

Marc Brell

Juegos de rol

Resumen

El origen de los juegos de rol lo encontramos en los EE.UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica. No contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles personajes: elfos, orcos, gnomos, humanos, etc. De esta forma, y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura: su aventura.

Jocs de rol

L'origen dels jocs de rol el trobem als EUA de la mà dels seguidors de les novel·les de literatura fantàstica. No contents amb ser mers espectadors van voler interpretar i protagonitzar les aventures dels seus personatges preferits. Així cadascun dels participants adaptava per una estona el rol d'algun dels possibles personatges: elfs, orcs, nans, humans, etc. D'aquesta manera i amb l'ajut d'un director de joc que els introduïa en una trama fantàstica anaven creant col·lectivament una història, una aventura: la seva aventura.

Role-playing games

Role-playing games originated in the USA, and were created by readers of fantasy novels. Not content with being mere spectators, they wanted to interpret and take part in the adventures of their favourite characters. As a result, each participant temporarily took on the role of one of the possible characters - elves, orcs, gnomes, humans, etc. With the help of a gamesmaster who placed them in a fantasy world, they collectively created a story, an adventure - their adventure.

Autor: Marc Brell

Artículo: Juegos de rol

Referencia: Educación Social, núm. 33 pp.

Dirección profesional: marc@clarío.info

▲ Introducción

Y un día vino la aventura

El origen de los juegos de rol lo encontramos en los EE.UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica. No contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles personajes: elfos, orcos, gnomos, humanos, etc. De esta forma, y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura: SU AVENTURA.

Una aventura única, irrepetible, vivida en primera persona, ya que eran las decisiones de los jugadores las que iban matizando las relaciones entre los personajes y con todos aquellos seres que se encontraban en la ficción.



Y después de la aventura vino el escándalo

Porque también de los EE.UU nos llegaron noticias, que pronto fueron también noticias de carácter nacional y local, sobre hechos fantásticos: los jugadores de rol se reunían por las noches y celebraban ritos satánicos, exhumaciones de cadáveres y asesinatos. Los juegos de rol se rodearon de un halo oscuro, de una impenetrable neblina que hacía sospechar a toda la comunidad. Las madres prohibieron a los hijos jugar a rol, los profesores no querían saber nada del tema, la comunidad sospechaba de los jóvenes con pinta rara (bueno, esto no ha cambiado). Pero bien, todo esto no eran los juegos de rol, ni tampoco ahora.

¿Pero qué son los juegos de rol?

Los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, *no realidad*, reglas propias... Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos.

En educación infantil, y ya desde Piaget, existe algo que coincide con esta definición: el juego simbólico. La diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo. Pero, sobre todo, la gran diferencia es que no es un juego de niños (ni de niñas), sino de jóvenes y adultos.

El juego para adultos pasa por una fase de creación de personajes. Existen las llamadas hojas de personaje en las que se apuntan sus características: destreza, habilidad, carisma, sociabilidad y otros atributos. Pero, sobre todo, se pone su historia, sus defectos, sus ambiciones, sus miedos, todo aquello que puede motivar al personaje, y que en muchos casos no corresponde a los valores del jugador que lo interpreta.

Por otra parte, tenemos un jugador especial: el director de juego. Es trabajo del director de juego pensar el guión de una historia para los personajes, el guión de nuestra aventura. También es trabajo del director de juego interpretar todos aquellos personajes que intervienen dentro de la historia, pero que no son conducidos por ningún jugador (PNJ – Personaje no jugador). Estos personajes son lo que en el cine se denominan extras, figurantes, actores secundarios.

Juegos de mesa y juegos en vivo

Existen dos modalidades de juego de rol: en mesa y en vivo.

- **El juego de rol de mesa**

Es el tradicional, el que se juega con más frecuencia en los clubes de rol, en las casas, allá donde hay unos cuantos jugadores con ganas de algarazas. Se juega, como el nombre indica, alrededor de una mesa, donde el director de juego va describiendo situaciones y los jugadores van describiendo las acciones que realizan sus personajes.

