

2022

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 1 [2022], Issue 1.

Cristo Leon

New Jersey Institute of Technology, leonc@njit.edu

James Lipuma

New Jersey Institute of Technology, lipuma@njit.edu

Ricardo Morales-Carbajal

CONACYT-Universidad Autónoma de Baja California, ricardo.morales@uabc.edu.mx

Miguel A. Bastarrachea-Magnani

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, m.a.bastarrachea.magnani@gmail.com

Alain Arriaga

Universidad Iberoamericana, alain.arriaga@correo.uia.mx

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>

See next page for additional authors



Part of the [Arts and Humanities Commons](#), [Business Commons](#), [Education Commons](#), [Engineering Commons](#), [Law Commons](#), [Physical Sciences and Mathematics Commons](#), and the [Social and Behavioral Sciences Commons](#)

Recommended Citation

Leon, Cristo; Lipuma, James; Morales-Carbajal, Ricardo; Bastarrachea-Magnani, Miguel A.; Arriaga, Alain; Rudich de la Rosa, Christian Miguel; Meritano, Edgar; and Rangel, Mauricio (2022) "Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 1 [2022], Issue 1.," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 1: Iss. 1, Article 6.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/6>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in Journal of Roleplaying Studies and STEAM by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact digitalcommons@njit.edu.

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 1 [2022], Issue 1.

Authors

Cristo Leon, James Lipuma, Ricardo Morales-Carbajal, Miguel A. Bastarrachea-Magnani, Alain Arriaga, Christian Miguel Rudich de la Rosa, Edgar Meritano, and Mauricio Rangel

JRPSSTEAM

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Issue 1.

JRPSSTEAM es una publicación científica semestral editada por la Red de Investigadores de Juegos de Rol y publicada por el New Jersey Institute of Technology.
ISSN: En trámite

Editores en jefe

Cristo Leon

New Jersey Institute of Technology

leonc@njit.edu

 <https://orcid.org/0000-0002-0930-0179>

Mauricio Rangel Jiménez

[Editor en jefe ejecutivo]

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

maraji@azc.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0003-1721-5326>

Miguel Angel Bastarrachea Magnani

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Iztapalapa

bastarrachea@xanum.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-1552-4101>

Editores asociados

James Lipuma

New Jersey Institute of Technology

lipuma@njit.edu

 <https://orcid.org/0000-0002-9778-3843>

Ricardo Morales-Carbajal

Cátedras CONACYT-Universidad Autónoma de

Baja California

ricardo.morales@uabc.edu.mx

 <https://orcid.org/0000-0001-6272-570X>

Edgar Meritano Corrales

Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad

Azcapotzalco

emeritano@gmail.com

Alain Arriaga

Universidad Iberoamericana

alain.arriaga@correo.uia.mx

Christian Miguel Rudich de la Rosa

Universidad Nacional Autónoma de México

christianrudich@gmail.com

Editor asistente

Bruce Bukiet

New Jersey Institute of Technology

Índice

Editorial - Contra viento y marea Mauricio Rangel Jiménez	3-4
Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción Ricardo Victoria Uribe / Nazario Robles Bastida	5-18
Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades Juan Manuel Díaz	19-35
¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas? Maria Jose Espinosa Chueca	36-49
Imaginar la historia: el juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca Marcos O. Cabobianco / Martín Van Houtte	50-69
Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: una mirada desde los estudios visuales al caso Futur0 Server [2005-2012] de Ragnarok Online Romano Ponce Díaz	70-90

Editorial

Contra viento y marea

Es todo un placer presentar a ustedes el primer volumen del *journal of Roleplaying Studies and Steam*, esto ha sido posible gracias al esfuerzo constante de la Red de Investigadores de Juegos de Rol, ya que es algo que se había estado buscando desde el 2016 cuando surgió el Primer Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol en la Universidad Iberoamericana, pero sobre todo, es algo que no podría haber sucedido sin la ayuda de Cristo León y el Dr. James Lipuma, quienes nos abrieron las puertas del New Jersey Institute of Technology para poder tener en su espacio virtual nuestra base de operaciones, del mismo modo, es menester agradecer infinitamente al Dr. Ricardo Morales, quien ha realizado un trabajo extraordinario con la coordinación, no solamente del 5° coloquio, sino también de la coordinación de las entregas de este número.

La historia de la revista no podría entenderse sin el coloquio, después de cinco años de ser un evento exitoso con más de 30 ponencias al año (con ponencias internacionales entre ellas) era un paso natural generar un espacio académico de discusión de mayor alcance como el que se pretende aquí, es en gran medida un elemento que fortalece los estudios sobre juegos de rol con una perspectiva iberoamericana sin estar necesariamente cerrada a otras visiones.

En ese sentido, y acorde a su historia, el primer número se constituye por cinco artículos derivados del 5°. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol que se realizó en Mexicali en 2021, si bien todos los resúmenes de las ponencias pasaron en su momento por un proceso de revisión por pares para su participación, los textos presentes fueron sometidos a un proceso doble ciego riguroso para su publicación (acorde a los lineamientos editoriales de la revista).

El proceso de publicación y edición fue por demás extenuante, se tenían un total de veinte ponencias disponibles en formato de artículo académico (ya habiendo descartado las de aquellas personas que participan en el consejo editorial de la revista), se procedió a hacer una selección al azar de la mitad para este primer número y dejar las siguientes diez para el segundo junto con la convocatoria abierta, de esos primeros solamente los presentes pasaron exitosamente el proceso de dictamen. Es necesario acotar que el orden de publicación es totalmente al azar, no se establece un orden de relevancia.

Una de las características que hemos decidido mantener es la variabilidad temática, es verdad que en su título y acercamiento primario los conceptos STEAM se hacen presentes, pero consideramos que gracias a su versatilidad su relación con STEAM es intrínseca e indisoluble, gracias a esto es que se pueden presentar artículos como *Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción*, nos habla de la transversalidad contemporánea entre juego y narrativa, determinando la relevancia de los juegos de rol como herramienta esencial para la creación de todos los elementos de un relato.

El segundo artículo *Narración colectiva, horizontes de interpretación e intersubjetividad: Los juegos de rol como mecanismos de construcción de (inter) subjetividades*, artículo que analiza las estructuras del relato construido a partir de la intersubjetividad, generando una resignificación y emancipación de la subjetividad neoliberal.

Para el tercer texto pasamos del análisis narrativo al social con ¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de las relaciones interpersonales en niños y niñas?, tratando de determinar al juego de rol como una herramienta de construcción de habilidades sociales en la niñez, desde una perspectiva lúdica y psicológica, derivando en una conformación identitaria única.

Por su parte, *Imaginar la historia: el juego de rol Leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y narratológico en la conquista del imperio azteca*, nos lleva a repensar los juegos de rol como una herramienta historiográfica y narratológica, esto por medio de un estudio metahistórico que pretende ayudarnos a entender desde una perspectiva diferente la conquista del imperio azteca.

Finalmente, el último texto nos regresa a los relatos, pero esta vez construidos en una plataforma de videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG por sus siglas en inglés Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), en *Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: Una mirada desde los Estudios Visuales al caso Futur0 Server [2005-2012] de Ragnarok Online*, en este caso el autor realiza una etnografía digital del caso Futur0 Server desde la mirada de los estudios visuales, teniendo como objetivo ser una reflexión sobre la naturaleza efímera de la narrativa.

Para concluir, dejo abierta la invitación a participar en la revista, estaremos complacidos en recibir sus textos, que si bien pasarán por el proceso de dictamen doble ciego, también son lo que permiten que se mantenga viva la publicación, es una revista hecha con mucho esfuerzo y dedicación de y para ustedes, subamos de nivel y embarquémonos juntos en esta nueva aventura.

Mauricio Rangel Jiménez

Editor en jefe

maraji@azc.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0003-1721-5326>

Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 1, Pp. 5-18

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Ricardo Victoria Uribe
Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Autónoma del Estado de México
sustentabledi@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0003-4494-5105>

Nazario Robles Bastida
Departamento de sociología
Universidad de Calgary
nroblesb@ucalgary.ca
 <https://orcid.org/0000-0002-7822-9003>

Abstract

Storytelling, like play, has been part of human civilization since time immemorial. Both have had the function of helping the psychological and cultural development of the participants, as well as the development of stories that transmit a series of beliefs, values, knowledge and philosophies. At the end of the twentieth century, a transversality between games and narrative gave rise, when works such as those of the famous Tolkien, Conan the Barbarian by Robert E. Howard and Fafhrd & the Gray Mouser by Fritz Leiber, among others, inspire the creation of the first role-playing games such as Dungeons & Dragons. Or the work of Anne Rice and Bram Stoker inspired Vampire the Masquerade.

This transversality also goes in the opposite direction, as with the case of Record of Lodoss War, a series of Japanese light novels by the game designer Ryo Mizuno, in which he initially adapted the adventures of his group of Dungeons & Dragons, and that resulted in the creation of a franchise that includes games, anime and video games. In this transversality, it is possible to detect three tools that role-playing games can provide to the author of fantasy or science fiction novels: storytelling, worldbuilding and character creation.

The first comparison is between narrative structures (e.g. Aristotle's three-arc narrative structure or Dan Harmon's story cycle) and the narrative or storytelling process that follows the planning of a role-playing game session or campaign. The second comparison is between the development of the world, the role-playing session or campaign and the worldbuilding or creation of

worlds, among which the works of Tolkien and G.R.R. Martin stand out, as well as the advice of guides such as Kobold, to give a solid character to the scenario in which the adventure takes place. The third comparison is between the stage of creating characters for a role-playing session, and the creation of the cast for a novel, analyzing topics such as past, skills, motivations, desires, strengths and weaknesses, which are some of the necessary elements for the creation of characters that are attractive to the audience. This extends even to role-playing video games, such as Final Fantasy (particularly VI).

Finally, it will be exposed how these three tools of the role-playing game were used during the development of a series of fantasy novels published in 2019 and 2021.

The objective of this paper is to present how role-playing games serve as tools for the development of literary narratives of fantasy and science fiction, from the structure of the story, to the creation of characters, through the construction of detailed worlds (better known as worldbuilding). This through comparisons with elements of the narrative mentioned above, such as narrative arc structure and the personal experience of one of the authors during the development of two fantasy novels published in the past three years.

Keywords: narrative, worldbuilding, literary creation, transversality.

Resumen

El ‘*storytelling*’ o la narrativa, al igual que el juego, han formado parte de la civilización humana desde tiempos inmemoriales. Ambos han tenido como función ayudar al desarrollo psicológico y cultural de los participantes, así como al desarrollo de historias que transmiten una serie de creencias, valores, conocimientos y filosofías. A finales del Siglo XX se dio origen a una transversalidad entre juegos y narrativa cuando obras como las del célebre John Ronald Reuel Tolkien (*El Señor de los Anillos*), *Conan el Bárbaro* de Robert E. Howard y *Fafhrd & the Gray Mouser* de Fritz Leiber, entre otras, inspiran la creación de los primeros juegos de rol como *Dungeons & Dragons*. O la obra de Anne Rice y Bram Stoker inspiraron *Vampiro la Mascarada*.

Esta transversalidad también va en el sentido opuesto, como con el caso de *Record of Lodoss War*, una serie de novelas ligeras japonesas por el diseñador de juegos Ryo Mizuno, en las cuales adaptó inicialmente las aventuras de su grupo de *Dungeons & Dragons*, y que derivó en la creación de una franquicia que incluye juegos, animación y videojuegos. En esta transversalidad, es posible detectar tres herramientas que los juegos de rol pueden proveer al autor de novelas de género fantástico o de ciencia ficción: *storytelling*, *worldbuilding* y creación de personajes.

El primer comparativo es entre las estructuras narrativas (como por ejemplo la estructura narrativa de tres arcos de Aristóteles o el ciclo de la historia de Dan Harmon) y el proceso narrativo o *storytelling* que sigue la planeación de una sesión o campaña de juego de rol. El segundo comparativo es entre el desarrollo del mundo la sesión o campaña de rol y el *worldbuilding* o creación de

mundos, entre los cuales destacan las obras de Tolkien y G.R.R. Martin, así como los consejos de guías como Kobold, para darle un carácter de solidez al escenario en que la aventura se desarrolla. El tercer comparativo es entre la etapa de creación de personajes para una sesión de rol y la creación del cast para una novela, analizando tópicos como pasado, habilidades, motivaciones, deseos, fortalezas y debilidades, que son algunos los elementos necesarios para la creación de personajes que sean atractivos para la audiencia. Esto se extiende incluso a videojuegos del tipo rol, como la franquicia *Final Fantasy* (en particular el VI). Finalmente, se expondrá cómo se utilizaron estas tres herramientas del juego de rol durante el desarrollo de una serie de novelas de fantasía publicadas entre el año 2019 y el 2021.

El objetivo de este artículo es presentar como los juegos de rol sirven como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción, desde la estructura de la historia, hasta la creación de personajes, pasando por la construcción de mundos detallados. Esto a través de comparativas con elementos de la narrativa anteriormente mencionados, como estructura de arco narrativos y de la experiencia personal de uno de los autores durante el desarrollo de dos novelas de fantasía publicadas en los pasados tres años.

Palabras clave: narrativa, creación de mundos, creación literaria, transversalidad.

Introducción

El ‘*storytelling*’, el arte de narrar historias, ha sido un elemento central para la construcción y transmisión de cultura desde los albores de la civilización humana. Para Henry Jenkins (2008), estas historias han sido un elemento básico de todo grupo humano, una de las formas centrales en las que creamos, compartimos y, más importante aún, damos sentido a nuestras experiencias en común. Originalmente expresadas mediante la voz, las historias contadas por diversas comunidades han sufrido diversas metamorfosis, encontrando su camino a la página escrita, las pantallas de cine y televisión, e incluso a los llamados juegos de rol.

Se puede argumentar que existe una relación entre ‘*storytelling*’ y los juegos de rol, particularmente en términos de creación literaria. En este sentido, se propone que los juegos de rol, en tanto forma de ‘*storytelling*’, pueden funcionar como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias -especialmente de fantasía y ciencia ficción- pues facilitan la creación de estructuras narrativas y personajes, así como la construcción de mundos complejos y detallados. Antes de ahondar en esta relación, es necesario definir más detalladamente los conceptos teóricos que informan la propuesta.

Aproximación teórica-metodológica

Históricamente, existen una infinidad de estructuras narrativas surgidas de diversos contextos culturales y temporales. Una de las más comunes es la propuesta de Aristóteles de los “tres actos”, que

forma la base de muchas narrativas contemporáneas. Otra estructura común es el ‘viaje del héroe’, propuesto por Joseph Campbell, usando principios de la psicología Jungiana y que propone la existencia de un monomito que históricamente ha guiado las historias heroicas, y que ha servido como base para la mayoría de las historias de fantasía y ciencia ficción modernas. Actualmente nos encontramos con la aparición de nuevas estructuras narrativas, las cuales crean complejidad al expandir el rango de posibilidades narrativas (Jenkins, 2008). En *Convergence Culture*, Henry Jenkins (2008) argumenta que estas nuevas estructuras narrativas han creado una forma de ‘*storytelling*’ centrada en lo que llama ‘*the art of worldbuilding*’. Este arte de crear mundos complejos y detallados que no pueden ser completamente explorados en una sola obra o medio tiene en su origen el trabajo de autores como J. R. R. Tolkien, quien intentó crear nuevas historias que intencionalmente copiaban la estructura narrativa del folklore y la mitología con el objetivo de construir un mundo sumamente detallado, la Tierra Media (Jenkins, 2008).

Dado que los primeros juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, encuentran en J. R. R. Tolkien una de sus principales influencias, no es de sorprender que las nuevas estructuras narrativas centradas en el ‘*art of worldbuilding*’ han influido de manera importante el desarrollo de esta actividad, así como las prácticas narrativas de los participantes. Esta situación ha dado lugar, a su vez, al desarrollo de herramientas de ‘*storytelling*’ -especialmente por parte de los ‘*dungeon masters*’- capaces de guiar formas de creación literarias tales como novelas, cuentos cortos y audio aventuras vía podcasts (como *The Dark Dice* y *Dumbgeons & Dragons*).

Shawn Merwin (2020) de *DnD Beyond*, explica cómo los diseñadores de la 5ta. Edición de *Dungeons & Dragons* plantearon el concepto de los “Tres Pilares de *D&D*”: combate, exploración e interacción social. Estos tres pilares establecen parámetros claros en términos de diseño de las mecánicas del juego y cómo éstas funcionan en las manos de los jugadores. Desde un punto de vista narrativo es posible argumentar que en realidad los tres pilares de cualquier juego de rol –y no únicamente de *D&D* - son: estructura narrativa, la trama que el ‘*dungeon/game master*’ tiene en mente y va construyendo en colaboración con los jugadores; ‘*worldbuilding*’, el acto de crear el mundo imaginario donde el juego tiene lugar; y la creación de personajes, que, desde una perspectiva psicoanalítica (Turkle, 1997), puede ser entendida como la proyección de los participantes del juego en el mundo imaginario y la trama en cuestión. Estos tres pilares son similares, si no idénticos, a las herramientas usadas por autores modernos de literatura fantástica para escribir sus libros, tal como será mostrado en este ensayo.

Con el objetivo de ahondar en estas herramientas de ‘*storytelling*’, la experiencia de uno de los autores como ‘*dungeon master*’, así como entrevistas a escritores respecto a la influencia de su participación en juegos de rol en su proceso creativo, serán discutidas en la siguiente sección. Estas entrevistas fueron conducidas por, Jodie Crump, *blogger* y crítica de libros, propietaria del sitio web *Witty & Sarcastic Book Club*, quien obtuvo autorización por parte de los escritores entrevis-

tados para que su información fuera usada en el presente documento. En este sentido, los métodos usados en esta discusión son la etnografía y el análisis secundario.

En particular, la etnografía usada es la llamada etnografía posmoderna (Adler y Adler, 2008), la cual explora tanto las voces del autor como las de aquellos presentes en las escenas en las cuales participa. Esta forma de etnografía va más allá de situar al autor dentro del texto, convirtiendo sus percepciones en la fuente primaria de información. En cuanto al análisis secundario, este consiste en analizar información obtenida por otro investigador -o en este caso entrevistador- con el propósito de poner a prueba las teorías o ideas del investigador actual (Babbie and Benaquisto, 2014).

A continuación, se explican los tres pilares propuestos y los paralelos existentes entre los juegos de rol y la literatura fantástica moderna.

Estructuras narrativas

Las estructuras narrativas, o arcos narrativos, son sistemas formados por la creación y vinculación causativa de una serie de eventos que llevan a un personaje de un punto inicial de vida a un punto final –en algunos casos, y si los dados o las intenciones del autor no son favorables, un trágico final-. Existen diversas estructuras narrativas, incluyendo los ya mencionados “tres actos” de Aristóteles y ‘Viaje del Héroe’ propuesto por Joseph Campbell -explicada de forma sintética en la trilogía original de *Star Wars*-, hasta la división de amplios arcos narrativos o ‘*myth arcs*’ en formato episódico (como en *Lost* o *Babylon 5*).

Sin embargo, cuando se trata de juegos de rol y de las creaciones mediáticas modernas, hay un modelo que se puede argumentar es el que se usa más comúnmente: la teoría circular de Dan Harmon, el creador de *Community* y de *Rick and Morty*. En esta teoría, Harmon codifica el arco narrativo de sus historias en ocho pasos (Raferty, 2011):

1. El personaje está en una zona de confort
2. Pero quiere algo
3. Entra a una situación desconocida
4. Se adapta a ella
5. Obtiene lo que quieren
6. Paga un alto precio por ello
7. Regresa a su situación familiar
8. Pero ha cambiado y no es la misma persona de antes

Esta estructura es muy similar a la típica sesión o campaña de rol: los personajes de los jugadores se encuentran en un lugar donde se reúnen/conocen (una taberna, por ejemplo), estos jugadores/personajes desean aventura que puede estar representada por la búsqueda de un objeto mágico, una misión asignada por alguien más o para evitar una situación más dramática, como la destrucción

del mundo. Esta aventura los lleva a situaciones poco familiares donde hacen uso de habilidades seleccionadas por los jugadores, adaptándose a ellas y generalmente saliendo triunfantes. Pero esto tiene un costo: ya sea que pierdan parte de su equipo, reciban lesiones permanentes o hasta mueran personajes (lo cual hace que los jugadores deban crear nuevos personajes si desean seguir participando). Los personajes sobrevivientes han cambiado, pues adquieren más experiencia, equipo y regresan a su punto de partida, por decirlo de alguna manera, hasta que la siguiente aventura da comienzo en una cadena de eventos consecutivos.

Dorian Hart (2021), autor de la serie de fantasía épica *Heroes of Spira*, explica que la práctica bastante común de un ‘*game master*’ de hacer notas y resúmenes de los eventos que ocurrieron durante la sesión de juego le ayudaba a mantener la coherencia y continuidad de la trama. Con el tiempo, estas notas fueron publicadas en línea y eventualmente se convirtieron en una novela serial que contaba la historia de la campaña (un caso similar a *Record of Lodoss War* por Ryo Mizuno).

Ahora bien, Hart apunta que, si bien las sesiones de rol ayudan a desarrollar estructuras narrativas, éstas no pueden ser equiparadas a la narrativa de una novela, ya que el enfoque de las primeras está en la interacción social, el combate, y las estadísticas de los personajes para que estos funcionen dentro del sistema seleccionado. Mientras tanto, una novela debe considerar otros factores en su trama, tales como los arcos de desarrollo de cada personaje principal, el ‘*foreshadowing*’¹ y los ‘*subplots*’ que van surgiendo y que pueden impactar a la trama.

Finalmente, Ricardo Victoria (2021), autor de la serie de fantasía *Tempest Blades*, explica que ha observado el hecho que escribir novelas y dirigir sesiones de rol siguen el mismo tipo de improvisación estructurada. Si bien se puede tener una trama general que seguir, son los detalles los que van cambiando conforme se avanza en la historia; para que esto funcione, es necesario tener un conocimiento sólido sobre quiénes son los personajes, sus motivaciones y sus posibles reacciones a los eventos.

