones podemos encontrar rasgos como la riqueza, el estatus social o el grado académico como cosas «positivas»; y sus contrarios, unidos a ciertos caracteres físicos (enfermedades o discapacidades) como algo «negativo».

Se nos ha acostumbrado tanto a valorar la gente por su «validez» siguiendo unos criterios terriblemente crueles, que no nos damos cuenta cuando lo hacemos, pero esto no lo justifica. Tenemos muy integrado el menosprecio a personas que se encuentran en menor escala social o que poseen menos titulación académica. Es muy común hoy en día sentirnos moralmente superiores a personas que se encuentran dentro de estos grupos más marginados —«seguro que no tiene ni el graduado» es un insulto muy usado y poco cuestionado. Incluso personas que supuestamente tenemos la mente abierta y la mentalidad progresista podemos caer en este clasismo, en especial, cuando pisamos el terreno universitario.

Pero este tipo de comportamientos no se quedan solo en los manuales y en sus productos derivados, también los encontramos en los terrenos de juego. Ya sea en una mesa o en cualquier espacio donde se desarrolle una partida de rol en vivo, son muy habituales los comportamientos surgidos de la arrogancia, ya sea por motivos de género o de clase. Jugadores veteranos que «corrigen» jugadoras noveles y narradoras con intención de imponer su punto de vista. De forma aún más habitual vemos jugadores y narradores que «explicamos» y «corregimos» jugadoras y narradoras con la presuposición de que no saben sobre qué se está hablando o que nosotros sabemos siempre más del tema.

Estos comportamientos, muy extendidos y normalizados en el día a día, tienen su extensión durante las partidas, demostrando que, aunque los juegos de rol sean juegos para estimular la inteligencia, no quiere decir que todas las personas que los jugamos poseamos una sana inteligencia, aunque lo demos por supuesto.

Para trabajar estos defectos, resulta imprescindible el uso de la educación de forma habitual. El trabajo de las dinámicas dentro de los grupos para atacar esta clase de comportamientos, el fomento de juegos y manuales concienciados y actualizados, del mismo modo que «castigar» mediante el boicot de productos y partidas a las empresas y creativos que sigan fomentando ideas tan arcaicas.

Para cerrar

La combatividad social y los juegos de rol pueden establecer, y en algunos casos aún demasiado pocos así lo hacen, una relación de reciprocidad y mutualismo, aportando beneficios en ambas direcciones. Los juegos de rol deben irrumpir de forma más notoria en el entorno social participando más de actividades donde actualmente no tienen tanta presencia, como es el caso de centros sociales, centros culturales o eventos fuera de sus propios circuitos, como por ejemplo

fiestas populares, ferias u otros eventos sociales y culturales. Podemos pensar formas de hacer llegar los juegos de rol fuera de este marco con nuevas formas de expresión, como por ejemplo, performance en las que improvisen partidas rápidas en medio de la calle o realizar recreaciones históricas con un amplio margen de improvisación. Haciendo un uso más habitual, se podría sacar más partido de sus caracteres positivos a la vez que se fomentan los juegos entre aquellas personas que no los conocen, abriendo otro frente para combatir la ignorancia y las leyendas negras sobre los juegos interpretativos.

Por otra parte, la comunidad *rolera* todavía tenemos que trabajar mucho nuestras percepciones y nuestros comportamientos, al igual que el resto del mundo. Debemos hacer frente a conductas nocivas y fomentar formas de pensar y actuar que rompan con los prejuicios del machismo, el racismo, el clasismo y cualquier forma de discriminación. Uno de los primeros pasos pasa por acabar con la arrogancia demasiado generalizada que muchas personas de la comunidad tenemos, tanto del rol de mesa como del rol en vivo, que se acaba manifestando contra las personas externas a la comunidad y también contra las propias que forman parte.

Uno de los pasos más complicados de hacer es que la comunidad *rolera* masculina nos hagamos frente a nosotros mismos para evitar que estas cosas pasen. Cuando cambiamos un comportamiento porque nos han obligado, no porque nos hayamos dado cuenta del problema, cambiamos el comportamiento, pero no la mentalidad que le ha dado origen y es cuestión de tiempo que vuelva a florecer.

Sin lugar a dudas, vale la pena profundizar mucho más en estos temas, pero no creo que sea la persona más adecuada ni este el espacio para hacerlo. Otros piden un estudio extenso y propio.

Como ya se ha comentado, este ensayo pretende tocar estos temas de forma más general y servir de base para desarrollarlos de forma más específica e individual.