- **El juego de rol en vivo**

Es un poco distinto; los jugadores no describen, sino que interpretan, dramatizan sus personajes. Es una dinámica muy parecida a la del teatro de improvisación.

Qué se espera de los jugadores

Lo que tienen que hacer los jugadores es imaginar qué haría un personaje concreto, según los valores, las vivencias y el bagaje de este personaje. Es decir, ser coherente con lo que hay en la hoja de personaje.

Un ejemplo:

Un director de juego propone una escena:

Estáis en una calle, paseando unos, volviendo del trabajo otros, algunos aprovecháis para ir al banco corriendo antes que cierren. De repente, un coche para delante del banco y tres encapuchados armados entran en él, ¿qué hacéis?

Cada uno de los jugadores interpretará lo que cree que su personaje haría, no lo que el jugador haría sino su personaje, de forma que podría ocurrir:

Oriol: su personaje, Elisenda, es una madre que viene de recoger a los chicos de escuela: - Yo me llevo a los dos chiquillos de la mano y huyo corriendo, sin mirar atrás ni preguntar, no quiero estar cerca si esto se complica, no tengo tiempo para esperar a la policía.

Claudio: su personaje, Toni, es músico e iba corriendo al banco para comprobar si, por fin, les habían pagado el bolo que hicieron el mes pasado: - Yo me quedo a ver qué ocurre, llamo a la policía con el móvil, no quiero que nos roben el dinero en el caso de que hayamos cobrado.

María: su personaje, Francisco, es un vividor, no da golpe concretamente. aparte de vivir a expensas de los padres, no encuentra emociones en la vida y está un poco decepcionado de todo: - Yo entro de cabeza, puede ser muy emocionante...

Como podéis ver, cada uno ha adoptado el rol de su personaje y le describe acciones que son coherentes con él y con la historia y la ambientación que narra el director de juego.

Es importante que os fijéis que, normalmente, se juega en primera persona, de la misma forma que la chiquillería cuando juega a indios y vaqueros, padres y madres, etc.

Límites del juego: espacio y tiempo

Como en todos los juegos, los juegos de rol están delimitados por el tiempo y el espacio, sobre todo los juegos en vivo. El hecho de jugar en primera persona hace que los juegos de rol sean muy empáticos; durante un rato no *eras* tú, es el otro quien hace y deshace. Por consiguiente, hay que delimitar muy bien y de forma explícita dónde están los límites del juego tanto en espacio como en tiempo: Jugamos dentro del aula, en el patio, etc sin salirnos y hasta tal hora.

La trasgresión de estos límites nos indica alguna anomalía en el juego o en el jugador que no tiene clara la línea entre realidad y juego. Son, inequívocamente, los casos que hemos leído en la prensa i que tan mala fama han dado a los juegos de rol.



Simulación o rol

Ya que el juego de rol tenía tan mala prensa, se ha extendido el eufemismo de juegos de simulación. Pero quisiera hacer, y es una apreciación propia, una distinción entre lo que es un juego de rol y lo que es un juego de simulación.

En el juego de rol, como hemos dicho, se interpreta un personaje, una forma de ser. En el juego de simulación se simula una escena, un problema, pero no tenemos por qué asumir un rol¹.

Para muestra un botón

Un juego de simulación puede ser el ajedrez, donde cada jugador simula que comanda un ejército y tiene el objetivo de matar al rey contrario. El juego simula una batalla entre ejércitos medievales, pero en ningún momento el jugador interpreta un papel, un modelo de comportamiento.

De manera que los juegos de rol son juegos de simulación, porque se simulan situaciones de forma interpretativa, pero no todos los juegos de simulación son juegos de rol (de hecho en las jornadas de juegos de simulación no se suele jugar al ajedrez...).

Y todo esto, ¿para qué nos sirve?

Exacto, ¿para qué nos puede servir todo esto? Pues muy fácil, para ponernos en la piel del otro. Los juegos de rol son herramientas educativas muy potentes, ya que son un soporte de visualización de problemáticas y dinámicas.