Tal como puede apreciarse en las reflexiones de ambos autores respecto a la relación entre el juego de rol y su propia práctica literaria, los modelos y técnicas narrativas aprendidas durante la creación y desarrollo de una partida de rol resultan útiles durante la escritura de novelas y otras formas literarias. Practicando la teoría circular de Harmon u otros sistemas narrativos, los jugadores de juegos de rol -en particular los ‘*dungeon/game masters*’- obtienen herramientas que pueden luego usar en la creación de historias más estructuradas. Estas herramientas incluyen elementos tales como continuidad y coherencia en la trama y un conocimiento sólido sobre la naturaleza de los personajes. Tal como indica Hart, sin embargo, no existe un paralelo perfecto entre el ‘*storytelling*’ usado en una partida de rol, el cual se centra en la interacción social, y la escritura de una obra literaria, práctica de naturaleza más individual. Esta diferencia narrativa desaparece en el segundo elemento de nuestra discusión, el ‘*worldbuilding*’.

¹ Foreshadowing: presagios de las cosas que podrían ocurrir más adelante en la historia, mostrados a través de claves contextuales, comentarios y/o pequeños detalles.

Worldbuilding

Worldbuilding, puede ser definido como el “proceso de construir un mundo imaginario, a veces asociado a un universo ficticio” (Hamilton, 2009). El *worldbuilding* es uno de los fundamentos de los géneros de fantasía y ciencia ficción e incluso es posible argumentar que, tal como fue discutido anteriormente, se ha transformado en el elemento central del ‘*storytelling*’ contemporáneo (Jenkins, 2008) siendo en muchas ocasiones lo que más atrae a la audiencia de una historia en particular (Victoria-Uribe & Gonzalez-Alcaráz, 2021).

Victoria-Uribe y González-Alcaraz (2021) plantean que el ‘*worldbuilding*’ puede verse como la creación de un sistema complejo coherente que incluya elementos tales como folklore, magia, clima, geografía, ecología, leyes, historia, tradiciones, religiones, etc. Para mantener dicha coherencia sistémica e interna, proponen tres reglas a seguir:

Regla 1: Todo tiene un origen: todos los objetos provienen de algún lugar y/o fueron hechos por alguien, esto provee más conexiones con el mundo que rodea la historia. Un ejemplo que facilita la comprensión de esta regla se presenta en el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), en específico con un objeto icónico: el escudo del Capitán América. Dicho escudo, que aparece al menos en siete películas y una serie de televisión, y cuya historia abarca un período dentro de dicho universo de un siglo, está hecho de un metal ficticio conocido como ‘*vibranium*’, el cual posee dentro del universo Marvel, propiedades que ningún otro metal tiene. El *vibranium*, dentro del UCM, sólo se encuentra en una región, las montañas del también ficticio país africano *Wakanda*. Este país imaginario es también la tierra natal del superhéroe *Black Panther*, quien es su rey y que aparecería posteriormente en cinco películas. Este país, que es un ejemplo de afro futurismo, es inicialmente insinuado en *Iron Man 2* al ser mencionado en relación con el escudo del Capitán América. Posteriormente, es en *Wakanda* donde el ‘*vibranium*’ para fabricar al androide *Vision* es obtenido en el filme “*Avengers: Age of Ultron*”. Finalmente, este material sería visto en la película individual de *Black Panther*, donde sería usado tanto en el traje del héroe, como en el del villano, así como en varias aplicaciones tecnológicas. Es a través del escudo y de su historia que, a lo largo de varias cintas, el mundo de los personajes en esta narrativa se va ampliando poco a poco hasta ser revelado totalmente, evidenciando más las diversas conexiones que unen a personajes y lugares dentro del UCM.

Regla 2: Todo tiene un impacto. Todas las acciones de los personajes impactan a la sociedad donde tienen lugar. Si un grupo de personajes derroca a un rey, es posible que los reyes vecinos aprovechen la confusión para invadir o desconozcan el nuevo gobierno causando caos económico que afecte a la región. Si los héroes destruyen a una deidad monstruosa, esto tiene que afectar las religiones que consideraban dicha deidad. Si una batalla mágica tiene lugar en un sitio determinado, los daños colaterales de dicha batalla afectan la geografía y los ecosistemas del lugar.

Regla 3: Todo existe junto a algo más. Ningún sitio, localidad, ruina, existe en el vacío.

Toda región tiene vecinos, todo templo antiguo perteneció a una sociedad. Si una batalla destruye la fuente de agua de un río, un país lejano que se alimentará de dicho río padecerá sequías.

El objetivo del ‘*worldbuilding*’ es crear un mundo realista, en el cual, tal como es el caso en el mundo real, existe una interconexión de sistemas que otorgan profundidad al ambiente ficticio. La Tierra Media de J.R.R. Tolkien se siente como un mundo con mucha historia debido a todas las ruinas que pululan los caminos, la canciones y poemas épicos que describen personajes legendarios del pasado. Los Siete Reinos de Westeros de la serie de novelas *A Song of Ice & Fire* de George RR Martin, tienen tradiciones locales derivadas de su interacción con sus vecinos, así como de la historia de sus familias gobernantes. La ciudad de Ankh-Morpok, que aparece en diversas novelas de la serie *Mundo Disco* de Terry Pratchett, se percibe como una ciudad añeja debido a todos los pequeños detalles que Pratchett agregaba a lo largo de sus historias y que mostraban como los eventos de uno de sus primeros libros, afectaban a los posteriores.

El ‘*worldbuilding*’ provee tanto a escritores como jugadores de un escenario más sólido donde situar sus historias. Al colocar objetos interconectados a través del tiempo y espacio dentro de la narrativa se provee al lector o jugador con un mundo que otorga una sensación de tangibilidad y coherencia. Esto debido a que se aprovecha la tendencia humana de buscar patrones², la cual facilita que tanto lectores como jugadores realicen conexiones reales o imaginarias entre dichos elementos, en un paralelo a como percibimos y procesamos la información recibida en la vida diaria (Victoria-Uribe & Gonzalez-Alcaráz, 2021).

Rowena Andrews y Jonathan Nevair (2021) autores de la novela de fantasía *The Ravyn’s Words* y de la serie de ciencia ficción *Wind Tide*, respectivamente, comentan que el ‘*worldbuilding*’ debe realizarse con descripciones multisensoriales –olfato, tacto, gusto, oído, espacio y no sólo la vista- ya que es así como nos relacionamos con el mundo real. A esta técnica se le llama ‘inmersión’, que es utilizada también en otros espacios que motivan a los juegos de rol, como son los parques temáticos, donde se busca que el visitante entre en un estado de estar profundamente comprometido u ocupado en una actividad, suceso o lugar (Lukas, 2017).

Tomando en consideración las ideas respecto a ‘*worldbuilding*’ discutidas en esta sección por los escritores Ricardo Victoria, Rowena Andrews y Jonathan Nevair, resulta evidente que el ‘*worldbuilding*’, en tanto creación de un mundo coherente y detallado, constituye una herramienta esencial tanto para escritores como ‘*dungeon/game masters*’. Introduciendo olores, sabores, locaciones, leyendas, etc., esto es, usando el ‘*art of worldbuilding*’, estos ‘*storytellers*’ logran la inmersión de lectores y jugadores en sus narrativas. La diferencia entre juegos de rol y obras literarias, aún presente en los sistemas narrativos usados por estas formas de ‘*storytelling*’, desaparece en el ‘*worldbuilding*’. Las técnicas usadas para crear un mundo realista son prácticamente las mismas.

En párrafos anteriores, se le llamó al conjunto de técnicas usados para crear mundos in-

² A esto se le conoce como Apofenia, término acuñado por el neurólogo alemán Klaus Conrad en 1958

mersivos, el *'art of worldbuilding'*. Matt Hills (2002) se refiere a ellas como *'hyperdiegesis'*, “la creación de un vasto y detallado espacio narrativo, del cual solo una fracción es experimentada directamente o encontrada dentro del texto” (p. 137. la traducción es nuestra). Las reglas detalladas por Victoria-Urbe y González-Alcaraz (2021) y la explicación de Rowena Andrews y Jonathan Nevair respecto al *'worldbuilding'*, constituyen algunas de las estrategias obtenidas por jugadores y *'dungeon/game master'* en términos de *'hyperdiegesis'*. Otra estrategia central es la creación de personajes, la cual será discutida en la siguiente sección.

Creación de personajes

El tercer paralelismo entre la creación literaria y el jugar rol, que a su vez constituye un elemento central para el *'art of worldbuilding'*, es tal vez también el elemento más personal del proceso narrativo: la creación del personaje. Sin importar la calidad de la trama o del *'setting'*, es la presencia de buenos personajes que resuenen con la audiencia o los participantes, lo que propicia que estos últimos se sientan parte de la trama y a través de ellos, los jugadores pueden llegar a entenderse a sí mismos, o bien, a interpretar roles que serían lo opuestos a los que ocupan en la vida real.

La historia es importante, pero son los personajes los que hacen que ésta funcione. *A Song of Ice and Fire (ASOIAF)*, obra de fantasía inconclusa de cinco volúmenes y tres noveletas, más varios cuentos cortos escrita por G.R.R. Martin, y que ha servido como base para las populares series de televisión “*Game of Thrones*” y “*House of the Dragon*”, es conocida por tener uno de los *'settings'* más desarrollados en las últimas décadas y un mundo altamente inmersivo. Inspirada inicialmente por la “Guerra de las Rosas”, evento histórico de Inglaterra, el nivel de detalle de *ASOIAF* es tal, que de esta se han derivado un atlas y varios libros de “historia” de ese mundo, así como un videojuego.

Si bien una parte de los seguidores de dicha narrativa y *setting* se han sumergido en dicha historia, la mayoría de la audiencia, en particular los seguidores de las representaciones audiovisuales, siguen la narrativa por el interés particular que tienen por ciertos personajes que toman parte en el mundo creado por Martin. Son estos personajes, entre ellos, Jon Snow, Arya Stark, Tyrion Lannister y Daenerys Targaryen, quienes llevan el grueso de la trama. Otro ejemplo se presenta en *Ravenloft*, que es uno de los *settings* más populares entre jugadores de *Dungeons & Dragons*. En este caso, es uno de sus villanos protagonistas, y recurrente oponente de los jugadores, el vampiro Conde Stradh el que atrae a los lectores tanto del libro del *setting* como de las novelas derivadas de este. *Legend of the Five Rings*, es un juego de rol y de cartas coleccionables, originalmente creado por Alderac Entertainment Group, inspirado en diversos cuentos, novelas e historias del Japón Feudal. Se caracterizó principalmente, durante la primera década del Siglo XXI, por tener un *'setting'* detallado que era influenciado por las acciones de los jugadores en torneos y actividades patrocinadas por la empresa creadora, generando un arco metanarrativo complicado. Los jugado-

res participaban siguiendo tanto a personajes específicos como a los clanes familiares, lo cual les proporcionaba un sentido de unidad y comunidad. Esto da un sentido de pertenencia a grupos de seguidores de personajes, mundos e historias que se ha magnificado en años recientes por una serie de causas en el mundo real que hacen que los lectores o los jugadores busquen un espacio donde sentirse aceptados y un personaje que los haga sentirse identificados y que no están solos (Jenkins, 1992).

La creación de personajes, tanto a nivel literario como a nivel juego de rol implica un proceso personal, porque su creador proyecta, a veces de manera intencional, a veces de forma inconsciente una parte o la totalidad de su ser. El personaje se vuelve un avatar del jugador o del creador de la historia hay pocas cosas que afecten más a un jugador que el que su personaje muera, porque la relación es mucho más personal e íntima (Bowman, 2010; Cover, 2010; Fine, 1983). Algunas de las reacciones a la muerte de un personaje, reportadas en la literatura incluyen: ira o un profundo sentido de melancolía (Bowman, 2010. p.p. 56), resentimiento (Fine, 1983. P.p. 222), tristeza, llanto y frustración (Cover, 2010. P.p.115-116). Aunque Cover apunta que en el caso que la autora estudió, no se percibió que esto afectara de manera negativa la relación entre jugadores fuera de la partida. Para los escritores, la creación de personajes es un proceso más complejo pues implica un acto de malabarismo con en ocasiones cientos de personajes, principales, secundarios y temporales. Si bien conoce al detalle a cada uno de los primeros, el escritor puede decidir eliminarlos en beneficio de la trama. El escritor entonces no debe quedar atrapado en procesos de identificación pues la creación literaria implica aprender a considerar las perspectivas de personas diferentes para poder crear personajes interesantes (Argyle, 2021).

En este sentido, trama y personajes se entrelazan, a nivel juego de rol, porque forman parte de la narrativa viva creada al momento, sus reacciones son naturales, improvisadas, inesperadas. En el texto de una novela, porque la trama les ocurre a los personajes, y estos son los que hacen que se mueva la primera. Con esto reafirmamos que los juegos de rol se vuelven una herramienta muy útil para la creación literaria, puesto que le permiten al autor en ciernes aprender cómo actúa un personaje de manera más realista ante las situaciones que se le presentan en el mundo construido por el '*dungeon/game master*'.

Zack Argyle (2021), comenta que, en su campaña de rol, sus jugadores le proveyeron de los trasfondos de sus respectivos personajes antes de iniciar y él incorporó estos detalles en la trama general, lo cual en un momento crítico sirvió para cambiar el tono, aumentar los riesgos y hacer de la campaña algo más épico. La reacción de sus jugadores fue lo que lo convenció de que era capaz de escribir una novela de fantasía con arcos complejos, puesto que, si lo había logrado como *Dungeon Master*, bien podría lograrlo como autor.

En este sentido, es posible entender cómo los juegos de rol constituyen útiles espacios narrativos para experimentar con la creación de personajes. Participando en una campaña de rol, tanto

los jugadores como el *'dungeon/game master'* experimentan de primera mano el proceso creativo a través del cual identificaciones, tropos e ideas toman forma en personajes que evolucionan junto con el desarrollo de la historia en un mundo inmersivo creado en una improvisación estructurada. El *'dungeon/game master'* es responsable de integrar los personajes elaborados por los jugadores en una narrativa concreta, y es esta necesidad de considerar las perspectivas de personas diferentes, conectarlas a la historia y mantener el interés de los participantes, el encargado de que sea precisamente este último, quien obtenga en mayor grado las habilidades para diseñar personajes que vayan más allá de proyecciones e identificaciones individuales.

Juegos de rol como espacios de aprendizaje para el desarrollo de narrativas de fantasía y ciencia ficción

A través de los párrafos anteriores se ha podido observar cómo los paralelismos entre los tres pilares del juego y de la narrativa de fantasía y ciencia ficción, pueden servir a escritores en ciernes, a desarrolladores de juegos, o a directores de juegos de rol en sus sesiones con amigos para poder desarrollar sus habilidades narrativas, y por tanto, aventurarse a crear sus propias historias. Rob Edwards (2021), autor de la novela de ciencia ficción *The Ascension Machine*, encuentra en su experiencia tanto como jugador como *'dungeon/game master'*, la razón por la que se convirtió en escritor, al pulir sus habilidades como contador de narrativas con los diversos jugadores que participaron en sus campañas. Habilidades como mantener el ritmo, cuándo aumentar la acción o crear una escena lenta, la cantidad de *'foreshadowing'* necesaria, el hecho de que un excesivo *'worldbuilding'* puede ser un distractor en la trama. Todas estas habilidades se combinan de manera instintiva con sus años de leer fantasía y ciencia ficción para crear sus historias.

Jeffrey Speight (2021), autor de la novela *Paladin Unbound* comenta que las similitudes son bastante directas, puesto que crear un mundo de fantasía con personajes entrañables y una historia interesante son elementos críticos para ambas actividades. Sin embargo, hace notar que existen diferencias a tomar en cuenta, puesto que escribir un libro requiere algunas habilidades diferentes a diseñar una campaña de rol. Por ejemplo, en un juego de rol es posible desviarse temporalmente de la trama hacia *'side quests'* divertidas pero que no aportan mucho a la narrativa principal. En una novela, esto no es recomendable.

Geoff Habiger (2021) co-autor de la serie de libros de fantasía y detectives *A Constable Inspector Revaria Adventure* y fundador de la editorial *Artemesia Publishing*, explica que, desde su experiencia no sólo como autor, sino como desarrollador de *'settings'* para juegos de rol, que si bien escribir un juego de rol requiere de ser conciso, breve y claro, para que el jugador entienda, y por tanto no deja mucho lugar para la creatividad, si permite aprender a desarrollar *'worldbuilding'* y entender las bases de una estructura narrativa, aun cuando las motivaciones de los personajes sean un misterio, puesto que éstas provienen de los jugadores y no del autor.

Derivado de lo anterior, si bien las estructuras narrativas de juegos de rol y la literatura de fantasía y ciencia ficción obedecen a diferentes lógicas y procesos, existen ciertas similitudes entre ellas que han ayudado a ciertos jugadores y ‘*dungeon/game masters*’ en su transición a escritores de ficción. Las habilidades que estos participantes en campañas de rol han ganado en términos de estructura narrativa, ‘*worldbuilding*’ y creación de personajes son variadas, tal como ha sido discutido en el presente ensayo. En este sentido, participar en juegos de rol constituye una vía legítima para aprender y desarrollar habilidades literarias.

Conclusiones

Existe una relación profunda entre el ‘*storytelling*’ y los juegos de rol, en particular en términos de las habilidades narrativas que los participantes en campañas de rol pueden obtener y que pueden luego ser usadas para escribir historias de fantasía y ciencia ficción. Los llamados ‘tres pilares’ del ‘*storytelling*’, estructura narrativa, ‘*worldbuilding*’ y creación de personajes, fueron discutidos en función de la relación existente entre los juegos de rol y las historias de fantasía y ciencia ficción. A través de los testimonios de diversos escritores en estos géneros, la capacidad didáctica e influencia narrativa de los juegos de rol en términos de creación literaria fue ilustrada. Todos los escritores incluidos en nuestra discusión concuerdan con la utilidad de los juegos de rol para desarrollar habilidades relacionadas con el ‘*storytelling*’.

Cabe aclarar que los resultados presentados no son generalizables, dada la pequeña muestra de escritores incluida en el análisis. Sin embargo, es posible usar estos resultados iniciales como un punto de partida para líneas de investigación que expandan las ideas presentadas en este ensayo. Asimismo, se puede observar que los autores concuerdan en que no existe una relación lineal entre las técnicas narrativas usadas en los juegos de rol y las necesarias para escribir literatura de fantasía o ciencia ficción. Existen importantes diferencias entre ambas formas de narración que deben ser exploradas en estudios posteriores. La sinergia narrativa de los juegos de rol con otros medios tales como videojuegos, novelas, películas, etc., y la influencia de esta sinergia en la carrera de los escritores de fantasía y ciencia ficción amerita también mayor investigación. A pesar de estas limitaciones analíticas, inevitables en un trabajo exploratorio, lo presentado en este trabajo muestra las diversas formas en las que los juegos de rol pueden servir como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción.

Referencias

- Adler, P. A., & Adler, P. (2008). Of Rhetoric and Representation: The Four Faces of Ethnography. *Sociological Quarterly*, 49(1), 1–30.
- Andrews, R. & Nevair, J (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Rowena Andrews and Jonathan Nevair / Entrevistados por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/02/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-rowena-andrews-and-jonathan-nevair/>

- Argyle, Z. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Zack Argyle / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/08/31/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-geoff-habiger/>
- Babbie, E. & Benaquisto, L. (2010). *Fundamentals of Social Research*. Third Canadian Edition. Toronto: Nelson Education Ltd.
- Bowman, S. (2010). *The functions of role-playing games*. McFarland & Company.
- Cover, J. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland & Company.
- Edwards, R. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Rob Edwards / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/07/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-rob-edwards/>
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Fitzgerald, D. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Zack Argyle / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/03/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-dan-fitzgerald/>
- Habiger, G. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Geoff Habiger / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/08/31/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-geoff-habiger/>
- Hamilton, J. (2009). *You Write It: Science Fiction*. s.l.: ABDO.
- Hart, D. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Dorian Hart / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/01/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-dorian-hart/>
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Lukas, S. (2017). *Why immersion matters*. CLAD Book. Leading the Entertainment Design Industry for 30 years. Editado por Liz Terry. CLAD Global.
- Merwin, S. (2020). *Let's Design an Adventure: Encounters and the Three Pillars*. D&D Beyond. <https://www.dndbeyond.com/posts/693-lets-design-an-adventure-encounters-and-the-three>
- Raferty, B. (2011). *How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community*. Wired, Issue 9.
- Speight, J. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Jeffrey Speight / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/05/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-jeffrey-speight/>
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.

-
- Victoria-Uribe, R. & González-Alcaraz, M. E. (2021) No elf is an island. Understanding world-building through system thinking. En. F. Barbini. *Worlds Apart: Worldbuilding in Fantasy and Science Fiction*. (p.p 1-18). Ed. Academia Lunare. Luna Press Publishing
- Victoria, R. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Ricardo Victoria / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/06/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-ricardo-victoria/>

Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 2, Pp. 19-35

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Juan Manuel Díaz

UNAM

UAEMEX

jmandztorre@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-6016-1840>

Abstract

This proposal seeks to establish that, through the narration and construction of a collective story, which takes place in a role-playing game; a shared (inter)subjectivity is created among the members of the role-playing games. The latter understood as the structure that allows organizing feelings, emotions, perceptions and ideas of the social subjects, in this case, the players / narrators.

That is, there is an internal organizational structure that is generated in the interaction through the story during the game. In this way, the story / game becomes a mechanism of construction of subjectivities that is internalized by the participants at the same time that the story is told. Thus returning to the participants narrators and consumers of their own (inter) subjective structure. The structure becomes an event that is born from the interaction between narrators / players, from their own sensibilities and that are shared during the game. It's not that players end up with the same (inter)subjectivity, but at least there are characteristic traits they share between players/ storytellers: from similar values, ways of playing, understanding of the game, goals, sensations, perceptions and ideas. Subjectivities feed off each other after several game sessions.

The above dynamic favors the expansion of what is proposed here to be called as horizons of interpretation of the players / narrators. That is, the parameters of creation of symbols, meanings and speeches, which are developed during the game session, giving specificity to each table. In this sense, each group of narrators / players becomes a unique event allowing spaces of emancipation

from neoliberal subjectivity, produced by the society of late capitalism. The paper is articulated on the theoretical notions of Gilles Deleuze, particularly in the text of *Empiricism and subjectivity*, in which Deleuze develops an x-ray of the philosophy of David Hume, and emphasizes the imagination as a production of knowledge, establishing that empiricism is the birth of subjectivity.

This will be complemented by the notions of micropolitics of Félix Guattari, Michel Foucault and Suely Rolnick as manifestations of the organizations of power at the most personal levels of social subjects, even reaching the tables of role-playing games.