No podemos terminar el capítulo sin mencionar algunas de las personas y comunidades que estudian y difunden las relaciones entre los juegos de rol, y estas formas de discriminación y comportamientos nocivos. Espacios como Todas Gamers, *Geek Feminism Wiki* o La mirada de Górgona, entre muchos otros, recogen testimonios, reflexiones y trabajos de jugadoras, creativas y autoras. A título personal creo que vale la pena destacar el trabajo de María Moreno sobre los juegos de rol en vivo.

Empiezan a surgir publicaciones a nivel comercial en esta misma línea, pero como ocurre siempre que el mundo empresarial, y más concretamente el mundo editorial, mete la cuchara, algunas de estas publicaciones son usadas como método para limpiar su imagen y aprovechar su tirón comercial, dejando de lado toda intención real con la causa. Un ejemplo muy cercano es el de la publicación *#Feminism*, una colección de juegos de rol y reflexiones de carácter feminista que fue editada por Misha Bushyager, Lizzie Stark y Anna Westerling el año 2017 y que ha traducido y distribuido en el territorio estatal español la editorial Nosolorol, grupo editorial que ha demostrado repetidas veces con sus políticas no comulgar con esta clase de ideales. El anuncio de esta edición coincide con la batalla legal que durante la escritura de este libro aún mantenía la editorial con un ex-empleado por numerosas irregularidades, y más que cuestionables tratos, y que dañó la imagen de Nosolorol. La falta de escrúpulos de algunas personas para mantener unos ingresos y poder pueden llegar a cotas inimaginables, y eso nos obliga a no bajar la guardia ante la mafia empresarial.

Capítulo 5: Rol y comercialidad

Y por fin atacamos el tema que seguramente más debe avergonzar la comunidad *rolera* junto con los comentados en el ámbito social.

La historia de los juegos de rol, y su camino comercial, no tiene nada de sorprendente, casi nada que la pueda distinguir a grandes rasgos de historias de otras formas de arte y entretenimiento dentro del mismo camino. El rol comenzó como una afición marginal, fue cogiendo seguidores con el paso de los años, despertó el interés de las empresas del entretenimiento, llamando la atención de peces cada vez más grandes (Hasbro, sin ir más lejos) o engordando peces que empezaron pequeños en esta industria y que han crecido como el resto, aprendiendo sus ejemplos y olvidando sus raíces.

No explicaremos la historia de los juegos de rol comerciales, tenemos un capítulo entero dedicado al tema. La idea de este último apartado es la de comprobar que el mundo del rol arrastra los problemas propios de la comercialización y el sistema.

Rol y venta

La primera parada en este viaje es bastante evidente. Hablamos quizás de la forma primaria de comercialización de los juegos de rol: la venta de manuales. Bueno, en este caso ampliaremos las miras un poco para hablar de la comercialización del material relacionado con los juegos de rol en general, aunque la punta de lanza de este tema son los manuales.

Primero de todo, que no se malinterprete este capítulo. No estoy en contra de la monetización de las creaciones sobre juegos de rol. Como cualquier otra creación, requiere un tiempo y unas habilidades y las autoras tienen todo el derecho a recibir compensación y a vivir de sus creaciones si así pueden hacerlo. El problema no radica en el hecho de vender, el problema radica en las formas de vender.

El sistema que rige la comercialidad de un producto tiene muchas similitudes con el sistema político que impera en el mundo occidental. Para poder escalar dentro de ambos sistemas, te debes amoldar a sus prácticas y asumir su mentalidad. En caso de que decidas no hacerlo, el sistema y todos aquellos que han claudicado en sus premisas, harán todo lo posible para impedir que escales, que tu modelo alternativo consiga hacerse un hueco. Si a pesar de las dificultades, consigues este ascenso, entonces pasarás a ser un objetivo a eliminar, una molestia de la cual hace falta deshacerse con la contundencia que marque la altura de tu escalada.

El sistema está creado para dejar llegar solo a los que se adaptan y dar herramientas para poder devorar al resto o dejar la carrera. Es un sistema que dota de recursos a aquellos que pueden tenerlos por mano propia, dotando de más recursos cuando mayor es la capacidad.

Este sistema hace muy complicado poder hacer frente a las grandes empresas, incluso si estas actúan de forma ética y legítima. Pero la realidad es aún peor. Cuanto mayor es el grupo, mayor es la carta blanca de la que disponen para poder hacer y deshacer a voluntad.

El entorno editorial dentro de los juegos de rol no es un mundo aparte y sufre las mismas lacras que el resto. La caída de las grandes editoriales surgidas en los 70 y 80 llevaron con los años el mismo proceso que otros ámbitos de la cultura y el entretenimiento. El nicho dejado por estas se lo empezaron a repartir dos formatos empresariales. Por una parte, los gigantes del entretenimiento o los que iban camino de serlo, como por ejemplo Hasbro y Edge, se fueron apoderando de los restos de las editoriales caídas, reeditando y renovando imágenes. Por otro lado, las nuevas formas de edición y el ascenso de Internet propiciaron el surgimiento de creaciones independientes, algunas de las cuales tomaron tanta notoriedad que crecieron de

forma rápida hasta confundirse en tamaño y prácticas con los gigantes antes citados, como por ejemplo nuestra querida Nosolorol.