El juego de rol, como hemos dicho se juega en primera persona, de forma que se establece una empatía entre el jugador y su personaje. El jugador es quien toma las decisiones, pero basándose en las razones de otro. Es este poder empático el que podemos aprovechar mejor para entender por qué la otra gente hace lo que hace o se comporta como se comporta.

Por otra parte, es un aprendizaje participativo. Todo el grupo colabora en poner en escena una historia, para desarrollarla para conseguir los objetivos que se le marcan como grupo (de personajes) y para conseguir, al mismo tiempo, sus propios objetivos (también como personaje).

En cuanto a conocimientos, el juego de rol, y podríamos ampliar al de simulación, es un procedimiento que ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes. El juego de simulación permite experimentar las dudas, privilegios o sentimientos de personajes del entorno que conoce u otros, sobre los que se ha de documentar para poder asumir su papel con propiedad.

En este punto creo que me permitiréis citar diferentes autores:

Mercè Junyent Pubill² en su tesis doctoral dice: Es una etapa adecuada (los chiquillos y chiquillas de primaria) también para los juegos de rol que permiten explorar cómo pueden pensar y actuar otros grupos, otras personas, hacia el medio.

En un artículo de Fidel Molina Luque³ sobre técnicas de resolución de conflictos dice: El juego de rol tiene como objetivo que las personas que intervienen en él puedan vivenciar el papel que representan. Es decir, que se pongan en la piel del otro, que vivan lo que otros pueden sentir, y así ayudar a la comprensión de diferentes postulados y posicionamientos.



Objetivos

Así pues, los juegos de rol y de simulación nos permiten usarlos con diferentes objetivos o finalidades:

- Analizar situaciones y comportamientos desde otros puntos de vista
- Comprender las razones, empatizar, con otros colectivos o grupos
- Medir dentro de un juego las repercusiones de una decisión o un comportamiento
- Ensayar diferentes actitudes para ver cuáles son las más positivas individualmente y cómo grupo.
- Crear dinámicas de distensión a través del juego
- Buscar nuevos caminos de acercamiento entre personas (a través de los personajes)
- Incitar la curiosidad y el conocimiento de la realidad que rodea a un personaje o situación
- Detectar maneras de ser, aspiraciones y deseos más o menos ocultos de los jugadores.

¿Y cómo puedo hacer yo todo esto?

Hay muchas maneras de afrontar una sesión de juegos de rol. Podemos montar una partida muy direccionista, donde controlamos todos los elementos posibles para conseguir llegar a un punto concreto, o podemos proponer una partida absolutamente participativa desde el primer momento en que lo que nos interesa no es vivir una situación concreta sino el proceso creador, el trabajo en grupo y el análisis del proceso.

El proceso dirigido

En este modelo lo que buscamos es una respuesta concreta, analizar una actitud o situación concreta, es por esto que se lo damos todo hecho.

Como director de juego hay que hacer un esfuerzo de abstracción para suponer todas las situaciones posibles y la manera de potenciar unas u otras para conseguir llegar a un lugar concreto.

Ejemplo

TEMA: los prejuicios impiden el diálogo

SITUACIÓN: La partida transcurre en una isla desierta en 1302, el barco en que viajaban los personajes ha naufragado. La isla es pequeña i apenas tiene recursos. El objetivo de los personajes tendría que ser sobrevivir y huir. Los personajes pertenecen a distintas religiones (cristiana, musulmana y judía). En las hojas de personaje se predispone a los jugadores en contra de las demás religiones.

PLANTEAMIENTO: La situación tiene solución, es decir que cada personaje tiene una habilidad o peculiaridad que sola no sirve de nada, pero en conjunción con otras habilidades pueden dar servicio a la comunidad. Por ejemplo, hay un artesano carpintero cristiano y un empresario naviero judío. Si se unen los dos, el carpintero podría construir un bote con la dirección del naviero (que no sabe trabajar la madera).