There, the narrative / game is directed as a space of emancipation from neoliberal subjectivity, here defined as a machinic and industrial production of regimes of internal organizations of emotions, perceptions and sensations, all this seen as a process of re-significations between discourses and symbols. Thus, role-playing games would be spaces of re-signification and emancipation from neoliberal subjectivity, in which narrators / players can create their own (inter)subjectivity collectively.

Keywords: narration, interpretation horizon, intersubjectivity.

Resumen

La presente propuesta busca establecer que, por medio de la narración y la construcción de un relato colectivo, el cual acontece en un juego de rol; se gesta una (inter)subjectividad compartida entre los miembros de los juegos de rol. Esta última entendida como la estructura que permite organizar sentimientos, emociones, percepciones e ideas de los sujetos sociales, en este caso, los jugadores / narradores.

Es decir, hay una estructura organizativa interior que se genera en la interacción por medio del relato durante el juego. De esta forma, el relato / juego, se vuelve un mecanismo de construcción de subjetividades que es interiorizada por los participantes al mismo tiempo que se relata la historia. Volviendo así a los participantes narradores y consumidores de su propia estructura (inter) subjetiva. La estructura se vuelve un acontecimiento que nace de la interacción entre narradores / jugadores, desde sus propias sensibilidades y que son compartidas durante el juego. No es que los jugadores terminen con la misma (inter)subjectividad, pero existen rasgos característicos que comparten entre jugadores/narradores: desde valores similares, formas de jugar, entendimiento del juego, objetivos, sensaciones, percepciones e ideas. Las subjetividades se alimentan entre sí después de varias sesiones de juego.

La anterior dinámica favorece a la expansión de lo que aquí se propone llamar como horizontes de interpretación de los jugadores / narradores. Es decir, los parámetros de creación de símbolos, significados y discursos, que se gestan durante la sesión de juego, dándole especificidad

a cada mesa. En este sentido, cada grupo de narradores / jugadores se vuelve un acontecimiento único permitiendo espacios de emancipación de la subjetividad neoliberal, producida por la sociedad del capitalismo tardío. La ponencia se articula sobre las nociones teóricas de Gilles Deleuze, particularmente en el texto de Empirismo y subjetividad, en el cual Deleuze hace una radiografía de la filosofía de David Hume, y pone el acento en la imaginación como producción de conocimiento, estableciendo que el empirismo es el nacimiento de la subjetividad.

Lo anterior será complementado con las nociones de micropolítica de Félix Guattari, Michel Foucault y Suely Rolnick como manifestaciones de las organizaciones del poder en los niveles más personales de los sujetos sociales, llegando inclusive a las mesas de juegos de rol.

Ahí, la narración/juego se dirime como espacio de emancipación de la subjetividad neoliberal, aquí definida como una producción maquínica e industrial de regímenes de organizaciones internas de emociones, percepciones y sensaciones, todo esto visto como un proceso de resignificaciones entre discursos y símbolos. Así, los juegos de rol serían espacios de resignificación y emancipación de la subjetividad neoliberal, en los cuales los narradores / jugadores pueden crear su propia (inter)subjetividad colectivamente.

Palabras clave: narración, horizonte de interpretación, intersubjetividad.

Introducción

La presente propuesta busca establecer que, por medio de la narración y la construcción de un relato colectivo, el cual acontece en un juego de rol; se gesta lo que podríamos llamar como una (inter)subjetividad compartida entre los miembros de los juegos de rol. Ésta última entendida como la estructura que permite organizar sentimientos, emociones, percepciones e ideas de los sujetos sociales, en este caso, los jugadores-narradores (Silverman, 2014). Dicha estructura se genera en la interacción por medio del relato durante el juego. De esta forma, el relato-juego, se vuelve un mecanismo de construcción de subjetividades que es interiorizado por los participantes al mismo tiempo que se relata la historia, volviendo así a los participantes narradores y consumidores de su propia estructura (inter) subjetiva. La estructura se vuelve un acontecimiento que nace de la interacción entre narradores-jugadores desde sus propias sensibilidades y que son compartidas durante el juego.

No es que los jugadores terminen con la misma (inter)subjetividad, pero al menos hay rasgos característicos que comparten entre jugadores-narradores: desde valores similares, formas de jugar, entendimiento del juego, objetivos, sensaciones, percepciones e ideas. Las subjetividades se alimentan entre sí después de varias sesiones de juego. La anterior dinámica favorece a la expansión de lo que aquí se propone llamar como *horizontes de interpretación* de los jugadores-na-

rradores. Es decir, los parámetros de creación de símbolos, significados y discursos, que se gestan durante la sesión de juego, dándole especificidad a cada mesa. En este sentido, cada grupo de narradores-jugadores se vuelve un acontecimiento único permitiendo espacios de emancipación de la *subjetividad neoliberal*, producida por la sociedad del capitalismo tardío.

Esto es únicamente un primer planteamiento que busca articular el acontecimiento de un juego de rol y las perspectivas teóricas de la subjetividad neoliberal de autores como Wendy Brown y Michela Marzano, así como el diagnóstico de Franco “Bifo” Berardi, quien matiza al capitalismo tardío como *semiocapitalismo*, el modo de producción que incorpora procesos semióticos, signos, símbolos y significados al interior de la lógica capitalista (2017). Aquí hay una doble relación: primero los integrantes del juego de rol como miembros de una estructura específica que sería el grupo o mesa de juego de rol. Y segundo, la mesa con un marco social mayor. Ambas instancias están en constante relación por medio de los contenidos a organizar por parte de la subjetividad.

Por tal motivo, podemos pensar que la narración-juego es un acto social que nos vincula con esquemas sociales mayores. Los jugadores-narradores construyen su intersubjetividad desde el acervo cultural, político, social e imaginal en conjunto. No es poca cosa decir que la narración dinamiza tanto elementos individuales como elementos gestados colectivamente a nivel microsociales, la mesa; y macrosociales, la sociedad. De esta manera, parto de la idea que la (inter)subjetividad, no es un acto o estructura individual, sino que es una estructura colectiva y que nace de patrones más bien generales. Sin embargo, modificable a partir de actos microsociales como el juego de rol o el consumo cultural.

La intención de este artículo es establecer las conexiones teóricas entre semiocapitalismo y subjetividad neoliberal, así como proponer que los juegos de rol pueden crear una alternativa a una subjetividad que pone toda relación humana en términos económicos y al servicio de las relaciones del mercado. No es un trabajo empírico sino una propuesta teórica que busca fundamentar una sencilla tesis: la intersubjetividad que acontece a partir de la narración de juegos de rol es una alternativa la racionalidad neoliberal. Si ésta última pone en relaciones económicas la vida misma del ser humano, la intersubjetividad que nace entre los jugadores-narradores en una mesa de rol está dirigida a continuar la narración. En este sentido, el objetivo de los jugadores-narradores es continuar una trama y el desarrollo de personajes, es un espacio que se abstrae de la subjetividad neoliberal.

La intención generalizada en este artículo es plantear un fundamento teórico y analítico para continuar con subsecuentes trabajos de campo. La estructura del documento está establecida para proponer un marco epistemológico con sus respectivas presuposiciones, empezando por una breve discusión sobre la subjetividad para después enfocarme en la discusión de la subjetividad neoliberal.

ral, y juego continuar con las relaciones de producción sociales generales en las que se enmarca la subjetividad neoliberal y los efectos del nuevo tipo de trabajador semiocapitalista, llamado cognitariado. Finalmente, desarrollaré brevemente nociones teóricas y analíticas sobre los juegos de rol para entender las implicaciones de las ideas propuestas en la naturaleza de los juegos de rol.

Discusión sobre la subjetividad

La subjetividad es tanto un proceso de individuación, pero también de socialización (Rahimi, 2015), el cual implica los modos de *ser* de un sujeto al interior de una sociedad en específico (Rahimi, 2015). Hay que entender a la subjetividad como una estructura interna organizativa (Silverman, 2014). Nos indica la manera de interiorizar percepciones, significados, ideas, imágenes, sensaciones, emociones y contenidos generalizados proveniente de la comunidad en la que vivimos. En este sentido, la cultura es una totalidad de contenidos y códigos que están disponibles para que podamos tomarlos e incorporarlos y así poder navegar dentro de la sociedad. Dicha totalidad es nuestro horizonte de interpretación y de comprensión del mundo. Cuando observo o consumo algún contenido en particular, amplia mi propio horizonte. Esto, inclusive sucede con las opiniones y perspectivas de gente particular, cada interacción modifica mi horizonte semiótico de interpretación del mundo.

Es así como la subjetividad es una estructura interior pero generada socialmente, aunque al mismo tiempo me individualiza del resto de los miembros de mi comunidad. Es un canal comunicante entre lo colectivo y lo individual que si bien no es ni completamente uno ni el otro. Además, implica formas específicas de narraciones de sí mismo. Se interiorizan los marcos referenciales generales venidos de la cultura y se interiorizan a partir de narraciones específicas. Hago uso de los conceptos venidos de la semiótica por la cualidad narrativa tanto de los juegos de rol como de un presupuesto semiológico: la sociedad como un proceso continuo de significación. Me parece suficiente decir que es esta cualidad semiótica de las interacciones sociales que me permite plantear transformaciones sociales desde la narración de una historia compartida. Es precisamente esta cualidad que abre la posibilidad de transformar la interioridad de los jugadores en tanto narradores de un mundo distinto al nuestro.

Lo anterior viene de un supuesto sobre la identidad del sujeto: es una forma narrativa de nosotros mismos (Kurzweily, 2019). La identidad es un cuento que nos contamos construido desde elementos interiores como ideas y percepciones que organiza estructuralmente la memoria (McAdams, 2001). De aquí que en realidad no importa la veracidad sino la manera en que nos lo narremos y cómo lo narramos a otros (McAdams, 2001). Así que en lugar de pensar en la identidad como algo dado, si partimos de la idea de una identidad narrativa tiene sentido pensar en que puede cambiar y que, en efecto, lo hace dependiendo la situación. Es una narración situacional cuya configuración nace desde las prácticas y exigencias sociales en turno y de acuerdo con el contexto (Barth, 1976).

Es importante mencionar que esta narrativa no solamente es sostenida por la creencia del involucrado, sino que también es socializada por medio de instituciones y sostenida por las mismas. Es decir, tienen un soporte material que reproduce la propia narración. Dichos soportes pueden ser particulares en tanto creencias y actos específicos de individuos, o reproducidos por prácticas más generalizadas como ritos cívicos, prácticas colectivas e interacciones más generalizadas. En palabras de Giddens (1991), “la identidad es un proyecto reflexivo sostenido por instituciones”, de esta forma no es una narración exclusivamente individual, sino que tiene tanto una dimensión individual como colectiva.

Ahora bien, la relación entre identidad y subjetividad indica que la primera es una narración cuyos elementos dramáticos y narrativos serán organizados por la subjetividad. Dicho de otra manera, la subjetividad es la manera en que contamos nuestro cuento. Esto no elimina las cualidades situacionales ni evanescentes de la identidad, por el contrario, las refuerza porque si cambia la subjetividad cambiará nuestra particular forma de narrar(nos). Es evidente que cada sociedad contará con formas de narrar, establecidas por un horizonte semántico e interpretativo, así como una semioesfera, un repertorio semiótico, para contar la narración individual como colectiva que bien podría ser la historia oficial de un país o la identidad nacional de un pueblo.

Subjetividad neoliberal y el juego

Wendy Brown (2016) define al neoliberalismo como un “orden normativo de la razón...una racionalidad rectora”. Una forma específica de entender el mundo, entender al ser humano y a las organizaciones humanas. No es una únicamente una forma de administración del capital, la cual ciertamente es una gran parte de la naturaleza del neoliberalismo; ni un conjunto de políticas económicas, sino que es una manera de relación social al interior del capitalismo, una forma de usar la razón y de relación con el mundo. La relación del capitalismo con el neoliberalismo es sencilla: el primero sería el modo de producción dentro del cual nace el segundo. La racionalidad del capitalismo es el neoliberalismo y no de cualquier capitalismo, esta racionalidad tiene su auge en la fase capitalista llamada semiocapitalismo. Dicho de otra manera, el neoliberalismo es el modo de ser de los sujetos en el interior del capitalismo.

Esta racionalidad impone una lógica economicista a todo lo que existe, desde el ser humano mismo hasta los gobiernos. La relación existencia humana surge desde los parámetros de las relaciones del mercado, así como las cadenas productivas. Brown (2016) indica que hay un vaciamiento de las relaciones sociales y políticas por el principio económico. El mercado, en tanto espacio de intercambio erosiona cualquier otro vínculo que no esté guiado por el principio de maximización de ganancias (Brown, 2016). Los principios valorativos se remiten a lo económico, nos convertimos en consumidores en lugar de ciudadanos. Hay un vacío de la vida tanto política como cultural

ante la racionalidad neoliberal que desdibujan los principios articuladores de la comunidad política y de la identidad social.

En líneas generales, el neoliberalismo ha representado la transformación de los valores de la democracia liberal en el neoliberalismo, como son libertad, igualdad, justicia, gobierno popular, etc., hacia la directriz del valor económico. La reconversión del Estado y del sujeto político hacia el principio empresarial de economizar, administrar e invertir, dado a que la perspectiva sobre desarrollo humano se centra en el crecimiento económico. Por lo que la relación del Estado con los sujetos políticos desarticula la protección que dotaba el Estado benefactor como son los derechos civiles y laborales (Brown, 2016).

Cuando un grupo de jugadores comienzan a construir una narrativa de manera colectiva se reúnen en un espacio lúdico. Hans Gadamer considera (1991) el juego como un vaivén, un movimiento entre dos estados que no tiene fin más que el movimiento mismo. Además, es un movimiento que se reproduce de manera autónoma e inclusive puede incluir a la razón para complejizarse a sí mismo (Gadamer, 1991). Ciertamente, la complejización implica reglas y disciplina como si tuviera un fin, más no lo tiene, pero es esto que permite la repetición, también propio del juego (Gadamer, 1991). Al usar la razón, el juego incorpora las cualidades humanas hasta refinar la actividad por medio de la repetición y la disciplina, esto desarrolla las habilidades del jugador. Además de obligar al jugador a coparticipar con otros jugadores, así como mirar su propio desempeño (Gadamer, 1991). El jugador observa lo que él hace, así como lo que hacen el resto de los jugadores, de esta observación se fundamentará su participación gestando vínculos, jugar siempre es jugar *con algo o alguien*, participar y cooperar (Gadamer, 1991). Es un fundamento, inclusive político además de cultural.

En el caso de los juegos de rol la participación y observación está acompañada de narración. Es un *jugar con* y un *narrar con*, que se repite y sin un fin último. La continuidad de la coparticipación y de la narración es el fin que, en estricto sentido, no tiene fin. Esta cualidad recursiva y sin objetivo es lo que hace que el juego de rol se abstraiga de la subjetividad neoliberal. Los términos económicos están dirigidos a ganancias como objetivos claros, sin esta meta no puede haber una racionalidad neoliberal. La resistencia de no tener un objetivo claro más el continuo vaivén del movimiento que se perpetúa en un automovimiento, es decir, un movimiento que solo es continuo para sí mismo; serían las cualidades de resistencia a la intersubjetividad neoliberal. Al suspender esta estructura de interiorización, permite que surja una nueva: una subjetividad construida colectivamente que no es que remita específicamente a un modo de producción como se podría suponer, sino que simplemente suspende la estructura habitual en un espacio de libertad.

El paso del *narrar con* a la separación de la subjetividad neoliberal surge de la eliminación

de un objetivo capitalizable. Es decir, la subjetividad neoliberal obliga necesariamente a producir capital, ¿cómo el jugador de rol escapa a esta constitución subjetiva? Al eliminar la posibilidad de generar capital, éste último entendiéndolo como el fin último de la actividad neoliberal; se escapa de la lógica capitalista. No se trata exclusivamente de que se deje del lado la intención de generar algún tipo de capital o que se deje del lado la lógica de la competencia con los otros; sino que la intención sea el de continuar la narración colectiva y entender al resto de participantes como coautores del relato. En lugar de comprenderse como competidor, la noción cambiaría a la cooperación con los demás.

En otros juegos o estructuras lúdicas basadas en la competencia o en ganancias monetarias, pensemos por ejemplo en juegos de apuestas; es que, al tener el fin monetario como fin último, se rompe la igualdad generada por la conceptualización del resto de los jugadores como compañeros o coparticipes. Las jerarquías se rompen cuando el objetivo de este es que la narración continúe, todos los jugadores están en igual de condiciones. Cuando hay un ganador o perdedor, los participantes se involucran en jerarquías, las cuales insertan a estos últimos en lógicas de competencias y no de cooperación. La ganancia monetaria o de otro tipo hace que no pueda ser posible ver al resto de los participantes como iguales ni que el juego, en este caso, la narración; sea visto como el fin en sí mismo. El fin del juego de rol es seguir construyendo la narración-juego, no ganar, ni obtener dinero. Simplemente es que continúe el juego mismo.

El juego, dice Gadamer (1991) potencializa lo que los jugadores pueden llegar a ser, así como los instrumentos para jugar cobran su sentido en el momento en que comienza el juego. El propósito de uno de estos instrumentos, como lo pueden ser los dados, cobra el sentido de su propia existencia a partir de ser usados para jugar, es decir, cuando se lanza un dado para decidir una decisión que solo tiene sentido en el marco de la interacción lúdica. Es así como el juego es una forma de alcanzar las potencialidades y capacidades tanto de los jugadores, de los instrumentos lúdicos y del juego mismo. Un campo de interacción que actualiza las capacidades¹ que contraviene directamente la lógica economicista del trabajador neoliberal.

En ésta última, existe una disposición mecanicista de la vida misma del trabajador y su relación tanto en el mercado como horizonte existencial como con el proceso productivo como forma de relacionarse con el mundo y consigo mismo. El juego suspende esta disposición, el trabajador, cuando juega, deja ser trabajador y adquiere otras cualidades que no se inscriben en la relación de mercado o del proceso productivo capitalista. Representado específicamente por un personaje con atributos distintos al suyo, el jugador se vuelve protagonista de su propia narración circunscrita a una lógica distinta que solamente surge cuando se comienza a jugar-narrar.

¹ Ciertamente el juego no es la única manera de actualizar las capacidades, habilidades y potencias del ser humano. Marx y Engels hablarían del trabajo, y Rorty mencionará al arte como forma emancipatoria.

Michela Marzano (2011) indica que hay gestión empresarial de la vida privada del sujeto social convirtiéndolo en un náufrago tratando de encontrar asideros y sus propias referencias identitarias. Ante la suplantación de lo político por lo económico, las configuraciones que generaban el sentido de vida han desaparecido y es el sujeto, ahora aislado, quien debe conformar su propia identidad y estructura subjetiva. Pues bien, al alejarse momentáneamente de las lógicas neoliberales el jugador-narrador entra a un campo semántico de significantes y significados distintos a los de su vida cotidiana circunscritos a la racionalidad neoliberal. Estos campos semánticos son acontecimientos semióticos que surgen a partir de la narrativización de actos y de escenarios que dinamizan percepciones, pensamientos, ideas y la imaginación de los participantes. De la mecanización empresarial se mueve a un terreno imaginal cuyos códigos semióticos poco tienen que ver con la estandarización empresarial y neoliberal, y mucho tiene que ver con la semántica del propio juego del rol, así como los escenarios y mundos de los cuales abrevan.

A saber, la relación semiótica del juego que permite suspender la racionalidad subjetiva habla directamente con la tradición, social, económica, cultural y política de cada juego. Un juego como *Dungeons & Dragons* dialoga directamente con la semántica de la fantasía medieval así con sus historicidades y pretensiones políticas, económicas, culturales y sociales. *Vampire* se relaciona con valores semánticos y semióticos actuales, pero bajo la mitología del vampiro. De esta forma, hay interiorización de los códigos semióticos, los cuales no importa si fueran objetivamente *reales* o si la gente de verdad creía en ciertos significantes, símbolos y significados; lo verdaderamente importante es que los jugadores los asumen reales al interior de la lógica del juego. Cada uno aporta distintos códigos semióticos, generando los propios códigos de la mesa. Nacen signos, símbolos y significados específicos a cada grupo de rol.

Semiocapitalismo, cognitariado e identidad

Como ya lo mencioné líneas arriba, el semiocapitalismo es la etapa tardía del modo de producción capitalista en el que la producción industrial pierde relevancia ante la producción semiótica (Berardi, 2017). El modo de producción ahora produce significados, símbolos, signos, significantes e imágenes, surge un trabajador específico que produce este tipo de mercancías etéreas al que Bifo (2017) llama *cognitariado*, un trabajador que trabaja con su mente y que maquila códigos semióticos. Evidentemente, continúa la producción industrial, sin embargo, existe un recubrimiento semiótico sobre las mercancías intercambiadas en el mercado y los estratos socioeconómicos bajos continúan maquilando los bienes tangibles industrializados, pero estos últimos se asumen como el asidero de las mercancías semióticas. Todo objeto tiene tanto dimensión tangible como dimensión simbólica, inclusive en las etapas tempranas del capitalismo, sin embargo, por primera vez en la historia, esta dimensión ha logrado separar exageradamente el valor de cambio y de producción de las mercancías, provocando que ahora lo simbólico determine precios sino relaciones ontológicas

entre las mercancías y nosotros como productores de dichas mercancías. A saber, cambia la mercancía, cambia nuestras relaciones con ellas y cambiamos nuestra relación con el mundo y hasta con nosotros mismos.

Así es como la racionalidad neoliberal es producto de las transformaciones semiocapitalistas². Ante la intangibilidad de las mercancías, la flexibilización de las cadenas productivas, la aceleración en el consumo y distribución, y la mundialización del mercado, se produce una racionalidad altamente volátil para que el sujeto social pueda trabajar en un ambiente semejante. La racionalidad neoliberal es la forma que el modo de producción tiene para convertirnos efectivamente en formas de capital humano. La esfera económica pierde sus límites e interfiere en todas las esferas del desarrollo político (Brown, 2016), por lo que la competencia se instaure como principio normativo, artificial y no natural, remplazando la matriz del intercambio en la economía del liberalismo clásico. Finalmente, el sujeto es interpretado como capital humano y no como ser humano (Brown, 2016).