El primer caso es una historia que se repite de forma constante en este sistema. Una empresa hace cantidades ingentes de dinero y aprovecha su crecimiento para expandir su radio de acción. Para hacer esto de forma rápida y barata, antes que crear nuevos departamentos dentro del entramado profesional, le sale mucho más a cuenta adquirir empresas más pequeñas que ya se dediquen a esto y assimilarlas. Ejemplos son Disney, Google, Nestlé y, dentro del tema que nos ocupa, el gigante de los juguetes Hasbro. Es como un estanque con los peces más grandes y más hambrientos del mundo. Se van comiendo unos a otros, y cuando parece que uno de ellos es tan grande que ya no puede morir de hambre, el sistema nos da una sorpresa, pero pronto aparecen otros para devorar los restos del pez gordo caído.

Su crecimiento se basa en la caída de los demás o en tener el poder suficiente para agotar la competencia, ya sea ahogándola o comprándola directamente.

El segundo caso merece una parada más reflexiva. El final del camino para estas empresas, que empiezan siendo empresas pequeñas pero que pronto crecen, es el mismo que el del resto, pero el camino tiene matices, matices peligrosos.

Estos grupos habitualmente empiezan siendo una pequeña iniciativa entre amigos, en algunas ocasiones por una idea surgida para un proyecto, en otros para dar salida a sus aspiraciones al margen de las editoriales grandes. Esto implica que tienen un inicio sobre una base que podríamos juzgar como «amigable». Son gente independiente y sencilla con el sueño de dar vida a sus ideas. Los inicios empiezan normalmente con la voluntad de presentar un camino alternativo, pero el éxito suele corromper estas intenciones y las sustituye por la avaricia.

Y es en este punto cuando descubrimos uno de los principales problemas. Estos grupos crecen y olvidan su origen humilde, sus raíces, pero solo de forma interna. En apariencia parece que no han cambiado, que siguen siendo los mismos que cuando empezaron. Aquí es donde entra en juego una de las estrategias más sucias y rastreras del amplio catálogo de esta gente. Se aprovechan de esta imagen cercana, de salir del estereotipo empresarial para camuflar sus intenciones y sus prácticas.

Con la actitud cercana y de colegas, son capaces de vender cualquier cosa y salir de cualquier situación comprometida, como por ejemplo explicar a la gente prácticas dudosas. Pero el populismo empresarial no es la única de sus formas de actuación.

No dudan en ningún momento enarbolar la bandera de ser los únicos capaces de cumplir los sueños de creativas, venden en todo momento la moto que tienen el poder para hacer que te ganes la vida de la forma que tanto sueñas y prometen que lo harán. Al igual que ocurre con las clases bajas de la sociedad y su acceso a las cotas más altas del sistema, en estas editoriales se cumplen en ocasiones contadas algunos de estos sueños. Así mantienen fresca la esperanza en el resto y se convierte en una herramienta siempre afilada para poder abusar de sus trabajadoras y colaboradoras.

Esta doble cara de un mismo chantaje emocional ha resultado increíblemente efectiva. No somos pocas las que en algún momento de nuestra vida, hemos hecho cola ansiosas por vender nuestras ideas esperando formar parte de este engranaje, sin saber (o sin querer ver) dónde nos metíamos realmente. Y, del mismo modo, nos hemos convertido en una legión de consumidoras de sus productos, justificando cada mala acción y cada política nefasta, incluso cuando sabemos que quedan muy lejos de cualquier ética.

Esta forma de comportamiento como consumidoras es un ejemplo más de lo que cometemos en todo el resto de ámbitos comerciales. Las personas que decimos poseer un espíritu crítico, nos forzamos a ver con buenos ojos aquellas empresas y grupos donde consumimos, ya sea para

justificar nuestro consumismo o como acto de negación. No queremos ver las terribles atrocidades de empresas como Amazon, Google, Disney o Facebook, sin hablar de las ONGs, un pozo para limpiar sentidos de culpa lleno de cinismo, para seguir disfrutando de todas las golosinas que ponen a nuestro alcance.

Nos ofrecen un efímero grado de privilegio al que nos acostumbramos con mucha facilidad y lo consumimos hasta ser adictas, incapaces de pasar sin esta dosis diaria.