LO QUE OCURRE NORMALMENTE: Cada grupo religioso se encierra en sí mismo y acaban compitiendo por los escasos recursos sin llegar a un diálogo.

El proceso participativo

En el segundo caso nos interesa más hacer un proceso participativo del revés, son los jugadores los que se crean los personajes (siempre con unas pautas preestablecidas por el grupo o el animador).

El proceso de creación de los personajes es muy interesante y vale la pena analizarlo un poco. De manera inconsciente se vuelca parte de nuestra personalidad en un personaje que creamos de la nada. Es así como pueden aparecer entre otros:

- Frustraciones que intentamos superar a través del personaje
- Comportamientos que nos son vetados en nuestra vida y queremos ensayar
- Traumas o recuerdos dolorosos que intentamos exorcizar

- Relaciones con terceros que quisiéramos cambiar
- Sentimientos ocultos (viejas rencillas, odios inconfesables, amores imposibles, etc.)
- Aspiraciones
- Idealizaciones

De la misma manera podemos proponer que sean los propios participantes los que crean un mundo, un escenario sobre el que jugarán los personajes. Hacer esto nos puede interesar para incitarlos a la lectura, la investigación de un momento histórico concreto en un lugar específico⁴. De hecho, yo mismo aprendí más historia del movimiento cátaro y la cruzada impulsada por Inocencio III jugando con mis amigos partidas ambientadas en la Provenza de 1200 que en escuela con el profesor.

El juego así se convierte en el movilizador de una investigación (que puede ser tanto histórica como geográfica, como de análisis de unos hechos o de una realidad) querida y deseada por los participantes.



La dirección del juego y la manipulación de las situaciones

La función del director del juego es conseguir una interacción libre con los jugadores. Y subrayo lo de libre. Para que exista un juego tiene que haber libertad, y el gran error de los directores noveles es romper la sensación de libertad en el juego.

Está claro que el director dirige y, por consiguiente, manipula, pero lo tiene que hacer sin que se note. No, no os pongáis las manos a la cabeza.

El ejemplo que pongo siempre es el siguiente:

El director de juego tiene previsto que el grupo llegados a un cruce vayan a la derecha porque encontrarán un castillo donde hay una reina que les dirá que han de rescatar el príncipe. Para conseguirlo tendrán que regresar por donde han venido e ir cruzando a la izquierda donde encontrarán al dragón que ha secuestrado al príncipe.

En el momento de jugar el director dice: Bien, vais por un camino que se encara a las montañas, hace un día claro, llegáis a un cruce, ¿qué hacéis?

Los jugadores deciden ir directamente a la izquierda.

El director de juego no puede impedirlo, ya que parecerá que coarta la libertad de decisión de los jugadores y, por lo tanto, generará desilusión, apatía e, incluso, animadversión. La opción correcta es:

- Muy bien, id hacia la izquierda y os encontráis un castillo con una reina que...

Como directores de los juegos de rol tenéis que tener mucha mano izquierda y tendré una cierta capacidad de improvisación, pero trabajando con gente ¿quién no la debe tener?

La función del director del juego es conseguir una interacción libre con los jugadores

Ejemplos y propuestas

Juego de los papeles en la administración

Una propuesta para entender las dificultades de los emigrantes a la hora de conseguir los papeles. Los jugadores han de conseguir el visado modelo A-45/23C. Los dinamizadores harán de funcionarios. Hay que establecer un protocolo que se seguirá estrictamente. Para conseguir el visado A-45/23C hay que presentar en registro una solicitud mecanografiada, firmada y sellada por el agente de inmigración local, adjuntando un certificado de buena voluntad y los formularios 534 i 452 debidamente cumplimentados.

Como podéis imaginar esto sólo es un ejemplo y lo podéis simplificar o complicar todo lo que queráis. Unas frases que en boca de los dinamizadores le darán el aire que el juego necesita: “¡Uy!, perdona, es que el compañero que se encarga no está”, “Es que el registro no está abierto por las tardes”; “Como lo ha presentado fuera de plazo es necesario que inicie el proceso Q34 de demora”; “Perdone, pero ha firmado donde no correspondía, tendrá que volver a la ventanilla de información”.