Así, nuestra relación con el neoliberalismo se centra no sólo en la producción de políticas estatales que abogan por la liberación del mercado, sino que constituyen normas, consensos, sentido común y una interpretación del sujeto (Brown, 2016). El devenir de las clases medias especializadas en el trabajo intelectual implica que estas clases medias se convierten en el cognitariado semiocapitalista que se entiende como capital humano. Normativamente hablando, sus parámetros ontológicos tienen que ver con la competencia y no con la cooperación que implicaría el juego. El acto de jugar necesariamente obliga un *dejar de ser* cognitariado expresado como capital humano y obliga a convertirlo en un personaje de una semántica específica, a ser un sujeto de cooperación. El juego lleva a los jugadores-narradores a narrarse desde otro lugar y no desde el campo semántico del capital humano. Dadas las cualidades de cooperación y observación mutua del juego en términos de Gadamer (1991), sería inadmisibles que alguien que se asuma como capital humano se convierta como jugador. Este entendimiento se suspende para que se active otro: el de jugador. La razón es simple: el ethos del juego es la cooperación, el ethos del cognitariado es la competencia. Son mutuamente excluyentes en sus cooperaciones y en sus aparatos de subjetividad.

Estas transformaciones internas y oscilaciones entre jugador y cognitariado, implican transformaciones internas, no solo de la subjetividad humana sino de las narraciones de sí mismo que bien, me parece, pueden afectar la manera en que se interiorizan los elementos semánticos venidos desde el reino de semiocapitalismo. Esto implicaría que crear una narrativa compartida podría efectivamente, transformar la manera en que las personas se entienden en su vida cotidiana y los valores impuestos desde la racionalidad neoliberal. La narración cambia desde las perspectivas, sus repertorios y elementos que cada subjetividad permite usar.

² Véase el trabajo de Immanuel Wallerstein y Giovanni Arrighi para entender las dinámicas del sistema-mundo capitalista. El trabajo de Kojin Karatani para conocer las cadenas de distribuciones del valor capitalista. También refiérase a Jean Baudrillard para comprender sobre la aceleración de las mercancías en un mercado a escala global

Al respecto, Mauricio Rangel Jiménez (2018) presenta un posible desarrollo en la construcción de una experiencia significativa a partir del juego de rol. Ésta última estaría cimentada en momentos compartidos importantes tanto para el personaje como también para el jugador, el cual, ulteriormente, construirán momentos significativos tanto para el jugador como para todos los participantes (Rangel Jiménez, 2018). Esta experiencia significativa sería el fundamento para la constitución de una nueva subjetividad. La interacción entre jugadores, las mecánicas de juego inmersión y narración configurarían los significados compartidos, al mismo tiempo que se generan nuevos marcos de referencia y de comportamiento a partir de la síntesis de las acciones tomadas por personajes en un mundo narrativo pero que impactan los actos en el mundo real (Rangel Jiménez, 2018)

Por tal motivo, hay posibilidades de construcción de una experiencia significativa a partir de la síntesis de las experiencias del jugador y del personaje. Ese entrecruzamiento podría dar pie a nuevos signos, significaciones, códigos y horizontes de interpretación para los jugadores-narradores. En suma, el juego de rol es un proceso sociosemiótico que acontece de la síntesis de jugador y su personaje para trastocar la subjetividad capitalista y origina nuevas formas de ser en el capitalismo.

La inmersión en un juego de rol es particularmente distinta al integrar un alterego del jugador con el jugador mismo. La síntesis de ambos mundos y de dos subjetividades, la del jugador y la del personaje, genera el diálogo interno para un marco referencial distinta. El personaje, por las decisiones que toma en el mundo narrativo, así como sus experiencias, terminan por construir una subjetividad distinta a la del jugador, la cual está determinada por la subjetividad neoliberal. Es decir, el jugador está estructurado en una subjetividad neoliberal, su forma de ser es, a grandes rasgos, capitalista. Sin embargo, el personaje juega en un mundo distinto donde otros valores pueden prevalecer y que, permiten aislarse del modo de ser socialmente determinado. Es una abstracción del comportamiento cotidiano, la cual, si se generan los suficientes momentos significativos pueden construir alternativas en sus modos de ser. El jugador-personaje se sumerge a tal grado que experimenta un mundo con reglas y formas de ser distintas. Es aquí, en esta unión entre personaje y jugador que nace una subjetividad lúdica-narrativa que se contrapone directamente a la neoliberal.

Teoría de los juegos de rol

Hasta aquí parece que hay una cualidad dada en los juegos de rol, como si estos tuvieran algo *esencialmente* distinto a otras prácticas narrativas. La realidad es que existen otras formas de narraciones colectivas, desde formas de mantener vivos relatos de pueblos hasta formas artísticas como la improvisación teatral. De alguna u otra manera, estas son formas de narraciones compartidas y de

cooperación. Inclusive se podría argumentar que la improvisación no tiene otro fin mismo más que continuar la narración, el lector podría establecer un símil con el juego gadameriano y que es completamente admisible, Gadamer (1991) reflexiona sobre el juego a propósito del arte y, en suma, el teatro es una forma de arte. Para Gadamer (1991) el arte es un juego con disciplina y reglas que perpetúan el automovimiento, la cooperación y observación. Entonces, ¿la improvisación y otras formas de narración colectiva son iguales cualitativamente hablando a los juegos de rol? No hay una respuesta definitiva, es cierto que los juegos de rol son parte narración y parte juego, además, añadiría, una expresión artística en tanto forma narrativa. Y si el arte es juego, y los juegos de rol son en parte, una forma de arte; tampoco es relevante hacer la distinción. Bastaría con mencionar que el juego de rol en su doble condición como arte y juego unifica dos formas emancipatorias que permite suspender la subjetividad neoliberal.

Esto presenta una segunda pregunta, ¿qué tipo de narración, de juego y de arte son los juegos de rol? La pregunta se vuelve pertinente al reconocer que hay otros tipos de narraciones que bien podrían encaminarse hacia el camino de la suspensión de la racionalidad neoliberal. Podemos pensar en el trabajo de Michael White³ y la terapia narrativa, e inclusive la propia racionalidad neoliberal busca adueñarse del juego como nuevo horizonte de explotación con conceptos como *gamificación* y *ludificación*, es decir, usar las técnicas y características propios de juegos para llevarlos al terreno del aprendizaje o del trabajo. Esto, desde el punto de vista del juego gadameriano, se convierte en otra cosa y se circunscribe en la racionalidad semiocapitalista.

Al respecto, atenderé a algunas cuestiones a partir de la propia teoría de los juegos de rol. Este corpus de ideas y propuestas buscan encontrar una forma de entender su naturaleza. Estas ideas provienen predominantemente de diseñadores y escritores de juegos que podríamos dividir en dos tradiciones: la estadounidense encabezada por Ron Edwards (2004) que ha buscado generar una teoría unificadora y la europea con las escuelas Turku y Meilahti, así como el modelo danés llamado *Wunderkammer-Gesamtkunstwerk* (Konzack, 2015). Las divergencias entre ambas tradiciones son que las teorías estadounidenses se centran en la actividad de los participantes, así como de una esquematización de las intenciones y orientaciones del juego.

Konzack (2015) toma elementos como la performatividad, la narrativa, la construcción del mundo (worldbuilding) como preponderantes en las dinámicas del juego. Es cierto que un cuarto elemento, el *ludus*, las reglas y mecánicas del juego son tomadas en cuenta por el autor, pero son comprendidas al interior del *gesamtkunstwerk* que significa una forma de arte total, universal, sin-

³ No estoy indicando que la terapia narrativa sea parte de la subjetividad neoliberal, por el contrario, me parece que el espacio terapéutico puede ser otro espacio de libertad y emancipación para suspender temporalmente la subjetividad neoliberal y que ayudaría a construir una subjetividad distinta a través del diálogo con el terapeuta. Sin embargo, esa narración tiene un objetivo, construir y sanar heridas que no es propiamente una forma de narración-juego como lo propongo aquí desde Gadamer.

tética o que incorpora todas las obras de arte (Konzack, 2015). Al involucrar la performatividad, narrativa, el worldbuilding y el ludus, se totaliza la experiencia del jugador. Es decir, el jugador experimenta una inmersión total de su experiencia. Si se quiere, la experiencia no es de un mero juego sino de la inmersión de un mundo imaginario y narrativo, los cuales, los jugadores-narradores *creen*, por el tiempo de la duración de este, que es real.

El juego de rol, en este sentido, es una experiencia estética total. La indeterminación de la falta de un final provoca y acentúa dicha inmersión. En el mundo imaginario se están jugando la vida en forma de sus personajes, al mismo tiempo, ellos mismos deciden su futuro, así como el camino de la narrativa. La obra de arte total no se encuentra en el objeto terminado, esto es imposible en un juego de rol, sino que se referiría a la experiencia que tiene el jugador de adentrarse en un mundo determinado, catapultado por el hecho de que precisamente no está terminado.

La totalidad de los cuatro elementos propuestos por el autor genera el acontecimiento estético-narrativo lo cual provoca la inmersión. La segmentación en otros tipos de juegos que tienen jerarquías ganadores-perdedores o que se enfocan en la adquisición del dinero llevarían a la fractura de la experiencia estético-narrativo-lúdica. Debido a lo anterior, si se ludifica la experiencia laboral capitalista no se puede esperar la construcción de un nuevo ethos o la suspensión de la subjetividad neoliberal, ni la transformación del cognitariado en un jugador-narrador. Con esto quiero decir que, si la producción de capital se convierte en un *juego*, no habría escape del capitalismo. Sería la continuación de la actividad enajenante-alienante. Tampoco habría una separación ni suspensión del tiempo capitalista. A saber, las jerarquías y monetización del juego, o la ludificación del trabajo se vuelven simplemente extensiones de la subjetividad neoliberal disfrazadas de juegos.

Analíticamente hablando, mi propuesta tiene que recurrir a la totalidad de la obra que unifica a diversas formas de arte y experiencias estéticas, este *gesamtkunstwerk*, para caracterizar a los juegos de rol como distintos de otras experiencias y formas narrativas de carácter colectivo. No solo es esto, sino que recorro también a la inmersión o *eläytyminen* de Mike Pohjola (s.f.) como método distintivo de la experiencia estética y narrativa de los juegos de rol. Esto me permite ubicar a los juegos de rol como una forma narrativa inmersiva que acontece en el momento de la interacción, consideración con la que concuerdan Jaako Stenros y Henri Hakkarainen, representantes de la otra escuela finlandesa, la Escuela Meilahti (Stenros, 2015) para quienes los juegos de rol son un acontecimiento en un marco referencial diegético determinado. La interacción no puede ser repetida, aunque el marco diegético pueda continuar. Esta cualidad efímera también acentúa la noción de un acontecimiento, algo momentáneo que, si bien se autorreproduce en tanto automovimiento, no puede continuar indefinidamente. La sesión debe terminar en algún momento.

Tanto Stenros, Hakkarainen como Pohjola consideran que la narración es una exploración

primordialmente estética que debe guiar a la total inmersión. Considero que únicamente con la total inmersión se puede alcanzar la cualidad totalizadora que distingue a los juegos de rol y es en este preciso momento que se posibilita la construcción de una intersubjetividad que pueda suspender la racionalidad neoliberal. Lo anterior se logra de tres maneras: primero, estableciendo un objetivo se abstraiga de la producción de capital; segundo, rompiendo las jerarquías entre los participantes; y tercero, estableciendo que el objetivo del juego es simplemente continuar jugando sin alguna teleología.

Cuando se elimina el *para qué* del juego se está extrayendo la actividad de la teleología neoliberal. El mandato moral capitalista se ubica en la cualidad de que toda aquella actividad debe ser redituable en términos de capital, se *debe* producir o toda actividad debe ser *productiva*. Cuando la producción capitalista se convierte en la autoproducción de la actividad se retrae del ethos de competición y de ésta como forma de enajenamiento de la vida colectiva. Los sujetos deciden no producir y, por el contrario, buscan narrar algo que simplemente pretende ser narrado. La narración no tiene otro objetivo más que continuarse a sí misma. De igual forma, las jerarquías se rompen y todos gozan de un papel en la narración generando un diálogo. No hay ganancias, pero tampoco pérdidas por lo que el acento está en la mera continuación de una historia sin final.

Efectivamente, hay un diálogo con otros participantes del juego-narración, sin embargo, hay un diálogo interno entre personaje y jugador, aunque en teoría sean la misma persona. El Manifiesto de la Escuela Turku (Pohjola, s.f.) reconoce este desdoblamiento, hay otra consciencia, la consciencia del personaje, la cual no es una mera ficcionalización, sino que adquiere matices *reales*, entendido esto último como externo y ni definido por el jugador.

Es decir, el personaje no es el jugador, sino que es una conciencia creada tanto individualmente como colectivamente en la interacción del juego. Nace una segunda subjetividad con su propia racionalidad generada desde un repertorio semiótico y un horizonte interpretativo distinto al del jugador. Los códigos semióticos, los dispositivos narrativos y el ordenamiento de la narración, no será igual al del jugador por estar construido desde una serie de elementos míticos y ficcionales que vienen de un mundo distinto al del propio jugador.

Esa segunda conciencia es la suspensión de la racionalidad neoliberal. ¿Cómo sería esta segunda conciencia? Estimo que se caracterizaría por tener principios de cooperación y de coparticipación con sus semejantes, se relacionaría de manera horizontal con el resto de los compañeros y se extraería del mandato moral de producir capital. El divertimento y el habitar un mundo distinto, y por tal motivo, continuar con la narración, me parece, podría ser el nuevo ethos y moralidad. Todo lo anterior generaría que el jugador-narrador formara un mundo distinto a sus relaciones sociales, políticas y culturales. De igual manera, construiría formas de sensibilidad distintas y modos de ser

en el mundo distinto. Sin embargo, para llegar a este grado de inmersión para alcanzar estas nuevas sensibilidades y formas de narrar(se) necesariamente requieren de una inmersión total que nos llevará a experimentar el juego de rol como una obra de arte totalizadora. Entendiendo separados a los juegos de rol, difícilmente permitirán construir nuevas subjetividades y suspender el modo de ser semiocapitalista.

Conclusiones

El presente artículo no es más que una primera exploración teórica para formular un marco teórico analítico para subsecuentes investigaciones. En este primer esfuerzo intenté plantear de dónde parto cuando hablo de subjetividad y la especificidad de la subjetividad neoliberal como forma específica de ser en el semiocapitalismo. Además, continúe desarrollando las presuposiciones de donde parto para hablar sobre el modo de producción que genera una forma de ser, de pensar y de sentir. Posteriormente, continúe con el desarrollo de la noción misma de juego tomada desde Gadamer para empezar a matizar lo que, en mi opinión, distingue a los juegos de rol y cómo pueden abrir espacios de descanso y de cierta emancipación ante la lógica economicista del semiocapitalismo. Para finalizar, usé las teorías de los juegos de rol para matizar la naturaleza misma de estos juegos como experiencias estéticas y narrativas que dinamizan el interior de los participantes, así como la posibilidad de suspender la subjetividad y racionalidad neoliberal.

El principal hallazgo que esta reflexión suscita se encuentra en el juego como un sistema de significación que configura las relaciones sociales, estéticas, culturales y éticas de los participantes. La actividad lúdica se vuelve un agente no productivo que extrae a los participantes de las relaciones productivas del capital neoliberal. Esto permite que el relato del juego de rol se vuelva un agente constitutivo y orientador ideológico. El ethos de los jugadores se conforma en la construcción de un relato colectivo.

Debido a lo mencionado, me parece que este trabajo propone una posible línea de investigación: el juego de rol como acontecimiento estético-social. La cual merece ser explorada en subsecuentes esfuerzos, particularmente vinculando la parte estética y social que subyace al relato de la actividad lúdica. De esta forma, el relato sería el relato de los jugadores-personajes sobre sí mismos que orientaran subsecuentes acciones tanto al interior del juego como fuera de éste.

Es cierto que hace falta una parte empírica, pero esto solo es el inicio de un trabajo de largo aliento para ir refinando la idea de los juegos de rol como espacios de libertad y su relación con el acontecimiento de una nueva conciencia, al cual, no es más que otra estructura de subjetividad, nacida entre las interacciones de la mesa. Es posible que debiera ahondar en aspectos de las teorías narrativas, tanto terapéuticas, como en el caso de Michael White, como en narratología propiamente hablando. La segunda etapa de esta presente investigación buscará incorporar dichos elementos

narratológicos, pero no desde el marco teórico-analítico sino metodológico para registrar los datos en un matiz empírico, recopilados directamente desde las narraciones de participantes en vivo. Será en ese momento en que autores como Vladimir Propp, Tzvetan Todorov, Mijael Bajtín y Julian Greimas me servirán para construir herramientas para recabar información y sistematizarla.

Por el momento, la propuesta teórica ha tratado de incorporar los elementos más importantes de un fenómeno social que implica condiciones internas y externas de los participantes del juego de rol. También es posible que falte incorporar elementos venidos desde la psicología para una mayor descripción de los movimientos internos de los jugadores. Sin embargo, es natural porque, como se podrá haber percatado el lector, la adscripción teórica del artículo yace en la sociología y antropología. Únicamente en lo tocante a la teoría de juegos de rol me encaminé en dirección a la teoría de la información y narratológica. Por lo demás, me parece que el artículo cumple con el objetivo planteado, aunque se enriquecerá con la información y datos obtenidos de los sujetos de la investigación.

Referencias

- Barth, F. (1976). *Los grupos étnicos y sus fronteras. La organización social de las diferencias culturales*. Fondo de Cultura Económica.
- Berardi, F. “. (2017). *Fenomenología del Fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Brown, W. (2016). *El pueblo sin atributos: la secreta revolución del neoliberalismo*. Barcelona: Malpaso.
- Edwards, R. (2004). *The Forge* . Retrieved from The Provisional Glossary: http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity. Self and society in the late modern age* . Stanford University Press.
- Konzack, L. (2015). The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design. Luneburg. Retrieved from The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design.
- Kurzweily, J. (2019). Being German, Paraguayan and Germanino: Exploring the Relation Between Social and. *Identity. An International Journal of Theory and Research*, 144-156.
- Marzano, M. (2011). *Programados para triunfar: Nuevo capitalismo, gestión empresarial y vida privada*. Barcelona: Tusquets.
- McAdams, D. P. (2001). The psychology of life stories . *Review of General Psychology* , 100-122.

-
- Pohjola, M. (n.d.). *Turku School*. Retrieved from The Turku School Manifesto, 3rd edition: <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/manifesto.html>
- Rahimi, S. (2015). *Meaning, Madness and Political Subjectivity: A Study of Schizophrenia and Culture in Turkey*. Oxford & New York:: Routledge.
- Rangel Jiménez, M. (2018). *Calabozos y dragones : medio que articula narrativa experiencial mediante sus interacciones*. . Ciudad de México: Tesis doctoral, Universidad Iberoamericana Ciudad de México.
- Silverman, H. (. (2014). *Questioning foundations: truth, subjectivity, and culture*. . Routledge.
- Stenros, J. (2015). *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. University of Tampere. Retrieved from <https://jaakkostenros.wordpress.com/>

¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas?

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 3, Pp. 36-49

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Maria Jose Espinosa Chueca
Pontificia Universidad Católica del Perú
mjespinosa@pucp.edu.pe
 <https://orcid.org/0000-0003-2081-3458>

Abstract

Role-playing games have existed for more than 50 years; however, their impact and benefits in children's development are not valued and/or recognized.

For this reason, this research argues that role-playing games can influence the construction of interpersonal relationships in children. By means of theoretical analysis, chapter 1 seeks to analyze the development of role-playing games, explaining -through a properly articulated conceptual framework- the motivations behind the game, in order to then discuss the importance and need of the games. This study concludes that role-playing games can provide benefits in the representation and expression of children, among other factors. It is worth highlighting its importance in children's cognitive development (both at the level of basic and complex cognitive processes). An additional fact that should be taken into account is that it has been identified that the contributions provided by role-playing games will depend on the level of closeness of the relationship between one player and the other.

Finally, the need for accompaniment and the contributions of adults and peers around children and their socialization environments (e.g. the play context) is also highlighted since each social interaction space contributes in some way to the child's development, either by presenting new ways to solve problems, the possibility of comparing skills to measure competence, among others.

In this sense, it is beneficial that parents understand the social, cognitive and affective advantages that games bring, and participate in them with their children.

Keywords: TTRPG, Dungeons and Dragons, child psychology, educational psychology.

Resumen

Los juegos de rol existen hace ya más de 50 años; pero su impacto y beneficios en el desarrollo del niño no son valorados y/o reconocidos.

Por este motivo, la presente investigación argumenta que los juegos de rol pueden influir en la construcción de las relaciones interpersonales en niños. Mediante el análisis teórico, se ha buscado en el capítulo uno analizar el desarrollo de los juegos de rol, explicando -mediante un marco conceptual debidamente articulado- las motivaciones detrás del juego, para luego, poder discutir la importancia y necesidad de los juegos mismos. Este estudio concluye que los juegos de rol pueden brindar beneficios en la representación y expresión de los niños, entre otros factores. Cabe resaltar la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo del niño (tanto a nivel de procesos cognitivos básicos como complejos). Un dato adicional que debe ser tomado en cuenta es que se ha podido identificar que los aportes que brindan los juegos de rol van a depender del nivel de cercanía de la relación entre un jugador y el otro.

Finalmente, también se resalta la necesidad del acompañamiento y las contribuciones de adultos y pares en torno a los niños y sus ambientes de socialización (e.g. el contexto lúdico), pues cada espacio de interacción social aporta de alguna manera al desarrollo del niño, ya sea presentando nuevos caminos para resolver problemas, posibilidad de comparación de habilidades para medir competencia, entre otros.

En ese sentido, es beneficioso que los padres entiendan las ventajas sociales, cognitivas y afectivas que traen los juegos y participen en estos con sus hijos.

Palabras clave: Juegos de rol de mesa, Calabozos y Dragones, psicología del niño, psicología educacional.

Introducción

Desde el teatro hasta la educación, asignar un rol a una persona ha sido motivo de soltura y exploración de la identidad al igual que el desarrollo de habilidades sociales (Bowman, 2010). En una era tecnológica como la que se vive, es frecuente el uso de videojuegos por los niños, sin embargo, las interacciones sociales que se dan en línea son muy distintas a las presenciales. Los videojuegos tienen opciones limitadas, hay cierta distancia entre el jugador y el personaje y las interacciones son primordialmente mecánicas y no sociales. En un juego de rol, sin embargo, el jugador debe negociar con las otras personas en la mesa y convencerlos o discutir, ejerciendo su capacidad de negociador.