Llegamos al punto de atacar de forma agresiva a cualquiera que pueda poner en duda la base ética de este sistema. Nos enfrentamos a quien sea que pueda criticar, en el caso concreto que nos ocupa, a cualquier editorial o distribuidora de juegos de rol, aunque la crítica venga apoyada de pruebas o que en el fondo podamos saber o sospechar que esta persona tiene razón. La vemos como alguien que puede poner en peligro este privilegio que deja al descubierto una contradicción que nosotras mismas no somos capaces de asumir. De la misma forma que ocurre cuando nos remarkan comportamientos sexistas o racistas, especialmente si pertenecemos al bando privilegiado, nos enrocamos incapaces de admitir que colaboramos con un grupo opresor o que incluso pertenecemos a uno.

La tendencia que tenemos de idealizar personas o grupos, ayudan a hacer aún más grande y consistente esta bola de nieve que no deja de crecer. Nos cuesta mucho admitir que una persona o un grupo pueda ser capaz de cometer actos poco éticos o, incluso, atroces si los tenemos en alta estima o consideración, y podemos llegar a tener las mismas reacciones si alguien los ataca igual que lo haríamos si el ataque fuera personal.

Esta combinación de sentimientos que esta clase de grupos es capaz de despertarnos, es explotada por ellos más allá de fidelizarnos como clientas y consumidoras. Una vez nos tienen «atrapadas», pueden tensar la cuerda de la misma forma que lo hacen muchas famosas cadenas y franquicias. Una vez admitimos el producto con sus prácticas y consiguen que nos identifiquemos con la marca, es cuando comienzan los abusos comerciales. Subidas de precio, proliferación de materiales secundarios a precios casi equiparables a los materiales originales, como por ejemplo la venta de complementos para el manual al mismo precio o incluso más caros que el propio manual original.

En la línea de lo comentado en el párrafo anterior, el mundo de la mal llamada «subcultura», conocido más comúnmente como *frikismo*, posee muchos rasgos característicos, pero los que son más tópicos, como el aislamiento o la supuesta ineptitud social, como los que son más verosímiles, como la pasión con la que se vive este mundo, uno de los rasgos más comunes y a la vez enterrados es el elitismo que se respira. No hablamos de una división entre las personas que viven dentro de este mundo y las que no, hablamos de una fuerte división interna que se encuentra muy promovida por la industria. Esta división, basada en las diferencias en el poder adquisitivo, se ve reflejada en la posesión material. Ediciones de lujo o la adquisición de todos y cada uno de los materiales y accesorios existentes de un juego son dos ejemplos de como la capacidad económica es uno de los principales valedores dentro de este mundo para poder disfrutar de forma más o menos profunda de las nuestras aficiones. Con esto no pretendo decir que todas aquellas personas que adquirimos merchandising lo hacemos para ser «mejores» (o al menos, no todas), pero sin lugar a dudas es el enfoque tomado por las empresas del sector y por muchas creativas también.

La capitalización masiva de este mundo tapa y ahoga las iniciativas que no vayan directamente ligadas a sacar algún tipo de rendimiento, ya sea económico o publicitario. Los objetivos son monetizar el máximo posible y «premiar» a aquellas personas que más capacidad tengan para que la inviertan donde más convenga. Esta conveniencia no siempre se enfoca a la compra de manuales y merchandising.

En los últimos años ha aparecido una nueva forma de producto que ha recibido mucha atención por parte de las editoriales, hasta el punto de llegar a apropiarse de algunos. Hablamos de eventos tales como las jornadas de juegos de rol. Estos acontecimientos comenzaron siendo un punto de encuentro de la gente *rolera* para jugar, intercambiar experiencias y generar comunidad, y aún sigue siendo así en muchos casos. Pero a lo largo de los últimos diez años, grupos editoriales y otros grupos con intereses propios han ido adquiriendo cada vez más derechos sobre algunas de estas jornadas, usándolas como escaparates y altavoces para sus productos. Pero tan grave como esto es la implicación del elemento humano en este proceso.

Las jornadas de rol no solo sirven para reunir amantes de los juegos de rol, son un gran punto de encuentro de amistades y experiencias que solo se pueden dar dentro de este entorno. Cuando una editorial o grupo se apodera de estas jornadas (como ha hecho, por ejemplo «la amada» Nosolorol con las grandes jornadas andaluzas de Tierra de Nadie), se apodera también de este elemento humano, de ese valor que va más allá del simple hecho de reunir gente con una afición o pasión en común y vincula su marca a estas sensaciones. Es una forma de perversión tan sutil que resulta muy complicado darse cuenta y hace aún más complicado combatirla. No solo te enfrentas a un evento secuestrado por una empresa, te enfrentas a también este sentimiento de comunidad que también ha entrado dentro del secuestro.