Juego discriminatorio en una acampada

Las salidas a acampar son momentos de convivencia íntima, donde las reglas de la realidad se modifican en un espacio de tiempo libre. Es un lugar ideal para plantear algunas cuestiones. El juego se plantea de la siguiente forma: hay dos castas. Una de ellas tiene derecho a uso de la piscina, va de excursión a algún lugar fuera del campamento, los monitores son extremadamente amables con ellos, son los primeros en comer y pueden escoger lo que comen. La otra casta tiene una serie de obligaciones antes de poder disfrutar de un momento de relax, han de barrer y fregar el centro, poner y quitar la mesa a la casta alta, comen después y lo que les sobra a los demás. El criterio de pertenencia o no a una casta o a la otra ha de ser absolutamente arbitraria y ridícula. En caso de jugar diferentes días se puede pasar una encuesta sobre gustos (fresa o chocolate, col o nabo, agua o nieve, etc) el primer día; los que han escogido una opción serán una casta y los demás la otra. Se puede jugar también con el color del pelo, ojos, tener el dedo anular más pequeño de 7'4 cm, etc.).

El juego se plantea a los jugadores y se explican las normas. El juego (o una sesión) dura 24 horas, desde las 0:00 hasta las 24:00. El criterio de pertenencia se hará saber por medio de un cartel por la mañana, de forma que nadie sabe dónde le tocará estar al día siguiente (algo que hace sentir todavía más la arbitrariedad de la medida).

Juegos y propuestas ya desarrolladas

Existen diferentes propuestas basadas en juegos de rol ya desarrolladas y preparadas para jugar. Algunas de ellas son

Juego de rol: África, deuda o educación

El juego simula una reunión de la comisión preparatoria del Plan 2015: «EDUCACIÓN PARA TODOS», que la Asamblea de las Naciones Unidas quiere poner en marcha. La Asamblea ha encargado a la Comisión la misión de aprobar una propuesta que garantice el acceso a la escolarización de todos los niños y niñas de Mozambique.

Publicado por INTERMON.

Juego de los cubos (es un juego de simulación y no de rol)

Se hacen 4 grupos y se reparte el material de forma desproporcionada, algunos tienen más de una cosa, los demás más de otra. Se simula la repartición desigual de recursos (no dinero) en el mundo. La podéis encontrar desarrollada en <http://edualter.org/material/dinamic.htm>.

El Gran juego de los continentes⁵

No sé cuál fue primero o si legaron por distintos caminos, pero el gran juego de los continentes es un juego donde se simulan las relaciones internacionales y se pueden evaluar la distribución de las riquezas.

Marc Brell



- 1 Tenéis juegos de simulación desarrollados para la adquisición de conocimientos en VV.AA, 17 Juegos de estrategia y simulación. 1992 Graó Editorial. Barcelona dentro de la colección Instruments Guix.
- 2 Mercè Junyent Pubill, EDUCACIÓN AMBIENTAL: Un enfoque metodológico en formación inicial del profesorado de educación primaria. Universitat de Girona
- 3 Artículo EL CONFLICTO COMO FACTOR DE CONVIVENCIA de Fidel Molina Luque, Catedrático de Sociología (CEU) en la Universitat de Lleida
- 4 Un ejemplo de este proceso lo tenéis en Enric Romero González, *Fer cultura classica contruïnt un joc de simulació*. 1998 Publicado por la Federació de moviments de renovació pedagògica de Catalunya y editado por Rosa Sensat.
- 5 Podéis encontrarlo en dos libros: *Minyons escoltes i guies sant jordi de catalunya* (1994): *El gran joc dels continents i altres*. Ed. MEGSJ. Barcelona, y *Scouts de Castilla y León.. El gran juego de los continentes... y otras actividades de educación para el desarrollo*. 1998 Valladolid.