Se considera fundamental realizar la importancia de los juegos de rol para analizar cómo estos contribuyen a desarrollar habilidades interpersonales, tanto sociales como cognitivas en los niños y niñas, a través de la posibilidad de explorar un mundo e interactuar en él con muy pocas restricciones, a diferencia de la situación en la vida real donde hay muchos obstáculos que los inhiben. Por tanto, el presente artículo busca contestar a la pregunta ¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de las relaciones interpersonales en infantes? Se tiene la esperanza de que, en un país como el Perú, los padres y maestros se den cuenta del beneficio que este tipo de juego aportan y los puedan implementar como parte de las clases, como lo ha hecho el Frente Rolero Argentino (Schoj, 2015).

Williams, Hendricks y Winkler (2006) definen el juego de rol como el espacio en el que dos o más

personas se juntan por un determinado tiempo y juegan dentro de un sistema y contexto. Generalmente, hay un maestro de juego quien guía la historia y cada jugador crea una persona ficticia (personajes). En algunos casos se incluyen miniaturas.

Adoptar un rol para una actividad (*roleplay*) da libertad, pues implica explorar una determinada personalidad creada en un mundo fantástico como por ejemplo en *Dungeons and Dragons* (D&D), el juego de rol más antiguo y conocido sobre el cual se enfocará esta investigación. D&D es un juego que consiste en contar historias en mundos de espadas y magia mezclado con elementos de suerte con los dados poliedros, y también mezclado con los juegos de niños llamados “hagamos como si” cuando pretenden ser alguien más en un contexto específico. (Wizards RPG Team, 2014). Algunos jugadores de rol afirman que tomar el rol del género opuesto a ellos les da la oportunidad de soltarse de las demandas sociales impuestas sobre cada género (Bowman, 2010). Los juegos de roles proveen contacto cara a cara, lo cual ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de interacción a la hora de jugar entre ellos.

En síntesis, podría decirse que las más notables influencias que los juegos de rol causan en los niños son una mejoría de las habilidades sociales en general, una mayor soltura ante la interacción con otras personas, una mejoría en cumplir con las reglas (es decir, ayudarlos a ser menos transgresores a partir de seguir las reglas del juego), y además aprenden a respetarse no solo en cuestión de turnos, sino también a respetar a figuras de autoridad y las reglas del juego (vigiladas por el árbitro del juego que guía la historia: el *Dungeon Master* o Maestro de Juego o Amo del Calabozo).

La presente investigación busca explorar los juegos de rol en el tiempo y determinar la importancia de los juegos, así como analizar la importancia de la construcción de relaciones interpersonales en niños a través de juegos. Esto se hará tras describir el desarrollo de las relaciones interpersonales e identificar los efectos del juego en la formación de relaciones interpersonales.

Este texto integra aspectos lúdicos y teoría psicológica sobre el desarrollo, lo que brinda un aporte al mundo académico dentro del subtema de los juegos de rol, en la que a veces no se le da tanto énfasis o importancia. Sin embargo, como el trabajo ha sido únicamente bibliográfico, no permitió que se plantee un problema a resolver de manera práctica. Las pocas investigaciones que se han encontrado casi no hablan de las desventajas de los juegos de rol. Además, si bien se trató el tema de las relaciones interpersonales con respecto a los padres y los pares, no se mencionó el caso de las relaciones interpersonales en torno a los hermanos. También queda pendiente profundizar sobre el efecto de los juegos de rol en la formación de la identidad de los niños y niñas. Se considera oportuno en una siguiente ocasión ahondar específicamente en alguna de las teorías psicosociales usadas, pues se tuvo que sintetizar sobre la información general y por eso se establecieron límites en cómo el juego afecta a los niños y niñas, aunque hubiera sido interesante explorar cuál es su efecto en los y las adolescentes, así como en los adultos.

La influencia de los juegos de rol en el desarrollo de los niños y niñas

Cuando los niños participan en juegos de rol se busca la interacción entre ellos para cooperar o interactuar entre personajes y la historia que crea el Amo del Calabozo en juegos como Dungeons & Dragons. A continuación, se definirá el juego de rol y se diferenciará de otros géneros de juego de los que se les puede confundir (Bowman, 2010). Se explicarán, además, las razones por las que la gente juega de acuerdo con las necesidades que busca satisfacer (Ellis, 1973), las ventajas y desventajas que trae jugar juegos en general y en específico los juegos de rol, especialmente a nivel social.

Los juegos de rol son definidos mayormente por ser un juego de dos o más jugadores donde cada jugador se crea un personaje ficticio y debe vivir en el contexto asignado bajo ciertas reglas reguladas por el *Dungeon Master* o Maestro de Juego, quien arbitra el juego y guía la historia (Bowman, 2010; Williams et al, 2006). La aceptación de los juegos de rol ha fluctuado según la historia avanza, pero en los 60s fueron bastante populares. Es necesario diferir de nociones como *Live Action Roleplay*, o *Computer Roleplaying games* para no confundir al lector de la definición usada en este artículo.

Con la llegada de la tecnología, las personas se encuentran más y más cerca de lo virtual, y es en una época como esta donde la mención de ‘juegos de rol’ hace que muchos jóvenes piensen en un juego *online* antes de pensar en uno cara a cara. Esto es común hoy en día, pues los videojuegos son altamente populares en el mercado, ofreciendo distintos sistemas y contextos donde jugar (Bowman, 2010). En la investigación de Dancy realizada en EE. UU. (2000) se encontró que un 40% de las personas encuestadas jugaban juegos de rol virtuales mientras que el 35% jugaba juegos de rol de mesa. Entre las razones de esta alta de jugadores de videojuego se podría inferir que hoy en día en una sociedad tan desarrollada como lo es Estados Unidos, los padres no pasan suficiente tiempo con los hijos. Vallejos y Capa (2010) plantean que donde hay menor funcionamiento familiar, el uso de videojuegos incrementa.

Este artículo se centrará en el juego de rol cara a cara. Más específicamente lo que se conoce como juegos de rol de papel y lápiz o juegos de rol de mesa. Éstos son definidos como un juego donde dos o más personas (pero menos de doce) se juntan por un determinado tiempo y juegan dentro de un sistema y contexto.

Generalmente, hay un Maestro de Juego que guía la historia y cada jugador crea a su personaje (William, Hendricks y Winklet, 2006). Estos personajes fantásticos son actuados dentro de una historia que a su vez contiene reglas que seguir y posiblemente incluya algún tipo de combate que ayude a los jugadores a completar misiones épicas (Brackin en Cogburn y Silcox, 2012). El resultado del combate o realización de alguna acción se determinará por un factor de suerte, que incluye tirar un dado de varios lados sumado con las habilidades del personaje. El resultado final, sin embargo, es narrado por el Maestro de Juego o *Dungeon Master* (o DM) (Bowman, 2010).

Si bien, en 1974 el juego de rol *Dungeons and Dragons* surgió y rápidamente se elevó en popular-

idad, no es el único juego que sigue vigente hasta hoy. Cada juego de rol ha sido creado con el propósito de reflejar ciertas épocas. Por ejemplo, *Dungeons and Dragons* emula la época medieval en una versión idealizada (Bowman, 2010), haciendo que los jugadores pretendan estar en el pasado, mientras que hay otros juegos que incluyen el futurismo e invitan a los jugadores a imaginarse cómo podría ser el futuro. Estos contextos histórico-temporales hacen que los jugadores deban modificar su personaje de modo que sea coherente con el ambiente propuesto.

Dungeons and Dragons es el juego de rol con características más típicas del género de juego. Este estuvo basado en mundos como el de J.R.R. Tolkien, pues el creador de D&D, Gary Gygax era gran fan de la serie de novelas de Tolkien y se le ocurrió contener este universo fantástico y poder usar a personajes para interactuar en él (Cogburn y Silcox, 2012) utilizando diferentes razas para jugar como enanos o elfos, quienes tienen cada uno su propia forma de ver el mundo (Wizards RPG Team, 2014). Desde entonces, varias diferentes historias han salido al público para poder compartirlas con otros jugadores. También, se intentó llevar este popular juego a una plataforma virtual pero, como Cogburn y Silcox (2012) indican, esto no funcionó tan bien como esperaban, pues hubieron desventajas tales como no tener libertad de decisiones y el uso de un ‘dado virtual’ que debía rodar en tiempo real con la batalla para determinar si se fallaba o no.

Williams; et al, (2006) indican que los juegos de rol surgieron en una época apropiada, pues en los 60s había mayor libertad hacia los gustos y actividades de otras personas (Bowman, 2010). En los 60’s también nacieron los juegos de rol actuados, LARP o *Live Action Roleplay* en inglés, que incluían ir en vestimenta compleja a ferias renacentistas o juntarse un fin de semana con un grupo específico a recrear batallas históricas, como se indica en el texto de Bowman (2010).

Sin duda la aceptación hacia los juegos de roles va variando según la época, pues en 1980 surge un prejuicio hacia los fanáticos de la cultura popular conocidos como *geeks* por tener gustos fuera de lo normal, se los veía como escapistas de la realidad. Sin embargo, hoy en día los juegos de rol son más aceptados por los descubrimientos de las ventajas que traen consigo mismos, las cuales serán explicadas más adelante en este artículo, hasta el punto de implementar juegos de rol en la escuela (Schoj, 2015). No obstante, los juegos de rol virtuales siguen siendo los más populares, ya que los jugadores que nacen a partir de los 80 viven conectados a la tecnología todo el tiempo, haciendo el acceso a esta modalidad de juego más cómoda (Bowman, 2010) a diferencia de un juego de rol de papel y lápiz donde se deben juntar cara a cara un cierto número de personas en un determinado espacio para poder jugar.

Se considera importante definir a detalle otros géneros interrelacionados con el juego de rol por motivos de este artículo. En el libro de Bowman (2010) se dividen en *Tabletop Roleplay* (definido líneas arriba), *Live Action Roleplay* (LARP) y *Virtual Roleplaying* (VRPG). El LARP se basa en un juego de rol físico en el sentido de que tiene más peso la actuación que toma el jugador, convirtiéndose en su personaje ficticio por medio de disfraces (Bowman, 2010). Las personas que hacen LARP pueden desenvolverse ‘en-personaje’

en ambientes determinados como ferias del renacimiento, batallas pasadas actuadas, o campus universitarios en festivales temáticos (Bowman, 2010). Hay LARPs más teatrales que otros, y en estos se determina el resultado por medio del uso de “piedra, papel o tijera” pues un dado se perdería rápido en un lugar abierto, y así la inmersión se disuelve menos.

Alternativamente se encuentra el *Virtual Roleplaying Game* (VRPG) que incluye el aspecto tecnológico del rol. Estos se diferencian de la definición tradicional de juego de rol en el sentido de que el resultado y la historia ya están planificadas o programadas en la mayoría de los casos, o al menos hay opciones limitadas (Bowman, 2010). Estos juegos de rol virtuales, como dice Bowman, se caracterizan por el sistema de *'hack-and-slash'* (batallas contra monstruos para ganar experiencia o subir de nivel) y se subdivide en categorías como *Massive Multi-user Online Roleplaying Game* (MMORPG, que tiene juegos populares como *Warcraft*) y *Massive Multi-user Online*, que es similar al MMORPG pero con más libertad de acción e historia (Bowman, 2010).

Si bien, en muchas culturas lo lúdico está visto como mero entretenimiento, estudios recientes como el que se presenta en el artículo de Schoj (2015) demuestran lo benéfico que pueden ser los juegos (en este caso, específicamente de rol) para los jóvenes y niños.

Hoy en día, la mayoría de las personas viven bajo el estrés de la sociedad y sus reglas, por lo que hay aspectos de sí mismos que no llegan a explorar por miedo o represión. El juego de rol ayuda a explorar diversas partes del *Yo* en un ambiente fantástico donde se puede usar la excusa de no ser uno mismo (Bowman, 2010). Todos toman roles en el día a día, no necesariamente en contextos lúdicos, sino mayormente en contextos sociales donde hay una jerarquía preestablecida (Williams et al, 2006).

Las dinámicas que ofrecen los juegos de rol a la hora de resolver problemas, según Bowman (2010), ayudan a desarrollar ámbitos como el personal, interpersonal, cultural, cognitivo y profesional, pues hasta para cuestiones médicas y militares se usan juegos de rol. Williams, Hendricks y Winklet (2006) expresan que en el día a día todas las personas pasan por juegos de rol, pues los humanos son actores sociales que toman roles según convenga para su desenvolvimiento dentro del contexto en el que se encuentren. Más aún, como muestra Ellis (1973), la gente juega para satisfacer distintas necesidades, como la relajación, la recapitulación, la preparación, el instinto o un excedente de energía.

Ellis (1973) describe las teorías clásicas de las razones por las que la gente juega. Por ejemplo, uno podría jugar porque tiene un exceso de energía dentro, o porque las acciones lúdicas son instintivas en el ser humano, o alternativamente, porque la persona busca relajación después de trabajar arduamente. Bowman (2010) también encontró que la gente disfruta del juego (más específicamente el juego de rol) ya que les gusta desarrollar la narrativa de la historia o personaje, porque les gusta el desafío de resolver problemas, crear escenarios, sentirse recompensados después de un logro, tener interacción en-personaje y fuera de este que ayuda a reforzar amistades, o por el simple hecho de poder examinar una identidad diferente a la suya.

Como última razón para jugar, algunos jugadores mencionan que dentro del juego de rol hay un ambiente controlado y pueden desenvolverse con libertad (Bowman, 2010) y hasta llegar a criticar la sociedad en la que viven desde un microcosmos en donde su persona real no se encuentra en peligro al expresar su opinión.

Es necesario en los niños, específicamente, que jueguen, pues están en una edad donde se está desarrollando su lenguaje (Ratner, 1991) entre otras funciones formales, y necesitan de la interacción con otros para desarrollarse intelectual e interpersonalmente, (Meyerhoff, 2001) y aprenden a lidiar con la existencia del otro y las implicancias que esto trae (Ellis 1973). Además de los beneficios que serán explicados a continuación, el juego incluye el desarrollo de habilidades o facultades como la imaginación y la creatividad, y es precisamente, como dice Vigotsky (2003), un momento cúspide en donde la creatividad del niño debería alcanzar su máximo potencial, pues luego es reprimido por la sociedad o simplemente las actividades creativas ya no son su prioridad.

En un estudio sobre las ventajas y desventajas del aspecto lúdico realizado por Adam (2013), un 73% de los padres considera que éste es necesario para el desarrollo de su hijo. Dentro de las ventajas, a través del juego, los niños pueden aprender a afrontar situaciones desde puntos de vista ajenos (Adams, 2013; Bowman, 2010; Wizards RPG Team, 2014). En segunda instancia, la propuesta argentina de incluir juegos de rol en el sistema escolar, según el artículo de Schoj (2015), es una gran oportunidad para demostrar los mencionados beneficios como la rápida toma de decisiones que estimula la negociación, el reforzamiento de ideas de convivencia pacífica y finalmente el desenvolvimiento del estudiante que puede llevar a hacerlo un mejor ciudadano al saber respetar las reglas, dar su opinión y velar por beneficio de otros. También se ha visto que los niños que toman parte de juegos de pretensión (donde se toma un rol ajeno) son vistos como más socialmente competentes según sus padres y profesores (Adams, 2013). Otro de los beneficios es el hecho de que las actuaciones de historias épicas permiten cohesión social. Gygax, el creador de D&D (en Bowman, 2010) resalta que el ser humano tiene una necesidad de explorar territorios desconocidos y de ir en aventura, tal como lo fue el “descubrimiento” de América por los europeos, y pues, un contexto de mundos imaginarios permiten que el jugador pueda vivir esto, sólo que a través de un *Yo* alternativo, generando un desfogue para la psique. Más aún, Bowman (2010) también discute el positivo desarrollo social que puede tener un jugador al llegar a una situación donde debe tomar posición de líder, situación que quizás no tiene en la ‘vida real’.

Por otro lado, entre las pocas desventajas que se encuentran al jugar juegos de rol, esta primero la idea de que esta oportunidad de ser otra persona no es sino un escapismo, potencialmente peligroso para el ego y la sociedad (Bowman 2010). En segunda instancia, se podría deducir que los juegos de rol no son un espejo perfecto de la realidad, pues aprender a desenvolverse en él no necesariamente significa que se podrá hacer lo mismo en la realidad, pues hay más factores fuera de nuestro control en el mundo real.

Sintetizando lo anteriormente dicho, se han encontrado que las ventajas que ofrecen los juegos de rol son la cooperación, el respeto por los demás, el aprender a mediar, a debatir, el auto-control, la expresión

y contención emocional, una mejora en habilidades lingüísticas y el fomentar mentes abiertas a diferentes perspectivas para acercarse a problemas. En comparación estas numerosas ventajas sólo se encontraron dos desventajas; el escapismo y el hecho de que el juego de rol no necesariamente emula el mundo real. Debe tomarse en cuenta que no significa que sean las únicas desventajas, pero las referencias utilizadas en el artículo no mostraron más.

La construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas a través de los juegos

El primer momento de socialización en la infancia es entre un cuidador y un hijo. El cuidador, quien tiene más experiencia en la vida social, intentará guiar al niño a través de estrategias de comunicación que le permitirán al niño florecer socialmente (Wersch, 1988). Sin embargo, los niños al crecer crean sus propios ambientes sociales con sus pares y esta interacción estará afectada por nuevos factores donde aprenderán a adaptarse. Estas situaciones sociales se pueden imitar a través de juegos de rol, y por tanto, una vez resueltas en el juego, será más fácil para el niño resolverlas en la vida real, pues tendrá experiencia sobre posibles opciones para actuar socialmente.

Es importante para este artículo especificar qué se entiende por relaciones interpersonales. Entre los ámbitos de socialización del niño se encuentran la familia, que es el primer lugar donde se socializa, seguida por la escuela, el parque y otros. En la mayoría de casos los niños no eligen con quiénes ni cómo interactuar, pues la socialización entre pares también es espontánea ya que tiene que ver con el otro niño también (Hartup, 1992). Adicionalmente, la forma en la que el cuidador interactúa con el niño va a determinar cómo se desarrolla socialmente cuando crezca y obtenga su independencia social (Walker et al. 1992). A continuación se presentan diferentes teorías de distintos autores respecto a las interacciones sociales, sobre todo en niños, cuyas teorías no necesariamente se interrelacionan entre sí, pero permiten un entendimiento de las variadas formas de abordar el tema.

Las relaciones interpersonales son complejas de definir y estudiar en su totalidad, pues cada individuo tiene factores propios y diversos que afectan la forma en que se generan este tipo de relaciones (Berscheid, 1994). Sin embargo, se deben mencionar conceptos relacionados a las relaciones interpersonales, como la conducta social y la sociabilidad. De la definición propuesta en el diccionario de psicología se puede rescatar el hecho de que la sociabilidad se da en especies o individuos con características de cooperación entre sujetos (Warren, 2013); como seres sociales, los humanos buscan la interacción, sobre todo a tempranas edades donde dependen de un sujeto social (Piaget, 2015) quien los ayudará a formarse socialmente y a estar listos para enfrentar el mundo y sus diferentes ambientes de socialización. En el mismo sentido, la definición de conducta social sugiere que las acciones sociales están dirigidas a otro individuo quien toma esto como estímulo (Warren, 2013).

A través de esta socialización es que una persona interactúa con otra, y eventualmente se podrían formar relaciones diferenciadas por el grado de cercanía entre ambos individuos. Por ejemplo, en una rel-

ación cercana se llega a un grado alto de interdependencia, la cual incluye un acercamiento emocional con el otro, además de un mejor entendimiento de los pensamientos entre ambos (Kelley et al. en Berscheid, 1994).

Más aún, “venimos al mundo listos para interactuar con otros seres humanos”, expresa Dissayanake (en Baron y Byrne, 2005, p. 310). Naturalmente, la primera relación que se da es la del apego entre una madre (o cuidador) y un hijo, donde a través de gestos y sonidos el bebé busca sentirse valorado por el cuidador para luego generar su concepto de *Yo* social o confianza interpersonal (Baron y Byrne, 2005). Adicionalmente, la formación del niño en un ambiente social (normalmente con sus padres) desde los nueve meses influye en cómo se desarrollará en una situación social en el futuro cuando interactúe con personas fuera de su familia (Walker, Messinger, Fogel y Karns, 1992) pues en la infancia se perciben los patrones del apego en la forma en que un niño interactúa con sus pares (Baron y Byrne, 2005). Otro contexto evidente es la escuela, donde los niños se someten a imitación para aprender a actuar socialmente, ya sea de un maestro o de uno de sus pares que considere competente (Ratner, 1991). Finalmente, se puede deducir que otros ambientes de socialización como lo es un parque o una reunión familiar causarían el mismo uso de esquemas de relación como los mencionados: de familia y pares (Srull y Wyer en Berscheid, 1994).

Podemos apreciar entonces, por lo anteriormente mencionado, lo influyente que son los padres en torno al desarrollo del niño. Al comienzo de su vida, los niños no cuentan con palabras ni las entienden, entonces es a través de gestos exagerados de los padres que se pueden entender entre sí (Berscheid, 1994; Walker et al. 1992). Más aún, las teorías etológicas indican que los individuos de una misma cultura interactúan bajo una misma concepción social con gestos similares; por otro lado, las teorías socioculturales apuntan a que los niños se desarrollan en torno a los estímulos que les dan los padres y a la forma en que se desarrollan en ambientes donde interactúan con otros niños (Walker et al, 1992). Adicionalmente, la relación entre padres e hijos aporta al desarrollo cognoscitivo, educativo, lingüístico y cultural del niño, pero no es sólo de transmisión pues gradualmente se transforma en una construcción continua del proceso de socialización (Piaget, 2015), es decir el niño pasa de ser un espectador pasivo al conocimiento que les brindan sus padres a internalizar esa nueva información en su forma de vida. Más aún, si bien las relaciones sociales entre padre e hijo son significativas para su desarrollo junto a los pares luego, los niños se desarrollan en gran parte en torno a atribuciones, expectativas, motivos y emociones que se generan en la interacción con otros niños (Hartup, 1991).

Más adelante el niño pasa de depender de un sujeto social (padres) a una etapa de autonomía donde su propia personalidad y ambientes de socialización son creados a causa de la autonomía que se genera (Piaget, 2015). Como están constantemente rodeados de gente, según Ellis (1973), los niños en etapas tempranas de la vida necesitan de la interacción con otros niños para aprender a lidiar con las implicaciones de la existencia del otro. El comportamiento del niño en los trabajos en grupo de los estudios de caso podía predecir la forma en que sería juzgado por sus compañeros, y este juicio podía predecir el comportamiento de algún compañero hacia el otro (Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, 1986).