Esta clase de sentimientos comunitarios tan fuertes y cálidos generan en muchas ocasiones una dependencia emocional en las personas participantes. Estas jornadas, como por ejemplo ocurre con las andaluzas Tierra de Nadie, «apadrinadas» por la editorial Nosolorol, se convierten en una herramienta peligrosa. Si a través de la presión y la acción se consiguiera romper cualquier vínculo con editoriales o grupos con intereses propios, las jornadas seguirían causando esta clase de dependencia y en consecuencia, aún podrían ser aprovechadas por cualquier grupo o persona para sacar provecho particular.

Todo este circo mediático y emocional creado alrededor de estos grupos permite extender su abuso hacia sus trabajadoras y colaboradoras. Como ya hace tiempo que lo vemos, el trato que editoriales y grupos hacen de aquellas personas que colaboran o trabajan resulta muy similar al trato que cualquier empresa dispensa para sus trabajadoras. Detrás de la máscara de amiguismo y acercamiento se suceden abusos como la falta de pagos, los recortes en los derechos fundamentales de cualquier trabajadora e incluso en las libertades individuales de estas.

Pero igual que ocurre con otros aspectos de la comercialización, las creativas también sufren abusos tan asumidos que pierden su connotación. Cuando citamos un juego de rol o un material creado para un juego de rol, son muy contadas las veces que atribuimos estos trabajos a sus autoras, siempre citamos el nombre de la obra y la editorial que la distribuye. Olvidamos a la persona que ha creado, olvidamos a su autora, como si fuera la editorial la creadora real, quien no duda nunca en apropiarse de este trabajo. No importa quién hizo el trabajo, la creatividad y el talento, solo importa el socio capitalista que lo ha comercializado.

¿Pero qué podemos hacer?

Hemos planteado un panorama ciertamente oscuro, porque de hecho lo es, pero no es un reflejo de la totalidad del mundo *rolero* ni se trata de una situación irreversible.

Existen creativas que tienen como objetivo la propia creación de contenido, no la creación de un producto. El crecimiento de las licencias libres en creaciones vinculadas a los juegos de rol es evidente, como por ejemplo es el caso del sistema de juego Fate.

Las formas que tenemos de influir en esta situación son muchas, algunas de ellas a escalas más pequeñas y otras a escalas globales. A escalas más pequeñas podemos influir creando y destruyendo.

Creando nuevas formas de creación y sobre todo de difusión. El uso de sistemas como el *crowdfunding* o micromecenazgo, nos pueden abrir las puertas a la autoedición, y nos ofrecen la posibilidad de romper la dependencia de los grupos editoriales para la difusión de nuevos materiales para juegos de rol. Lo mismo ocurre con la difusión de este material por Internet, un sistema mucho más al alcance de cualquier persona y con un impacto ambiental mucho menor.

Sea cual sea nuestro papel, creativas o consumidoras, podemos romper la costumbre de ligar las obras con las editoriales y distribuidoras y hacerlo con quien de verdad importa, sus autoras y creativas.

Pero aparte de las opciones que tenemos para cambiar desde la construcción, una de las opciones destructivas más efectivas que tenemos en nuestras manos es, sin lugar a dudas, el boicot. El interés de estas editoriales y de estos grupos se apoya principalmente en la capitalización de los juegos de rol y sus derivados. Atacar precisamente este pilar es lo que hará que se tambalee todo su sistema.

El boicot es un abanico donde entran acciones muy diversas. No comprar material editado o distribuido por las empresas objetivo es el comienzo de esta lista de acciones. Negarnos a «premiar» las políticas abusivas es una de las formas más directas y efectivas para hacer cambiar el rumbo de estas empresas o de hacerlas caer si no aceptan adaptarse.

El boicot a sus productos no debe privarnos de disfrutar de juegos y sistemas que nos gusten o con los que nos sentimos cómodas. Por desgracia, grandes ideas innovadoras han sido apropiadas por estas editoriales y sacan rendimiento económico a pesar de seguir unas políticas que pueden llegar a entrar en conflicto con lo que estas ideas promulgan, como por ejemplo ocurre con los manuales del sistema *Fate* y su distribuidora en territorio estatal español, Nosolorol o las jornadas humanitarias Ayudar Jugando, donde a Nosolorol se le unen otros grupos como la distribuidora Gigamesh o la editorial Planeta. Podemos seguir usando y difundiendo estas ideas sin premiar las editoriales que intentan aprovecharse de ellas utilizando el antiguo arte de la piratería.

La piratería es otro sistema que se encuentra rodeado de leyenda negra y se combate desde el sistema de forma fraudulenta. El surgimiento de la piratería responde a los abusos de la industria cultural y del espectáculo. Si los precios y políticas de las empresas que hacen funcionar esta industria no fueran abusivas, la piratería sería un sistema que no tendría el éxito masivo que tiene actualmente. La industria cinematográfica, la discográfica o la editorial ponen el arte fuera del alcance de las personas con ingresos más bajos o sin ingresos. La piratería existe para salvar estas diferencias de clase. La industria se defiende alegando que la piratería perjudica a las artistas y, curiosamente, la mayoría de artistas que están abiertamente en contra de la piratería son las que menos tienen que sufrir por sus ingresos. Pero el principal perjudicado por la piratería es el propio sistema.

Las creativas y artistas son elementos sometidos, productoras y no creadoras engañadas por esta industria que busca la productividad y no la creatividad mientras lo cubre todo de purpurina para tapar la realidad.

Haciendo uso del boicot comercial a los productos de ciertas editoriales y empresas no solo castigamos las políticas abusivas, sino que generamos ejemplo para creativas y consumidoras de buscar nuevas formas de difusión y consumo, formas donde la obra y su autora vayan por delante de la capitalización.

Pero los productos no son el único elemento susceptible de un boicot. Antes hemos hablado de los acontecimientos que pasan a manos de estos grupos, funcionando como escaparates de sus productos y en espacios donde cazar creativas para seguir explotando. Estos actos y jornadas también pueden ser boicoteados negándonos a participar en ellos y creando jornadas

independientes y alternativas. De este modo, rompemos con el sistema de jornadas capitalizadas que se ha ido imponiendo con los años, generamos un nuevo sistema independiente y no perdemos los elementos humanos que hacen de estas jornadas de rol actos vitales para la salud de la estructura social de los juegos rol, la creación de redes humanas, creativas y constructivas y como nido de experiencias personales y vitales que hacen de estos eventos un espacio mágico. Desde jornadas programadas en las mismas fechas hasta concentraciones y partidas construidas a las puertas de estas jornadas corporativas, cualquier acto alternativo puede suponer una gran diferencia.

Y para terminar...

Todo lo que hemos planteado es muy bonito, pero el camino es muy largo y complicado. Cualquier cambio significativo en un sistema tan antiguo, complejo y asumido pide tiempo, esfuerzo y mucha paciencia.

El primer gran cambio que debemos asumir es un gran cambio de mentalidad. Antes hemos dicho que no hay nada de malo en querer ganar lo que es legítimo por nuestro trabajo, pero si planteamos una creación como un modo de ganar dinero en su inicio, el riesgo de pervertir y deformar la idea inicial para favorecer la comercialización se vuelve inevitable. No tenemos que renunciar a esta faceta comercial, pero no podemos tenerla como el objetivo primordial. El primer motivo de una creación debería ser la creación misma, dar salida a una idea, una inquietud o algo que queremos compartir. Partir con una mentalidad más constructiva por encima de una mentalidad productiva puede suponer una enorme diferencia durante el crecimiento de esta creación y hará inútil cualquier intento del sistema para seducirnos y apropiarse de ella. La piedra angular del sistema es la capitalización. Bloqueando este elemento, bloqueamos el sistema.

A partir de esta base, todo lo que levantemos lo hará de forma alternativa y libre. Por pequeña que sea la torre, ya habrá valido la pena. Todas las generaciones que vengan detrás y sigan este camino sumarán cada vez más manos para hacer la torre cada vez más alta. Cada piedra que ponemos nosotras es una piedra que ya no tendrá que poner quien venga detrás.

Debemos tener la capacidad de estar por encima de los privilegios adquisitivos y de los egos que el sistema se encarga de alimentar para crear división y seguir así aprovechándose del sudor ajeno.

Como parte creativa, merecemos un espacio libre y digno para poder dar forma a nuestras ideas y para poder difundirlas también de forma libre y sin injerencias de intereses externos. Como parte consumidora, merecemos poder disfrutar de las creaciones y del juego sin ningún tipo de discriminación de género, raza o clase. Solo así podemos aspirar a crear una red fuerte e independiente totalmente alternativa a cualquier sistema comercial y depredador.

Un cambio de mentalidad tan grande pide tiempo y sacrificios, pero los movimientos de masas empiezan siendo movimientos individuales. Cuando se asumen estos cambios dentro de cada persona a su ritmo, convertimos estos pequeños cambios en pasos lentos, pero firmes.

No partimos de la nada, hay mucho camino hecho, aunque nos quede mucho por hacer. Los actos individuales pueden generar ejemplo a nuestro alrededor, convirtiendo este acto único en un acto comunitario. Este acto comunitario puede crear una iniciativa que vaya sumando más manos hasta tomar suficiente fuerza como para asustar de verdad a los defensores del sistema. No debemos despreciar nunca los actos pequeños, los actos locales o de barrio, porque suponen la base de cualquier cosa que se quiera hacer a nivel global. Ningún gigante es lo suficientemente grande como para ser invencible. La prisa la deben tener ellos para aplastarnos, no nosotras para recuperar nuestro futuro. El camino será muy largo y siempre de subida, pero la cima vale la pena solo si podemos llegar todas.