Por otro lado, Dodge (1986) Presenta un modelo de intercambio social en niños expresado en un diagrama donde el niño recibe un estímulo social, luego lo procesa (codifica, interpreta, busca respuesta, evaluación y lo recrea), lo cual influye en un comportamiento que será procesado por el compañero quien se comportará de vuelta de una manera hacia el niño después de haberlo juzgado y haber recibido el mismo estímulo social.

En torno a la relación de cooperación entre los niños en el nivel de las operaciones concretas, estas se pueden ver a través de las interacciones sociales que en realidad son pre-cooperativas, pues en supuestas conversaciones, si bien visualmente un niño podría estar mirando a otro, en realidad es un diálogo para sí mismo (Piaget, 2015).

Así pues, dependiendo de la relación formada, o la interacción con la otra persona, el juego tendrá diferentes efectos sociales en el niño dependiendo del rol que cumpla cada uno de los agentes de socialización. A continuación se discutirán tales efectos sociales de jugar.

A través del juego entre niños y padres, estos últimos pueden medir el nivel de dificultad de los juegos que le presentan a sus hijos, pues pueden determinar, con base a la observación, los niveles de competencia de su hijo (Meyerhoff, 2001). Los juegos contribuyen al desarrollo del lenguaje en niños, lo cual les permite interactuar con mayor eficacia (Walker et 1992), pues aumenta su experiencia en interacción. Así mismo, mediante los juegos de rol, se puede desarrollar la empatía, cohesión grupal, además de descubrir nuevas habilidades cognoscitivas y sociales aplicables a la realidad. (Bowman, 2010). Más aún, ganan una mayor soltura ante la interacción con otras personas, una mejoría en cumplir con las reglas del Manual del Jugador (Wizards RPG, 2014) y aprenden a respetarse entre sí y a las autoridades del juego (el DM en el caso de D&D).

Como se mencionó anteriormente, los niños pasan de un ambiente donde principalmente se socializa con los padres, a un ambiente con niños distintos y espontáneos. En las etapas tempranas del niño se dan comportamientos que en algunos casos parecen no tener una estructura clara entre los medios y los fines, pues la actividad es más puramente lúdica (Richards, 1974). Al jugar, los chicos refuerzan ideas como la convivencia y respeto a los roles asignados a cada uno, abriendo espacios de debate y ayudando al desenvolvimiento de los estudiantes para convertirlos en mejores ciudadanos a través de juegos de mesa (Schoj, 2015). En juegos tales como los juegos de rol, los niños llevan a cabo el juego socio-dramático, y este, según Adams (2013), está altamente relacionado con la aceptación por parte de los pares y de los adultos.

De la misma manera, Adams (2013) menciona que a través del juego los niños aprenden a ver las cosas desde el punto de vista de otro, a cooperar y a negociar entre sí, a regular emociones personales y comportamiento, además de entender las reglas de juego. Para esto último, los niños requieren de tiempo para practicar jugar a solas y con compañeros, y a la vez en ese momento pueden desarrollarse intelectual e interpersonalmente (Meyerhoff, 2001).

Los juegos de rol obligan al niño a tomar decisiones bajo presión o incluso a batallar simuladamente o negociar diplomáticamente (Schoj, 2015), y por consecuencia de esto, se puede ver que los juegos también contribuyen al desarrollo del lenguaje en el niño en etapas tempranas (Ratner, 1991). Wersch (1988) nota que existe un habla interna en el niño, y esta sirve para planificar lo que va a hacer y regula su participación social en la interacción con otros. Es importante notar que el tiempo dedicado a la interacción entre niños aumenta con la edad, pues más tiempo de interacción es necesario para su desarrollo social (Hartup, 1992).

Los beneficios sociales peculiares de los juegos mencionados anteriormente también se dan en la interacción con adultos y quizás de manera más positiva para el desarrollo del niño, pues los adultos tienen más experiencia en el mundo y por tanto, como dice Wersch (1988), son de gran ayuda como guías. Específicamente, en un juego de rol como *Dungeons and Dragons* es más beneficioso que, si los niños jugadores son de muy corta edad, tengan a alguien mayor como Maestro del Juego para que sea un mejor guía y sepa resolver problemas más eficazmente (o conduzca a los niños para que sepan cómo hacerlo). Los padres y maestros al jugar con los niños pueden monitorearlos y ver sus niveles de competencia para así poder modificar la progresión del juego, pues lo ideal sería darles juegos de buen nivel a los niños para que sean un reto y se esfuercen y desarrollen sus habilidades creativas y sociales al máximo (Meyerhoff, 2001). Lamentablemente, la mayoría de los juegos de hoy en día son muy abstractos, por lo que crean frustración en los niños y los convierte en jugadores pasivos, como notó Meyerhoff (2001). Es por esto último que el rol del padre o docente supervisor en el juego es importante, sobre todo en las primeras etapas donde el niño busca aceptación de que lo que está haciendo para sentirse competente, pues esto influenciará en sus relaciones interpersonales a futuro (Foltz et al, en Baron y Byrne, 2005). Además, cuando los padres guían al niño durante el juego, le enseñan cómo se suelen manejar las personas en ciertas situaciones sociales, “siguiendo ciertos procedimientos e implicándose en comportamiento cooperativo, todo lo cual es relevante para la habilidad del niño al conducirse con otros adultos e incluso con sus pares” (Lindsey, Miza y Pettit, en Baron y Byrne, 2005, p. 312).

La perspectiva de los padres sobre los juegos de pretender (o juegos de rol) es importante, pues si los padres valoran las contribuciones del juego al desarrollo de sus hijos están más predispuestos a brindarles juguetes, animarlos a jugar con pares, participar en actividades de juego y facilitar el juego de sus niños en general (Adams, 2013) y esto se ve en el porcentaje de 73.2% de los padres que participaron en el estudio, que estuvieron de acuerdo que el juego es benéfico para el niño en tanto los ayuda a resolver problemas, pensar, imaginar, desenvolverse social y cognitivamente, y a desarrollar el lenguaje. En el mismo estudio de Adams (2013) se vio que los niños que tomaban parte en ‘juegos de pretender’ eran más propensos a ser socialmente competentes con pares y adultos.

Finalmente, es interesante resaltar la necesidad de ambos tipos de interacción social entre padres e hijos y entre los hijos y sus amigos, pues cada interacción en cada etapa es importante y necesaria. El apoyo de los padres es sobre todo beneficioso para que el niño se encuentre estimulado a jugar y pueda así disfrutar

de los beneficios del juego que se han mencionado anteriormente (sociales, cognitivos, etc.). Sin embargo, Vigotsky resalta la lamentable pérdida de interés del individuo en adentrarse en actividades de creatividad o imaginación (sobretudo lúdicas) al crecer, por lo que se sugiere que movimientos lúdicos como el presentado en Schoj (2015) promuevan el juego desde los niños hasta los adolescentes para que entiendan los beneficios que traen y lleguen a la edad adulta aun queriendo jugar para reforzar esas áreas de cognición y socialización que brindan los juegos.

Para resumir las ideas presentadas, en éste artículo se ha mencionado que los juegos de rol se han visto como estimulantes de habilidades sociales como la cooperación, el respeto, el aprender a mediar, debatir, el auto-control y las formas de expresar o contenerse emocionalmente, además de los beneficios cognitivos como la mejoría del lenguaje y habilidad para resolver problemas. El aporte de mejoría para cada niño varía dependiendo de factores tempranos como el apego (que influye en sus futuras interacciones) o simples factores situacionales como el nivel de atención prestada o el respeto a las reglas que se tiene. También es importante resaltar que la cercanía en la relación del niño con el agente social es positiva en tanto facilite la práctica de habilidades del niño, idealmente incentivando a que se continúe con los juegos durante toda su formación.

Además, los juegos de rol tienen una naturaleza orgánica particular que no puede ser remplazada por la tecnología, aunque esta plataforma sea más práctica hoy en día para padres que no tienen tiempo para jugar con sus hijos. Por otro lado, si bien va fluctuando a través de los años la importancia que se le da a los juegos de rol, hay estudios actuales que demuestran que se les debería dar más importancia a los juegos por los beneficios que traen a los niños. Los juegos de rol ya son usados en contextos militares, médicos y otros por la posible práctica de resolver problemas, es decir, lo aprendido en los juegos puede servir para la vida real y se comprueba hasta con adultos. Por esto se sugiere que los niños jueguen, así se van acostumbrando a la presencia espontánea de otros en el mundo real.

Adicionalmente, los juegos, además de cumplir las funciones de desfogue, diversión y medio de expresión, ayudan a los niños a desarrollar el lenguaje que les permite comunicarse más efectivamente con otro, además de trabajar en la generación de empatía mediante juegos cooperativos. Los niños dependen de un agente social en edades tempranas al buscar generar vínculos humanos con quien pueda entenderlos y apoyarlos emocionalmente. Por eso, se debe resaltar la importante función de los padres como agentes de socialización, pues guían al niño en torno a cómo debe comportarse en ambientes ajenos.

En ese sentido, padres que conocen sobre la competencia cognitiva, y saben identificarla en sus hijos pueden ayudar a estimular el desarrollo de sus hijos a través del juego, midiendo el nivel de dificultad del juego en torno a la competencia cognitiva de sus hijos, así pueden promover el desarrollo de sus habilidades y luego ellos pueden sentirse socialmente competentes cuando juega con amigos.

En síntesis, el niño aprende cómo comportarse, cómo hablar, y cómo generar empatía con otros

desde lo que le enseñan sus padres, y luego, mediante la interacción con sus pares, puede experimentar diferentes factores no controlados y aprender a resolver nuevos problemas para enfrentar aquello que no aprendió de sus padres. Sobre todo, es importante que sigan jugando para que no se pierda esa chispa de imaginación y creatividad que se experimenta en juegos como los de rol. El hecho de tratar los juegos de rol en un ámbito académico brinda un aporte beneficioso pues las ventajas sociales, emocionales y cognitivas son valoradas y quizás se le dé más importancia al aspecto lúdico en el futuro si es que se relaciona con teorías académicas como la del desarrollo social.

Referencias

- Adams, A. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope*, Vol. 12, p.69-86.
- Baron, R. & Byrne, D. (2005). *Psicología Social*. Pearson educación. S.A.
- Berscheid, E. (1994). Interpersonal Relationships. *Annual Review of Psychology*, vol. 45, pp. 79-120. Annual Reviews Inc.
- Bowman, S. (2010). *The functions of roleplaying games: how participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company.
- Cogburn, J. & Silcox, M. (2012). *Dungeons & Dragons and philosophy: raiding the temple of wisdom*. Carus Publishing Company.
- Dancy, R. (2000). *Adventure Game Industry Market Research Summary*.
- Dodge, K., Pettit, G., McClaskey, C. & Brown, M. (1986). Social competence in children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, vol.51.
- Ellis, M. (1973). *Why People Play*. Prentice-Hall, Inc.
- Hartup, W. (1992). Peer Relations in Early and Middle Childhood. En Van Hasselt, V. *Handbook of social development: a lifespan perspective*, pp. 257-281. Plenum Press.
- Meyerhoff, M. (2001). Perspectives on Parenting. *Pediatrics for Parents*, Vol. 19, p.8.
- Piaget, J. (2015). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Ratner, C. (1991). *Vygotsky's Sociocultural Psychology and its Contemporary Applications*. Plenum Press.
- Richards, M. (1974) *La integración del niño en el mundo social*. Amorrurtu Editores.
- Schoj, E. (2015, octubre 26). Los juegos de Rol llegan al colegio como un novedoso dispositivo pedagógico. *Tiempo Argentino*.
- Vallejos, M. & Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Avances en Psicología*, Vol.18, pp103-110.
- Vygotsky, L. (2003). *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. Akal Editorial.
- Walker, H., Messinger, D. Fogel, A & Karns, J. (1992). Social and Communicative Development in Infancy. En van Hesselt, T. *Handbook of social development: a lifespan perspective*. (pp. 157-181). Plenum Press.

-
- Warren, H. (2013). *Diccionario de Psicología*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Wersch, J. (1988). *Vygotsky y la Formación Social de la Mente*. Paidós.
- Williams, J., Hendricks, S. & Winklet, W. (2006). *Gaming as Culture*. McFarland & Company.
- Wizards RPG Team (2014). *D&D Player's Handbook*. 5ta edición, Wizards of the Coast.

Imaginar la historia: el juego de rol *Leyenda* como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 4, Pp. 50-69

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Marcos O. Cabobianco
Universidad de Buenos Aires
marcoscabobianco@gmail.com

Martín Van Houtte
Universidad de Buenos Aires
martin.van.houtte@hotmail.com.ar

Abstract

Role-playing games were already thought of as an educational tool. Generally, their idiosyncrasies were adapted to the didactic-pedagogical context, as a simulation of situations relevant to the subject to be taught. Their potential to serve as a bridge between historiography (the writing of history), narratology (the study of narratives), and metahistory (the study of how historiography is written and interpreted as a narrative) has been rarely exploited. In this paper I propose to study how the tools of a particular role-playing game collaborate with the metahistorical study of the conquest of the Aztec empire, taking into account the polysemy of the expression: the subjugation that the triple alliance carried out on other aboriginal settlers, and the one suffered at the hands of the Spanish conquistadors. In turn, I put this proposal into practice and shared the results of the experiment. In particular, I designed the *Leyenda* role-playing game (Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M., 2022) with precise procedures for constructing four types of modules, these are: Ambition (to create a module in which a community is undergoing unwanted changes), Intrigue (to create one in which a community is suffering from factional infighting), Mission (to create one in which a community is suffering damage and someone must seek to repair it), and Rebellion (to create one in which the community is suffering from the struggle between the established order and dissidents). When played, they unfold a unique narrative to the group, which, when completed, fits one of the four types of stories identified by Northrop Frye (*Anatomy of Criticism*, 1957): Comedy,

Epic, Irony, and Tragedy. I propose that, in order to adapt a historical situation to a game module, it is necessary to do research, select and make explicit the sources investigated (be them literary, filmic, historical, etc.), from which the elements necessary to write the module will be distilled. By following the procedures of the game, specially designed taking into account narratological models, the group will deploy its creativity, building its own legend on those basic elements that were distilled from the sources. From the narratological analysis of that resulting legend, it is possible to compare it with the positions on how to investigate a historical situation, how to select the most appropriate sources, and how, when an interpretation is exposed, its narration usually conforms to one of Frye's four types of narratives, something already pointed out by Hayden White (Metahistory, 1973). To test this hypothesis, I conducted an experiment: I investigated the historical situation of the conquest of the Aztec empire, selecting and making explicit the sources (primary, secondary, fictional and ludic); then, I created a module for each of the four procedures according to the investigation; then, I gave them to game directors to play, together with questionnaires to collect information about their games; and finally, it was made an analysis of the result from the crossing of those areas with my ludic proposal, which will serve to encourage rereadings of that critical historical situation.

Keywords: historiography, narratology, leyenda.

Resumen

Los juegos de rol se pensaron ya como una herramienta educativa. Generalmente se adaptaron sus idiosincrasias al contexto didáctico-pedagógico como simulación de situaciones relevantes para el tema a enseñar. Pocas veces fue aprovechado su potencial para servir de puente entre la historiografía (escritura de la historia), la narratología (estudio de las narraciones), la metahistoria (estudio de cómo se escribe e interpreta la historiografía en tanto narración). En esta ponencia propongo estudiar cómo las herramientas de un juego de rol particular colaboran con el estudio metahistórico de la conquista del imperio azteca, teniendo en cuenta la polisemia de la expresión: el sometimiento que la triple alianza realizó sobre otros pobladores aborígenes y el que sufrió a manos de los conquistadores españoles. A su vez, puse esa propuesta en práctica y comparto los resultados del experimento. En particular, se diseñó el juego de rol *Leyenda* (Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M., 2022) con procedimientos precisos para construir cuatro tipos de módulos, estos son: Ambición (para crear un módulo en el que una comunidad está sufriendo cambios indeseados), Intriga (para crear uno en el que una comunidad está sufriendo por las luchas internas de sus facciones), Misión (para crear uno en el que una comunidad está sufriendo daños y alguien debe buscar cómo repararlos), y Rebelión (para crear uno en el que la comunidad está sufriendo por la lucha entre el orden establecido y los disidentes). Al ser jugados, despliegan una narración única al grupo, que, ya terminada, encaja con uno de los cuatro tipos de relatos identificados por Northrop

Frye (*Anatomy of Criticism*, 1957): Comedia, Épica, Ironía y Tragedia. Propongo que, para adaptar una situación histórica a un módulo de juego, es necesario hacer una investigación, seleccionar y explicitar las fuentes investigadas (sean literarias, filmicas, históricas, etc.), a partir de las cuales se destilarán los elementos necesarios para escribir el módulo. Al seguir los procedimientos del juego, especialmente diseñados teniendo en cuenta modelos narratológicos, el grupo desplegará su creatividad, construyendo su propia leyenda sobre esos elementos básicos que fueron destilados de las fuentes. A partir del análisis narratológico de esa leyenda resultante, es posible compararlo con las posturas sobre cómo investigar una situación histórica, cómo seleccionar las fuentes más apropiadas, y cómo, cuándo se expone una interpretación; su narración suele ajustarse a alguno de los cuatro tipos de relatos de Frye, algo ya señalado por Hayden White (*Metahistory*, 1973). Para poner a prueba esa hipótesis, llevo a cabo un experimento: investigué la situación histórica de la conquista del imperio azteca, seleccionando y explicitando fuentes (primarias, secundarias, ficcionales y lúdicas); luego, se creó un módulo por cada uno de los cuatro procedimientos en función de la investigación; después, lo di a directores de juego para que los jueguen, junto con cuestionarios para recopilar información sobre sus partidas; y finalmente, realicé un análisis del resultado desde el cruce de esas áreas con nuestra propuesta lúdica, que servirán para fomentar relecturas de esa situación histórica crítica.

Palabras clave: historiografía, narratología, leyenda.

“En efecto, el historiador y el poeta no se diferencian por decir las cosas en verso o en prosa (...); la diferencia está en que uno dice las cosas que ocurrieron y el otro dice las cosas como podrían ocurrir.”

(Aristóteles, 2011 [ca. s. IV a.C.]: 66)

“De cualquier modo, la preocupación principal de White no consiste en borrar los límites entre poesía e historia. Las formas literarias del <entramamiento> no representan una dimensión *alternativa* de la construcción de sentido frente a la pretensión de validez de los textos historiográficos, sino una dimensión *adicional*.”

(Martínez y Scheffel, 2011 [1999]: 229)

Introducción y objetivos

Los juegos de rol se pensaron ya como una herramienta educativa (Hyltoft, 2008; Ibarra Lechuga, 2018; Hernández Mendo, 2018; entre otros). Generalmente, se adaptaron sus idiosincrasias al contexto didáctico-pedagógico como simulación de situaciones relevantes para el tema a enseñar. Sin embargo, este artículo tiene como objetivo proponer que los juegos de rol pueden ser:

- Un puntapié para la investigación de la literatura que trabaje el tema en cuestión (consistente en fuentes primarias, secundarias, ficticias y lúdicas) en tanto preparación para una partida, y

- Un vehículo para sugerir buenas prácticas de producción historiográfica, es decir, para prestar atención al proceso de escribir la historia.

En ese sentido, el objetivo específico de este trabajo es aprovechar ese potencial de los juegos de rol para servir de puente entre la *historiografía* (escritura de la historia), la *narratología* (estudio de las narraciones) y la *metahistoria* (estudio de cómo se escribe e interpreta la historiografía en tanto narración).

Este artículo propone estudiar como las herramientas de un juego de rol en particular, *Leyenda* (Cabobianco y Van Houtte, 2022), colaboran con el estudio metahistórico de la conquista del imperio azteca, teniendo en cuenta la polisemia de la expresión: el sometimiento que la triple alianza realizó sobre otros pobladores aborígenes y el que sufrió luego a manos de los conquistadores españoles.

Marco teórico

Un punto de partida es el análisis metahistórico propulsado por Hayden White (1975 [1973]), inspirado en una de las clasificaciones de Northrop Frye (2000 [1957]), cuya obra es estudiada también por la narratología (Martínez y Scheffel, 2011 [1999]). Asimismo, se catalogan los juegos de rol en el marco del análisis lúdico de Caillois, es decir, como actividades que, entre otras características lúdicas, son ficticias (1986 [1958]: 37). Dentro de su taxonomía se pueden encajar primordialmente en la categoría de *mimicry*: “ocupan su lugar la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad. La *mimicry* es invención incesante” (1986 [1958]: 58). De hecho, es esta simulación de una segunda realidad la que construye el mismo acto de juego: la exploración del espacio imaginado compartido (Edwards, 2004).

Sin embargo, en contraposición al “entramamiento” postulado por White, que impone un patrón narrativo arquetípico en la escritura de la historia (Martínez y Scheffel, 2011 [1999]: 229), existe otra forma de hacer historiografía. En *La historia sin objeto* (Campagno y Lewkowicz, 1998) se establecen tres proposiciones principales. En primer lugar, las prácticas (83-109) no están determinadas de antemano. En segundo lugar, lo que “es” algo sólo puede serlo en el sentido de “estar” constituido y relacionado con prácticas determinadas precariamente por una dominante (también ella misma una práctica), y por lo tanto, adquiere definición sólo a partir de esa relación hegemónica que exige la dominante. En tercer lugar, el análisis de las prácticas es a la vez una práctica. La situación analizada forma parte de la situación desde la que se analiza.

En línea con esta última postura, y en contraposición a una concepción objetiva de la historia, cambia la visión sobre las prácticas típicas del trabajo historiográfico. Los historiadores pueden elegir la serie de variables que dicte la escala de análisis escogida y reordenar el grueso

de las prácticas resaltadas con dicho lente, es decir: la escala de observación cambia el objeto, que no tiene la misma forma ni la misma trama, y que por ende transforma el contenido de la representación. Así:

Lo que emerge como ámbito pertinente para la práctica historiadora es el campo de intervención. Pero la delimitación del campo depende de la potencia y de la estrategia de cada intervención y ya no del principio de unidad del objeto. Cada intervención de la práctica historiadora determina qué prácticas son relevantes para su análisis, constituye las situaciones singulares con las que opera, de acuerdo con la estrategia que le es propia. (Campagno y Lewkowicz, 1998: 30)

Y es parte de este trabajo proponer a los juegos de rol como una práctica relevante para el análisis historiográfico, usarlos estratégicamente para desplegar un análisis situacional.