Bibliografía

- Achilli, J. (2004). *Vampiro : el réquiem : un juego narrativo en el gótico moderno*. La Factoría de Ideas.
- Alabort, D. (2001). *Fanpiro : el juego de rol narrativo y punkdeprimente*. La Factoría de Ideas.
- Appel, S. (1993). *Ars magica : el arte de la magia*. Kerykion.
- Arredondo, J., & García Mendoza, J. (2007). *Fábulas : historias de la Sociedad de Cuentacuentos*. Nosolorol.
- Baudelaire, C., & Llovet, J. (2007). *Les Flors del mal : text de 1861*. Barcelona : Edicions 62.
- Baugh, B. (2001). *Cazador : la venganza : un juego narrativo de justa cólera*. La Factoría de Ideas.
- Brinkman, W. (2003). *Demonio, la caída : un juego narrativo de gloria infernal*. La Factoría de Ideas.
- Brucato, P., & Wieck, S. (1996). *Mago La ascensión : orgullo, poder, paradoja : un juego narrativo de realidad al límite*. La Factoría de Ideas.
- Charlton, S. C. (1996). *El señor de los anillos, El juego de rol de la tierra media*. Joc Internacional.
- Charlton, S. C. (2000). *Rolemaster fantasía*. La Factoría de Ideas.
- Charlton, S. C., & Udina, D. (1992). *El Senyor dels Anells : el joc de rol de la Terra Mitjana*. Joc Internacional.
- Comer, J. (2002). *Momia : la resurrección*. La Factoría de Ideas.
- Cook, D., Winter, S., Pickens, J., & Gyga, G. (1992). *Guía del dungeon master*. Zinco.
- Edge Entertainment - edgeent.com. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <http://www.edgeent.com/>
- Ediciones Sombra - Página principal. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <http://www.edsombra.com/>
- El Rincón de Arturo. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/index.php>
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy : role-playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Fritzon, T., Wrigstad, T., & Föreningen Knutpunkt. (2006). *Role, play, art : collected experiences of role-playing : [published in conjunction with the 10th Knutpunkt Convention]*. Stockholm, Sweden: Föreningen Knutpunkt. Recuperado de <http://jeepen.org/kpbook>
- García Aparicio, C. B. (2005). *Anima: Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment. Recuperado de <https://forum.gateofmemories.com/>
- Geek Feminism Wiki | FANDOM powered by Wikia. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Geek_Feminism_Wiki
- Gelber. (1991). *Paranoia : el juego de rol de humor negro en un futuro sombrío*. Joc Internacional.
- González, P. G. G., Lanza, J. D., & Mañas, L. M. C. (2007). *Roleage : evolved roleplaying game : libro básico*. Nosolorol.
- Grau, E., & Monter, E. (1995). *Almogàvers*. Joc Internacional.
- Hartshorn, J. (1996). *Vampiro : edad oscura : un juego narrativo de horror gótico*. La Factoría de Ideas.

- Herreros Lucas, J. C. (1999). *EXO : juego de rol e interpretación de ciencia ficción*. Sombra.
- Hicks, F., & Donoghue, R. (2003). *Fate Roleplaying Game SRD*. Evil Hat Productions. Recuperado de <http://www.faterpg.com/>
- Historia de los juegos de rol. (s.d.). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol
- Historia de los juegos de rol en España. (s.d.). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol_en_España
- Homepage | Wizards Corporate. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <http://company.wizards.com/>
- Huizinga, J., & Imaz, E. (2000). *Homo ludens*. Madrid : Alianza Editorial.
- Ibáñez, R. (1990). *Aquelarre : [juego del rol demoníaco medieval]*. Joc Internacional.
- Ibáñez, R., & Pérez-Reverte, A. (2002). *Juego de rol del capitán Alatriste : reglamento*. Devir Iberia.
- Jackson, S. (1995). *Gurps : juego de rol genérico universal : libro básico*. La Factoría de Ideas.
- Jonsson, G. (1994). *Kult : [la muerte es sólo el principio]*. M+D.
- jr Paul Cardwell, & jr Paul Cardwell. (s.d.). *The Attacks on Roleplaying Games*. publicado por primera vez en el «“Skeptical Inquirer”». Recuperado de <http://www.rpgstudies.net/cardwell/attacks.html>
- Juegos de rol en Polonia - Wikipedia, la enciclopedia libre. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_rol_en_Polonia
- Kenson, S., Leitheusser, J., & Adorjany, A. (2006). *Mutants & masterminds*. Nosolorol.
- Kestrel, G. F. M., & Kestrel, G. F. M. (s.d.). *Working Hard at Play*.
- lamiradadegorgona. (s.d.). Recuperado de <https://lamiradadegorgona.wordpress.com/>
- López-Herrero, R., Medina, M., & Alcántara Martín, P. (1995). *Superheroes Inc. : el juego de rol de los superhéroes del cómic*. Cronópolis.
- Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game : a new performing art*. McFarland & Co.
- Mago, el despertar : un juego narrativo de hechicería moderna*. (2006). La Factoría de Ideas.
- Manual del jugador : Dungeons & dragons : libro de reglas básico I*. (2001). Devir Iberia.
- Maqui Edicions. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <http://blog.maqui-ed.com/>
- Maraninchi, M. (1982). *Donjons et dragons : le jeu de rôle et de stratégie de la nouvelle génération*. Solar.
- Moreno Peiró, M., & Maria. (2015). Juego transformado en subcultura. Un análisis del Live-Actio Role-Playing (LARP) como medio de ocio y arte. Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/53112>
- Nosolorol Ediciones. (s.d.). Recuperado 30 abril 2018, de <https://www.nosolorol.com/es/>
- Pastoret, M., & Nixon, C. R. (2009). *Cataus un joc de rol de masmorres de la vella escola amb un toc de la nova*. Maqui.
- Pérez, D. (1993). *Far west : juego de rol*. M+D.
- Petersen, S. (1988). *La Llamada de Cthulhu : juego de rol en los mundos de H.P. Lovecraft*. Joc Internacional.
- Petersen, S., Willis, L., & Herber, K. (1998). *La llamada de Cthulhu : edición 5.5 : juego de rol de*