Metodología

Antes de empezar con la metodología empleada, es necesario resumir las características fundamentales de la principal herramienta que se utilizará: el juego de rol *Leyenda*. El juego propone que al jugarlo en una partida de una o dos sesiones, de unas cuatro a ocho horas en total, el resultado sea una historia legendaria centrada en cómo los protagonistas de los jugadores (PJs) lidian con una terrible crisis que amenaza con destruir o cambiar para siempre a la comunidad. Al final de la partida, los participantes juzgan lo que sucedió en la ficción para decidir con qué arquetipo narrativo (en el juego se denominan *Tipos de Leyenda*) encaja mejor la historia que acaban de contar. Los cuatro Tipos de Leyenda están inspirados por las categorías míticas de Frye: Comedia, Épica, Ironía y Tragedia (2000 [1957]).

Para preparar una partida o módulo de *Leyenda*, que el juego llama Escenario, el texto propone seguir uno de cuatro procedimientos, que producen cada uno un tipo distinto de crisis en la que se ve involucrada la comunidad, y por lo tanto, los PJs. Estos procedimientos, o Proto-Escenarios, son:

- **Ambición:** la crisis consiste en una comunidad que está sufriendo cambios internos por la ambición de unos pocos, cambios que no son deseados por el resto de la comunidad. Este Proto-Escenario está inspirado en la creación de pueblos de Perros en la Viña (Baker, 2014 [2004]).
- **Intriga:** la crisis consiste en la escalada del conflicto entre las diferentes facciones que influyen en una comunidad. Este Proto-Escenario está inspirado en el capítulo “Long Knives” de *Situations for Tabletop Roleplaying* (Kornelsen, 2012).

- Misión: la crisis consiste en una tragedia terrible que asedia una comunidad, y sólo partiendo en una misión de reparación se podrá solucionar. Este Proto-Escenario está inspirado en técnicas tradicionales para crear aventuras en la mayoría de los juegos de rol, y en el análisis de Morphology of the Folktale (Propp, 2009 [1928]).
- Rebelión: la crisis consiste en una lucha entre el orden establecido en una comunidad y la necesidad de los disidentes de cambiar dicho orden. Este Proto-Escenario está inspirado en el capítulo “Transgression” de Situations for Tabletop Roleplaying (Kornelsen, 2012).

Antes de continuar, se dará un breve resumen de cómo funciona el juego de rol *Leyenda*. A diferencia de otros juegos similares, los participantes no se dividen solamente entre Director de juego y Jugadores, sino que se agrega un tercer rol que redefine los otros dos: el de Coro. En detalle:

- Jugadores: controlan cada uno a un PJ.
- Director: describe las situaciones con las que lidian los PJs, y controla a los demás personajes (PNJs).
- Coro: agrega detalles interesantes, y juzga a los protagonistas y la narrativa, creada en la interacción entre los demás participantes.

Cuando surge en la ficción un conflicto dramático, es decir, cuando la Acción de los PJs para superar un obstáculo es Incierta, y además Legendaria o Motivada (o ambas), el juego utiliza dados para resolver el conflicto. El Director establece una dificultad numérica y los Jugadores tiran uno o más dados, basados en las Capacidades y Rasgos Legendarios de sus PJs, y comparan el resultado con la dificultad. Si los dados la superan, el conflicto se resolverá según la Intención de los Jugadores; de lo contrario, se resolverá complicando la situación de alguna manera, para lo cual el Director puede inspirarse tanto en sus Jugadas Generales como en las Propuestas de Situación que ofrece cada Escenario. Hay reglas que complican un poco ese esquema básico, pero no son necesarias en este resumen y se pueden ver en algo más de detalle descargando un resumen de las reglas en el siguiente enlace: <https://www.leyendarpg.com/public/downloads/LeyendaGuiaInicio.rar>.

El primer paso del método propuesto fue diseñar y redactar cuatro Escenarios para *Leyenda*, siguiendo para cada uno los procedimientos de uno de los Proto-Escenarios que ofrece el juego.

Para ello se recopilaron y estudiaron las siguientes fuentes:

- Primarias:
 - + Una reproducción facsimilar del Códice Borbónico de 1899, a su vez una reproducción facsimilar del original.

-
- + Una reproducción facsimilar del Códice Ixtlilxochitl, anexo a Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua (ver las fuentes secundarias).
 - + Una reproducción facsimilar del Códice Laud, anexo a La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud (ver las fuentes secundarias).
 - + Una reproducción digital del Códice Florentino, de De Sahagún.
 - Secundarias:
 - + Albores de la conquista. La historia pintada del Códice Florentino, de Magaloni Kerpel.
 - + Compendio de la historia general de América, de Navarro y Lamarca.
 - + Descripción, historia y exposición del Códice Borbónico (edición facsimilar), de Del Paso y Troncoso.
 - + El artículo Fierce and Unnatural Cruelty: Cortés and the Conquest of Mexico, de Clendinnen.
 - + El número especial 109 de la revista Artes de México, titulado Códices prehispánicos.
 - + El sacrificio humano entre los aztecas, de Graulich.
 - + El universo de los aztecas, de Soustelle.
 - + Historia de la conquista de México, de De Solís y Rivadeneyra.
 - + Historia del nombre y de la fundación de México, de Tibón.
 - + La edición especial 92 de la revista Arqueología Mexicana: Los personajes del mito.
 - + La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud y Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua, ambos de Anders, Jansen y Reyes García.
 - + La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista, de Soustelle.
 - + Los días y los dioses del Códice Borgia, de Libura.
 - + Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed. Course Guidebook, de Barnhart.
-

- + Relatos en rojo y negro. Historias pictóricas de aztecas y mixtecos, de Boone.
- Lúdicas y ficcionales:
 - + El accesorio de juego Maztica Campaign Set para el escenario de campaña Forgotten Realms del juego de rol Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, de Niles.
 - + El accesorio de juego Sons of Azca para el escenario de campaña Hollow World del juego de rol Dungeons & Dragons, de Nephew.
 - + El juego de rol Nahui Ollin, de Ibáñez.
 - + La novela Azteca, de Jennings.
 - + La serie televisiva Hernán, de Ramos y Valentán.
 - + Las novelas Tezozómoc: el tirano olvidado y Nezahualcóyotl: el despertar del coyote, ambas de Guadarrama Collado.

Una vez reunidas, se construyeron las bases para cada uno de los cuatro Escenarios. En *Leyenda*, lo primero es definir a rasgos generales el mundo ficticio en el que tendrá lugar la acción. Se decidió optar por uno basado en el conocimiento histórico de cómo eran las cosas en el mundo real en los dos momentos históricos que se estudiaron a partir de las fuentes seleccionadas (la conquista de la Triple Alianza de los demás pueblos nativos, y la conquista de los españoles del imperio formado por la Triple Alianza), con una salvedad: algunas de las concepciones sobrenaturales, míticas y legendarias comunes en el mundo empírico serían reales en este mundo ficcional. Así, en este último, los dioses de los pueblos nahuas existen, y los mexicas vienen en efecto de un lugar real llamado Aztlán, por ejemplo (en contraste con el mundo empírico en el que no se puede afirmar con rigor científico la existencia real de dioses o de Aztlán). Dado que los dos momentos elegidos (las conquistas de la Triple Alianza y las de los españoles) difieren temporalmente, se decidió ambientar dos escenarios alrededor de uno de ellos, y los otros dos escenarios alrededor del otro.

Es en ese sentido que se continuó eligiendo las situaciones generales iniciales que se adaptarían en cada escenario, inspiradas en las situaciones históricas representadas en nuestras fuentes. Las situaciones de los escenarios del primer momento fueron las siguientes:

- “La rebelión contra la alianza Tepaneca y su nuevo rey, Maxtla” (Conrad y Demarest, 1988 [1984]: 53) de 1426.
- “La expedición a Aztlan auspiciada por Moctezuma [que] se realizó a mediados del siglo XV” (Tibón, 2018 [1975]: 16).

Las de los escenarios del segundo momento fueron las siguientes:

- La fundación de la primera colonia de Nueva España, Veracruz, a cargo de Cortés, en 1519.
- La masacre del templo mayor, ordenada por Alvarado, en 1520.

Cada situación inicial fue elegida porque encajaba narrativamente bien con al menos uno de los Proto-Escenarios del juego. Así, se desarrollaron cuatro escenarios basados en los procedimientos de cada Proto-Escenario:

- Rebelión: *La serpiente de obsidiana*
- Misión: *Retorno a Aztlán*
- Ambición: *Por oro & gloria*
- Intriga: *La sangre lava la sangre*

Sin embargo, por motivos de espacio, se detallará sólo el procedimiento seguido con uno de ellos: el del *Retorno a Aztlán*.

Comunidad de *Retorno a Aztlán*

El juego requiere definir a grandes rasgos la comunidad que sufrirá la crisis. Para este escenario se definió que Motecuhzoma Ilhuicamina es el *huey tlatoani* de Tenochtitlán y la cabeza de la Triple Alianza en sus primeros tiempos. Él se encuentra con que (a propósito) la mayoría de los registros de su pasado fueron destruidos por su antecesor, Itzcoatl, y envía a sesenta sacerdotes a encontrar el mítico lugar de origen de los mexicas, Aztlán, para invitar a los que hayan quedado allí a Tenochtitlán y para averiguar la verdad de las leyendas que sobrevivieron a la destrucción del archivo. La comunidad estaría conformada por los pueblos nahua-hablantes bajo su dominio.

A continuación, se definieron los Valores de la comunidad en términos de juego:

- Capacidad bélica. Se abstrajo en este Valor el ansia de expansión militar mexica: la guerra abastecía las demandas de tributos mortales y sacrificios divinos.
- Prosapia tolteca. Se abstrajo aquí la necesidad de los pretendientes a gobernantes de mostrar su conexión de sangre con los toltecas, considerada por ese entonces la más alta aspiración culturalmente hablando, dadas las huellas de su antigua gloria en Teotihuacán y Tula. Se determinó asimismo, por el potencial narrativo, que uno de los objetivos de Motecuhzoma Ilhuicamina implicaba una transgresión a este Valor: busca demostrar que la prosapia Aztlana era tan legítima o más que la Tolteca, y por eso buscaba noticias sobre la mítica cuna de los mexicas. Esta es una interpretación posible que un historiador podría hacer de las motivaciones del *huey tlatoani* en la situación histórica real, aunque en este escenario se entrama con la situación narrativa de una manera coherente y dramática.

- Honrar señores, ancestros y familia. Se abstraieron en este caso las costumbres de la cotidianidad civil y religiosa.

Luego de definir los Valores, se definió la pregunta dramática que guiaría el Escenario cuando se juegue: la Premisa, en la terminología del juego. En *Leyenda*, es importante que la Premisa no tenga una respuesta predefinida, y que presente al menos dos posibilidades contrarias de resolución; de hecho, cuanto más dé lugar al conflicto dramático (sin llegar a dictar su resolución), mejor. En términos narratológicos, se trata de la pregunta cuya respuesta será el Tema o *Dianoia* (Frye, 2000 [1957]: 52) de la narración, que resultará de jugar el Escenario hasta que termine. Para *Retorno a Aztlán* fue fraseada así: ¿Podemos estar finalmente en paz con nuestros orígenes? De esta forma, se hace hincapié en la posible decepción que podría traer encontrar lo que se busca, o al menos la posibilidad de no terminar de reconciliar una noción “bárbara” y mercenaria del mismo con una que provenía de una alta prosapia, por más que no fuera tolteca.

Fue en este punto donde se notó que, para este caso en particular, convenía también hacer una pregunta historiográfica, es decir, sobre la escritura de la historia, inspirados por las fuentes secundarias consultadas, especialmente Conrad y Demarest (1988 [1984]): ¿Qué fuentes privilegiar para interpretar los orígenes? Esta sería particularmente pertinente a la luz de esta investigación, dado que el foco del Escenario estaría en sacerdotes que buscan investigar el mítico origen del pueblo mexicana a partir de las pocas fuentes supervivientes que podrían arrojar luz al respecto. ¿Qué harían al encontrar datos contradictorios en distintas fuentes? ¿Qué harían los sacerdotes si encontraban algo muy distinto de lo que estas describían al llegar a Aztlán, si es que siquiera llegaban?

Ambas Premisas, la dramática (o narratológica) y la historiográfica, como los Valores, son información más pertinente a los participantes reales que a los personajes, incluso con poca o ninguna presencia diegética explícita. En ambas, sin embargo, es necesario que la respuesta se encuentre en la diégesis: “nuestros orígenes” son los orígenes de la comunidad ficcional; las “fuentes” son las que los sacerdotes enviados por el primer Motecuhzoma usaron y encontraron durante su viaje, y son ellos (controlados por los participantes del juego) quienes las “privilegian” para “interpretar” los “orígenes” de los mexicas.

Proto-Escenario: Misión de *Retorno a Aztlán*

Cada Proto-Escenario es un procedimiento que consiste en cinco pasos a seguir, en la mayoría de los casos en un cierto orden flexible, aunque en la mayoría de los casos no es necesario respetarlo a rajatabla.

En el caso del Proto-Escenario “Misión”, los pasos son:

- Establecer al menos una Tentación y una Transgresión.
- Establecer las terribles Repercusiones de la Transgresión que pondrán en jaque a la comunidad, y la Panacea que podría resolver la crisis.
- Establecer al menos dos Lugares interesantes y legendarios que podrían aparecer en el Escenario.
- Establecer al menos dos Desafíos interesantes y legendarios que podrían encontrar los PJs en cada Lugar.
- Establecer qué clase de PNJs (personajes controlados por el Director) están vinculados a cada uno de los pasos anteriores, conectándolos entre sí y dándoles vida y color.

Para *Retorno a Aztlán* se consideró lo siguiente (el quinto paso fue resuelto simultáneamente con los demás):

- Huitzilopochtli fue tentado en el pasado mítico a dejar Aztlán para fundar su propia ciudad y ser su señor, y no puede ignorar ahora a los PJs porque depende de ellos para reencontrarse con su madre, Coatlicue. Por otro lado, en el pasado reciente, Itzcoatl fue tentado a construir una nueva legitimidad eliminando los (posibles) trazos que alejaran a su linaje de la misma, es decir, gran parte del archivo histórico y mítico de los mexicas, y no puede ignorar a los PJs porque ellos podrían descubrir lo que él quiso que se perdiera en el olvido. Por último, Motecuhzoma Illhuicamina actualmente está tentado a buscar una nueva fuente de legitimidad para los mexica que a su vez reduzca la legitimidad de los otros dos pueblos miembros de la Triple Alianza, y no puede ignorar a los PJs porque, al ser los más sabios, son quienes más probabilidades tienen de encontrar las respuestas que necesita.
- Las Repercusiones terribles incluyen una terrible hambruna, arrastrada desde hace cerca de una década (según Boone, por esta época hubo una hambruna que duró cerca de once años; 2010 [2000]: 55), la cual tensa las relaciones entre los miembros de la Triple Alianza al ser desigual la distribución de los tributos y del poder. Si no se resuelve la tensión pronto se podría desencadenar una rebelión abierta al dominio mexica, o incluso el mismo fin del mundo, pues:

“A medida que la dominación de los mexicanos se extendía, sus mismas victorias crearon alrededor de ellos una zona pacificada, cada vez mayor, que alcanzó hasta los confines del mundo conocido. ¿De dónde, entonces, podían provenir las víctimas indispensables para asegurar a los dioses su ‘alimentación’, *tlaxcaltiliztli*? ¿De dónde sacar la sangre preciosa, sin la cual el sol y toda la máquina del universo estaban condenados a la aniquilación?” (Soustelle, 1956 [1955]; énfasis en el original).

La Panacea será, para los brujos elegidos por Motecuhzoma Ilhuicamina, encontrar Aztlán y traer dos conjuntos de reliquias, uno simbólico o espiritual, y otro material: las ropas para Huitzilopochtli para fortalecer al dios, y maíz y otros alimentos para fortalecer a la comunidad. Es difícil y peligroso obtener estas reliquias porque para encontrar Aztlán necesitan rehacer un camino que las pocas fuentes supervivientes apenas describen vaga y contradictoriamente, además de que es imposible anticipar qué peligros y desafíos esperan en la misma Aztlán, abandonada por Huitzipolochtli y sus seguidores (los ancestros de los mexicas).

- Los Lugares elegidos incluyen, por supuesto, la misma Aztlán,

“...en el que hay un gran cerro en medio del agua, que llaman Culhuacan, porque tiene la punta algo retuerta hacia abajo... En este cerro había (...) unas cuevas donde habitaron nuestros padres y abuelos por muchos años” (Tibón, 2018 [1975]: 16)

Allí, en Chicomoztoc (las “siete cuevas”), se encontraría la madre de Huitzilopochtli, Coatlicue, como mínimo ambivalente hacia los sacerdotes que dicen venir en nombre de su hijo pródigo, y su *ayo* o sirviente. No puede ignorarlos porque son representantes de su hijo, en tanto brujos-sacerdotes, a quien extraña por un lado y reprocha su partida por otro; y de los descendientes de los exiliados aztecas en tanto enviados de Motecuhzoma Ilhuicamina, a quienes desprecia por acompañar el exilio de Huitzilopochtli por un lado, y por otro aprecia por ser de su mismo linaje.

También se incluyó la ciudad de Tula (el único lugar clara y geográficamente identificable en el relato del legendario peregrinaje desde Aztlán hasta Tenochtitlán, y por lo tanto un excelente punto de partida para las primeras escenas del juego) y algunos de los otros asentamientos y caminos intermedios que se mencionan o describen, aunque no sean tan fáciles de hallar y recorrer (como Chapultepec, “un cerro consagrado a un animal con poderes sobrenaturales” (Tibón, 2018 [1975]: 35): la langosta o chapulín). En Tula está Ixtli (un agente terrenal del fantasma de Itzcoatl, que no puede ignorar a los PJs por ser devoto servidor de dicho espíritu), y Texcoatl (un sacerdote del templo mayor de Tezcatlipoca, que visitó Aztlán en sueños); mientras que en los demás lugares que visitarían o recorrerían en el viaje, por ejemplo en Chapultepec, podrían encontrar a una manifestación del dios Quetzalcóatl, quien no puede ignorar a los PJs porque quiere que se ofrezcan a sí mismos como sacrificios para que vivan en su propia carne lo que su hermano, Tezcatlipoca, quién pregonaba: el sacrificio humano como la mejor forma de continuar el culto para alimentar a los dioses (Pastrona Flores, 2011: 30-35).

- Los Desafíos incluyen el barro de la ladera de Chicomoztoc (en el cual los mortales se

hunden cuando más ascienden) y el ayo de Coatlicue (quien puede ascenderlo sin problemas gracias a su condición divina); el veneno espiritual que ofrecerá Ixtli, el sacerdote devoto de Itzcoatl (haciéndolo pasar por un brebaje mágico que permite llegar a Aztlán); el incendio ritual del Templo Mayor de Tezcatlipoca (donde se auto-inmolará el sacerdote Texcoatl si los PJs no intentan salvarlo); las aguas hirvientes del puchero sacrificial que prepara Quetzalcóatl en el lago de Chapultepec (para exigir el auto sacrificio de los PJs, o al menos de sus compañeros brujos).

Por supuesto, esto bastó sólo para empezar. Más tarde se describieron otros desafíos y lugares como Propuestas de Situación para el Director de este Escenario, pero estos fueron suficientes para empezar a delinear los comienzos del mismo.

Escritura de *Retorno a Aztlán*

Al escribir el Escenario para que otros lo jueguen, la parte más importante es la Introducción. Es lo que da contexto a los participantes y lo que dispara su imaginación, pero debe ser suficientemente breve para no ocupar demasiado tiempo y permitir a los participantes agregar e inventar detalles que conviertan el escenario en algo más personal.

En este caso, se escribió lo siguiente:

Cuenta la leyenda que los mexicas emprendieron un largo viaje desde Aztlán, guiados por el gran Huitzilopochtli, hasta que encontraron la señal para fundar México-Tenochtitlan. No obstante, siglos después, Moctezuma I ordenaría a un grupo de elegidos que buscaran y descubrieran dónde es que se encontraba aquel mítico lugar. El Tlatoani acompañado de su mujer serpiente, el consejero Tlacaelel, desean sobre todo enterarse de si aún vive Coatlicue, la madre de su Dios Huitzilopochtli. De ella solo se sabía que se ocupaba del aseo de los lugares sagrados en el cerro de las culebras, Coatepec. ¿A quién le podía encomendar la misión, sino a sabios, viajeros, guerreros y magos? Mandó, pues, a qué buscasen por todas las provincias a todos los encantadores y hechiceros que pudiese haber, y fueron traídos ante él sesenta hombres que sabían de nigromancia, y otras artes mágicas o prácticas, ya gente madura. Cinco de ellos se destacaban del resto. Corre el año 1-Conejo. Las sequías y la peste han destruido las cosechas. ¿Podrán los elegidos traer nuevas fuerzas de los orígenes perdidos?

Lo siguiente fue diseñar los Trasfondos que servirán de base para que los Jugadores crearan a sus PJs. Cada Trasfondo ofrece opciones para las varias categorías que son necesarias para que el Jugador tenga una buena idea de cómo jugar a su PJ, especialmente la Motivación y la Relación, y para definir al PJ en términos de juego, especialmente su Origen, sus Capacidades y su Rasgo

Legendario. Para ahorrar espacio, se recomienda entrar al siguiente enlace, donde está desplegada la versión final de los Trasfondos que fueron pensados en este caso puntual: <https://leyendajdr.com/escenario/retorno-a-aztlan/>.

A continuación había que escribir consejos para comenzar el Escenario, dirigidos a quien sea Director, que en *Leyenda* sucede durante el llamado “Acto Cero” (similar al prefacio o prólogo de una novela de hoy en día). Durante el Acto Cero el grupo de juego verá a los PJs actuar y avanzar hacia sus Motivaciones (o rechazarlas) y lidiar con algunas situaciones legendarias que los pondrán a prueba.

La escena inicial bien podría basarse en una descripción de lo que se puede observar en el seno de la ciudad más importante, en el corazón del Único Mundo. Por ejemplo, se puede describir cómo amanecía en México-Tenochtitlan y el Sol comenzaba a iluminar los jardines del palacio por donde paseaban Moctezuma Ilhuicamina, el *huey tlatoani* (gran orador), y *cihuacóatl* (la mujer serpiente) Tlacaélel, gran sacerdote y consejero. En su paseo, evocaban el legendario y penoso recorrido que habían llevado a cabo sus ancestros desde el lejano Aztlán hasta el sitio donde encontraron el símbolo anunciado por Huitzilopochtli, y se lamentaban por la quema de sus códices, que los dejó huérfanos de historia.