horror en los mundos de H.P. Lovecraft. La Factoría de Ideas.

Pinto, J. (2000). *La leyenda de los cinco anillos Guía de supervivencia del director de juego*. La Factoría de Ideas.

Pondsmith, M. (1993). *Cyberpunk : el juego de rol en un futuro sombrío : 2.0.2.0., versión 2.01*. M+D.

Rein-Hagen, M. (1992). *Vampiro : la mascarada*. Diseños Orbitales.

Rein-Hagen, M. (2005). *Hombre lobo : el exilio : un juego narrativo de furia salvaje*. La Factoría de Ideas.

Rein-Hagen, M., Hartshorn, J., & Chupp, S. (1997). *Wraith : el olvido : el juego narrativo de pasión y horror*. La Factoría de Ideas.

Rein-Hagen, M., Hatch, R., & Bridges, B. (1995). *Hombre lobo : el apocalipsis : un juego narrativo de horror salvaje*. La Factoría de Ideas.

Rodríguez, A. T. (2008). *Arcana mvndi secretos de la Roma imperial*. Nosolorol.

Schick, L. (1991). *Heroic worlds : a history and guide to role-playing games*. Prometheus Books.

Schwalb, R. J. (2010). *Canción de hielo y fuego*. Edge.

Sevillano Pareja, H. (2009). *Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Slavicsek, B., Collins, A., & Wiker, J. D. (2003). *Star wars : el juego de rol*. Devir Iberia.

Sontag, S., & Major, A. (2010). *Ante el dolor de los demás*. Barcelona : Debolsillo,.

Soria, Anna (2011). *L'hipertext i el processament de la informació a Primària El format hipertextual i els seus efectes en el processament i la comprensió de la informació textual en infants d'Educació Primària*. Universitat de Barcelona.

Stafford, G., Free, L., Perrin, S., Utande, A. I., & Serrano, L. (1988). *Rune quest : básico*. Joc Internacional.

Sueiro Abad, M. J., Santos, J. F. J., & Paredes, A. (2007). *Inocentes : un juego de rol verdaderamente terrorífico*. Nosolorol.

Tizón, R. (2007). *Creer lo increíble : verdades y mentiras sobre los juegos de rol*. NSR.

Todas Gamers. (s.d.). Recuperat 30 abril 2018, de <https://todasgamers.com/>

Weil, F., & Lamidey, F. (1995). *Nephilim : juego de rol ocultista*. Joc Internacional.

Weisman, J., & Laubenstein, J. (1994). *Shadowrun : Manual del jugador, segunda versión*. Ediciones Zinco.

Where we've been and where we're going. (s.d.). Recuperado de <http://www.rpg.net/oracle/essays/wherewevebeen.html>

Wick, J., Wick, J., & Wilson, K. (2000). *7o. mar*. La Factoría de Ideas.

Willis, L. (1997). *Elric : juego de rol de fantasía oscura en los reinos jóvenes*. Joc Internacional.

Wordsworth, W., Coleridge, S. T., Brett, R. L., & Jones, A. R. (Alun R. (2005). *Wordsworth and Coleridge : lyrical ballads*. London [u.a.] : Routledge.