Una partida de *Leyenda* se estructura en Actos, pero estos no están predefinidos, sino que los participantes los van reconociendo a medida que reconocen que uno de ellos termina. Así, es importante escribir un criterio para decidir cuándo y cómo se podría terminar el Acto Cero, dando posibilidad de que sea de otra manera. Para cuando los PJs empiezan a planificar el viaje luego de la entrevista con los dignatarios al Director se le aconseja anunciar el fin del Acto Cero (aunque se deja espacio para otros cierres: cuando los PJs partan sin planes, o cuando invoquen a algún dios para que los deje más cerca, etc.).

Dado que es importante que el Director tenga material sólido para poder establecer nuevas escenas luego de que una de ellas haya terminado, *Leyenda* requiere que quien escriba un Escenario escriba también Propuestas de Situación (PS) para que le sirvan de inspiración al establecerlas. El texto recomienda ordenarlas en categorías, definidas según lo más apropiado para el tipo de escenario escrito. Para *Regreso a Aztlán* se escribieron, entre otras, las siguientes PS organizadas según el lugar en el que podrían suceder:

- PS del viaje (tanto para el de ida como para el de vuelta).
 - + *Viento de pérdidas*: un gran vendaval (*ehecatli*), producido por Quetzalcóatl, frena el avance de los PJs, y en el viento escuchan una voz burlona exigiendo sacrificios.
 - + *Venganza de los tepanecas*: una banda de supervivientes de un pueblo vencido por los mexicas ataca a los PJs.

- PS de Tula
 - + *Incendio del templo de Tezcatlipoca*: un sacerdote que soñó con Aztlán se inmolará en el incendio como parte de un ritual. Si los PJs quieren salvarlo los rechazará por pío; si lo ignoran, les rogará salvación a cambio de información sobre Aztlán.
 - + *Brebaje envenenado*: Ixtli, un sacerdote al servicio del fantasma de Itzcoatl, les ofrecerá un veneno diciendo que es la única forma de entrar a Aztlán.
- PS de Chapultepec
 - + *El espíritu de Chimalpopoca*: el fantasma afirmará que fueron los ancestros de los PJs quienes lo asesinaron a traición.
 - + *Caldo de sacrificio*: como “viento de pérdidas”, pero con el agua de un lago hirviendo, y el vapor de agua impidiendo que salgan del lugar.
- PS de Aztlán
 - + *Cerro de Chicomoztoc*: al intentar subir el barro de la ladera, en vez de ascender, los PJs se dan cuenta de que están descendiendo y hundiéndose.
 - + *Ayuda del ayo*: el ayo de Coatlicue insiste en ser él quien lleve los regalos a su ama.

Finalmente, quien escribe un escenario debería orientar un poco al Director y/o al Coro acerca de cómo podría terminar el Escenario, es decir, de cuando pasar al Epílogo. En *Leyenda*, cuando los participantes (especialmente los que cumplen el rol de Coro) creen que la Premisa fue respondida, irán al Epílogo en vez de a un Interludio. Durante el Epílogo, cada Jugador narrará libremente la última Escena que protagonizará su PJ en el relato legendario que están terminando de crear, y luego el Coro juzgará el Tipo de Leyenda, entre otras cosas. Una buena forma de señalar buenos criterios para el Epílogo es pensar en las posibles respuestas a la Premisa que darán final al Escenario, una por cada Tipo de Leyenda, de tal manera que los participantes puedan comparar su propia respuesta con las ofrecidas como ejemplos en esta parte, o incluso inspirarse en ellas para encontrarla. En el caso de *Retorno a Aztlán*, hay dos Premisas, una dramática y otra historiográfica. Siguiendo una vez más a Hayden White (1975 [1973]), la historiografía tiende a seguir los mismos patrones narrativos que las obras de ficción, por lo que se utilizan las mismas categorías para ambas: Comedia, Épica, Ironía y Tragedia (Frye, 2000 [1957]). Así:

- Premisa dramática: ¿Podemos estar finalmente en paz con nuestros orígenes?
 - + Comedia: *Sí, puesto que siempre fuimos (y seremos) de la más divina nobleza aztlana.*

- + Épica: *Sí, puesto que superamos toda ordalía que se nos presentó.*
- + Ironía: *Es irrelevante, puesto que podemos inventarnos nuestra prosapia y convencer a los demás de que es cierta.*
- + Tragedia: *No, puesto que fuimos y estamos condenados a ser para siempre bárbaros, buenos para la batalla pero no para el gobierno.*
- Premisa historiográfica: ¿Qué fuentes privilegiar para interpretar los orígenes?
 - + Comedia: *Preguntar a quienes realmente vivieron la historia de los orígenes.*
 - + Épica: *Los símbolos de la aprobación de Coatlicue, que demuestran la superioridad de la prosapia azteca.*
 - + Ironía: *Ya que no existen registros, inventemos lo que nos convenga, dado que no existe posibilidad de refutarlo.*
 - + Tragedia: *Quetzalcóatl se vengará a causa de las acciones de nuestros ancestros bárbaros y traicioneros.*

Resultados

Preparar los Escenarios llevó más tiempo del que se estimó necesario antes de comenzar la investigación. Si bien, aún queda pendiente la tarea de ponerlos a prueba en sesiones de juego (ninguno de los grupos que iniciaron completaron hasta ahora una partida entera), el mismo proceso de idearlos y escribirlos resultó ya revelador de cómo los juegos de rol ejercen de punto de contacto entre la historiografía y la narratología.

En general, pero especialmente en *Leyenda*, se sugiere que quienes preparan un Escenario eviten el *railroading* o encarrilamiento. Pese a que se dan instrucciones concretas respecto a procedimientos para crear Escenarios (los Proto-Escenarios), las sugerencias son temáticas (*Dianoia* o *theme*), no argumentales (*mythos* o *plot*). Se encontró que entrenarse preparando Escenarios en contextos históricos específicos, utilizando las fuentes apropiadas, siguiendo los procedimientos y principios del juego (especialmente haciendo hincapié en no definir cómo termina la historia) también redonda en un buen ejercicio para la práctica historiográfica.

Eso es así porque los estudios de metahistoria (que aplican análisis narratológico al texto del historiador, que se pretende factual) demuestran en cierta medida que los historiadores no escapan a producir un saber que se pretende objetivo utilizando fórmulas poéticas (narratológicas). El que en una determinada situación, por ejemplo la conquista de los aztecas por los españoles, sea presentada como tragedia o épica desarma las posibilidades de un análisis situacional en donde

la contingencia es clave. Por ejemplo, Conrad y Demarest describen el proceso histórico de la caída de los imperios inca y azteca como dignas de un drama de Sófocles o Shakespeare (1988 [1984]: 15). Sin embargo, los estudios actuales hacen hincapié en las perspectivas múltiples de los actores implicados: “De la misma forma en que Cortés explicó los acontecimientos a partir del prisma de su ambición y relación con el rey, los pintores e historiadores indígenas reprodujeron los sucesos por medio de una cosmovisión totalizadora” (Magaloni Kerpel, 2016: 26). Seguir los procedimientos de los Proto-Escenarios con base a estas múltiples perspectivas propone prácticas útiles para realizar un análisis situacional.

A continuación se glosan algunos paralelos entre estos dos enfoques:

- La elección historiográfica de dónde empieza y dónde termina un recuento de los acontecimientos que ponen a la comunidad en crisis es paralela a la definición de una situación general a partir de la cual definir qué Proto-Escenario conviene usar.
- El foco historiográfico en ciertos individuos de la comunidad que lidian con la crisis es paralelo a la definición de qué Trasfondos crear para el Escenario.
- La definición de cuál es y cómo funciona la comunidad es análoga al análisis situacional en sí: cuáles son prácticas de organización social relevantes y cuál es la dominante.

Conclusiones

Como conclusiones preliminares para este trabajo de investigación, se encontró que usar la estructura de Proto-Escenarios de Leyenda sugiere buenas prácticas para el historiador que busque hacer un análisis situacional.

En particular, el campo de intervención propuesto por Campagno y Lewkowicz puede incluir los procedimientos de un Proto-Escenario:

“¿Cómo queda situada la actividad teórica en el campo del discurso histórico una vez que se ha desvanecido la posibilidad del objeto unificado? [...] Lo que emerge como ámbito pertinente para la práctica historiadora es el campo de intervención. Pero la delimitación del campo depende de la potencia y de la estrategia de cada intervención y ya no del principio de unidad del objeto. Cada intervención de la práctica historiadora determina qué prácticas son relevantes para su análisis, constituye las situaciones singulares con las que opera, de acuerdo con la estrategia que le es propia.” (Campagno y Lewkowicz, 1998: 30).

Se detectó entonces que existe un procedimiento ecualizable al análisis situacional que define un campo de intervención. Este procedimiento utiliza herramientas de la narratología, que los historiadores también emplean para darle luego un patrón narrativo (comedia, épica, tragedia, etc.)

a su historiografía. Los Proto-Escenarios de *Leyenda* son, entonces, algunas de estas potenciales herramientas lúdico-narratológicas que favorecen la práctica del análisis situacional.

Aquí es donde se puede considerar que, por un lado, entrenarse en preparar módulos abiertos para jugar rol (como los Escenarios de *Leyenda*) ayuda a plantear una historia sin objeto y, por otro, hacer un análisis situacional de una comunidad en crisis ayuda a preparar un Escenario para jugar rol.

Como White encuentra que el historiador no puede evitar imprimir en su historiografía patrones narratológicos como los descritos por Frye, en este trabajo se encontró también que no puede evitar, antes de escribir la historia, imprimir en su preparación otros patrones narratológicos (más relacionados con los procesos que con las estructuras), como los descritos en los Proto-Escenarios de *Leyenda*. Por lo tanto, ser conscientes de estos patrones narratológicos y procedurales arroja claridad sobre las mismas prácticas historiográficas, lo cual sugiere la posibilidad de usarlos *con el propósito* de realizar un análisis de situación particular.

No se propone hacer historia contrafáctica, sino que esta forma de imaginar la historia es una buena manera de ponderar las fuerzas en juego en un determinado proceso histórico. Inclusive, permite hacer hincapié en los pasos previos, los que definen la escala de la situación a analizar, la crisis en juego, la situación límite. Implica ser sensibles a que un texto factual tiene una forma, y la forma es un contenido. Hay que desarmar esa forma. El juego de rol recuerda que los actores en juego pueden sorprendernos. “Hay que jugar para ver qué pasa”.

Como atribuye Todorov a Novalis, “Pensándolo bien, creo que un historiador debe ser también y por fuerza un poeta, ya que sólo los poetas entienden de ese arte que consiste en vincular hábilmente los hechos” (Todorov, 1993 [1977]: 8). En ese sentido, se puede considerar que preparar Escenarios es también un arte.

Referencias

- Anónimo (2017 [ca. s. XVI]). *Códice Borbónico*. Siglo XXI.
- Anders, F., Jansen, M. y Reyes García, L. (1994). *La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud*. Akademische Druck- Und Verlagsanstalt; Fondo de Cultura Económica.
- Anders, F., Jansen, M. y Reyes García, L. (1996). *Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua*. Akademische Druck- Und Verlagsanstalt; Fondo de Cultura Económica. México.
- Aristóteles (2011 [ca. s. IV a.C.]). *Poética*. Colihue.
- Baker, D. V. (2014 [2004]). *Perros en la Viña*. Conbarba.

- Barnhart, E. (2015). *Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed. Course Guidebook*. The Great Courses.
- Boone, E. H. (2010 [2000]). *Relatos en rojo y negro. Historias pictóricas de aztecas y mixtecos*. Fondo de Cultura Económica.
- Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M. (2022). *Leyenda: juego de rol*. Mito.
- Caillois, R. (1986 [1958]). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Campagno, M. y Lewkowicz, I. (1998). *La historia sin objeto. Prácticas, situaciones, singularidades*. Edición de los autores.
- Clendinnen, I. (1992). “Fierce and Unnatural Cruelty: Cortés and the Conquest of Mexico”. En Greenblatt, S. (comp.). *New World Encounters*. University of California, pp. 12-47.
- Conrad, G. W. y Demarest, A. A. (1988 [1984]). *Religión e imperio. Dinámica del expansionismo azteca e inca*. Alianza.
- De Orellana, M. y Ruy Sánchez Lacy, A. (marzo 2013). *Artes de México. Códices prehispánicos* (número 109).
- De Solís y Rivadeneyra, S. (1992). *Historia de la conquista de México*. Plus Ultra.
- Del Paso y Troncoso, F. (2017 [1898]). *Descripción, historia y exposición del Códice Borbónico (edición facsimilar)*. Siglo XXI.
- Edwards, R. (2004). *Provisional Glossary*. Adept Press. http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html.
- Frye, N. (2000 [1957]). *Anatomy of Criticism*. Princeton University.
- Graulich, M. (2016 [2005]). *El sacrificio humano entre los aztecas*. Fondo de Cultura Económica.
- Hernández Mendo, R. D. (2018). “Juegos de rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación”. En Arriaga Rangel, A. M (coord.). *Memorias del 2º Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol*. Red de Investigadores de Juegos de Rol. <https://academiadelrol.org.mx/index.php/acervo/memorias-coloquio-2017>.
- Hyltoft, M. (2008). “The Role-Plays’ School: Østerskov Efterskole”. En Montola, M. y Stenros, J. *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Ropecon ry.
- Ibañez, R. (2019). *Nahui Ollin*. Nosolorol.
- Ibarra Lechuga, I. (2018). “Elementos a tener en cuenta para la incorporación de los juegos de rol como parte de los recursos didácticos usados con niños y jóvenes”. En Arriaga Rangel, A. M (coord.). *Memorias del 2º Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol*. Red de Investigadores de Juegos de Rol. <https://academiadelrol.org.mx/index.php/acervo/memorias-coloquio-2017>.
- Jennings, G. (2000 [1980]). *Azteca*. Círculo de Lectores.
- Kornelsen, L. (2012). *Situations for Tabletop Roleplaying*. Edición del autor. <https://levikornelsen.itch.io/situations1>.

- Libura, K. (2002). *Los días y los dioses del Códice Borgia*. Tecolote, S. A.
- López Austin, A. (agosto 2020). *Arqueología Mexicana. Los personajes del mito* (edición especial 92).
- Magaloni Kerpel, D. (2016). *Albores de la Conquista. La historia pintada del Códice Florentino*. Artes de México y del Mundo; Secretaría de Cultura de México.
- Martínez, M. y Scheffel, M. (2011 [1999]). *Introducción a la narratología*. Las cuarenta.
- Navarro y Lamarca, C. (1913). *Compendio de la historia general de América. Tomo II*. Angel Estrada y Compañía.
- Nephew, J. (1991). *Dungeons & Dragons Hollow World: Sons of Azca*. TSR.
- Niles, D. (1991). *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition Forgotten Realms: Maztica Campaign Set*. TSR.
- Pastrona Flores, M. (noviembre-diciembre 2011). “Tezcatlipoca contra Quetzalcóatl en la caída de Tula”. En *Arqueología Mexicana* (volumen 19, número 112), 30-35.
- Prescott, W. H. (1968 [1843]). *Historia de la conquista de México. Tomo I*. Schapire S. R. L.
- Propp, V. (2009 [1928]). *Morphology of the Folktale*. University of Texas.
- Ramos, J. B. y Valentán, G. (2019). *Hernán*. TV Azteca; Dopamine; Onza Entertainment.
- Sahagún, B. (20 de junio de 2014 [1577]). *Historia general de las cosas de Nueva España. Libro decimo de los vicios y virtudes desta gente indiana y de los miembros de todo el cuerpo interiores y exteriores y de las enfermedades y medicinas contrarias y de las naciones que a esta tierra an venido a poblar*. World Digital Library. <https://www.wdl.org/es/item/10621/#q=florentine+codex>
- Soustelle, J. (1956 [1955]). *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. Fondo de Cultura Económica.
- Soustelle, J. (1996 [1979]). *El universo de los aztecas*. Fondo de Cultura Económica.
- Tibón, G. (2018 [1975]). *Historia del nombre y de la fundación de México*. Fondo de Cultura Económica.
- Todorov, T. (1993 [1977]). *Teorías del símbolo*. Monte Avila.
- White, H. (1975 [1973]). *Metahistory*. Johns Hopkins University.

Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: una mirada desde los estudios visuales al caso Futur0 Server [2005-2012] de Ragnarok Online

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 5, Pp. 70-90

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Romano Ponce Díaz
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
romponce@outlook.com

 <https://orcid.org/0000-0002-5209-8535>

Abstract

The reflection presented focuses its interest in the audiovisual narrative's digital platforms where participants, through their actions and social interaction, are able to change and determine the story, specifically the Server Side Emulation Massively multiplayer online role-playing games. In addition, it discusses the implications of the potential and actual loss of information, data, testimonials and traces of these participatory digital communities because of the fallible nature of electronic storage devices. It seeks to present a brief overview of the historical background of digital platforms participatory audiovisual narrative, and from the author's subjective testimony and his personal experience with massively multiplayer role-playing game online emulated servers, it will seek to issue a reflection on the ephemeral nature of audiovisual narratives produced and occurred in these communities.

Keywords: MMORPG, audiovisual narrative, videogame.

Resumen

La ponderación planteada en los siguientes párrafos centra su interés en las plataformas digitales de narrativa audiovisual donde los participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de la interacción social sucedida en el mismo, concretamente, los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados. Además, se abordan las implicaciones de la desaparición potencial y real de la información, datos, testimonios y vestigios de estas comunidades digitales participativas a causa de la naturaleza falible de los dispositivos de almacenaje electrónico. De

esa forma, se busca plantear un breve panorama general de los antecedentes históricos de las plataformas digitales de narrativa audiovisual participativas y, a partir del testimonio subjetivo del presente autor y su experiencia personal con los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados, se busca emitir una reflexión sobre la naturaleza efímera de las narrativas audiovisuales producidas y acontecidas en estas comunidades.

Palabras clave: MMORPG, narrativa audiovisual, videojuegos.

*¿Qué anticipaciones leerá el historiador de 2060
en las producciones culturales de los últimos treinta años?
(Hobsbawn, 2013)*

Introducción y desarrollo

La ponderación propuesta en los siguientes párrafos utilizará los planteamientos teóricos de los Estudios Visuales con la aspiración de emitir una reflexión en torno a las implicaciones de la desaparición potencial y real de la información, datos, testimonios y vestigios de las comunidades digitales participativas a causa de la naturaleza falible de los dispositivos de almacenaje de información digital. El presente texto acotará su interés en las plataformas digitales de narrativa audiovisual en las que sus participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de la interacción social; en este caso en particular serán los Massive Multiplayer Role Playing Games –MMORPG- en servidores emulados. Esta aproximación colocará su mirada específicamente el servidor emulado de Ragnarok Online: Futur0 Server, el cual estuvo activo alrededor de los años 2005 al 2012. Por lo tanto, se busca plantear un brevísimo panorama general de los antecedentes históricos de las plataformas digitales de narrativa audiovisual participativas y, a partir del testimonio subjetivo del presente autor [un intento de auto-etnografía retrospectiva] y su experiencia personal con el videojuego MMORPG Ragnarok Online en el servidor emulado Futur0 Server, se busca emitir una reflexión sobre la naturaleza efímera de las narrativas audiovisuales producidas y acontecidas en las comunidades digitales.

En la denominada red social Twitter un usuario coloca la imagen de un anciano trabajando en el jardín de una pequeña casa y, bajo la fotografía está el texto “Mi padre murió hace tres años, pero en *google maps* sigue haciendo jardinería, lo que más amaba”. Tal publicación –y miles más de naturaleza similar– nos puede remitir al concepto estipulado por William Gibson: “la memoria prostética” (Gibson, 2014a). Gibson, a lo largo de sus ensayos y novelas ha explorado a la tecnología como una preservadora de las “voces de los muertos”, de las memorias humanas, artefactos que nos ayudan a combatir al olvido. Por ejemplo, las fotografías, los vídeos, las grabaciones de audio, ya sean análogas o digitales, han facilitado la preservación de vestigios del pasado de los pueblos,

de las comunidades, las familias e individuos. El escritor Gibson acuñó el término *memoria prostética* para designar al uso de la tecnología como una herramienta contra el olvido; Gibson señala que el tiempo y la memoria se mueven en direcciones opuestas y la humanidad se ha encargado de construir artefactos con la intención de contrarrestar al flujo del olvido (Gibson, 2014a, 2014b). Es importante señalar que el concepto de tecnología empleado por Gibson —y por el presente autor— no está acotado a las tecnologías electrónicas y digitales; la tecnología abarca al universo de herramientas que la humanidad ha manufacturado para sobrevivir, moldear su entorno y dar sentido a su existencia. La generación de imagen, ya sea comunicativa o artística (Tarkovski, 2016), ha sido producto de la tecnología, y por lo tanto una forma de *memoria prostética*. Ahora bien, esta *memoria prostética* en su condición de objeto, no está exenta de la muerte (Baudrillard, 2007).

La desaparición de la imagen como signo, testimonio y relato de la experiencia humana ha sido una constante, comenzando por el deterioro de los componentes químicos de las pinturas rupestres, la putrefacción constante de los sustratos de las pinturas al óleo, la naturaleza inflamable de las cintas cinematográficas con base de nitrato hasta llegar al bitrot, la obsolescencia —programada o no— de hardware y software; la imagen como signo, testimonio y relato humano parecería condenada a desaparecer (Baudrillard, 2007; Castilla et al., 2015; García, 1998; Peláez et al., 2016; Ponce-Díaz, 2020; Rabadán-Villalpando, 2017; Ventura, 2012).

Estamos generando infatigablemente nuevas formas de producir y dar sentido a los signos y a la imagen y, con estas acciones, intentamos configurarnos y dar significado a nosotros mismos. Desde las primeras narraciones en la tradición oral, pasando por la dramaturgia, la danza, la literatura, hasta llegar a las relativamente recientes formas audiovisuales, Los relatos y sus mundos ficcionales nos han permitido desarrollar la capacidad de empatía humana, a través de la imaginación. Por esa razón, cada vez que cambia el contexto y las prácticas sociales, surgen nuevas formas de generar, configurar y apropiarnos de la imagen y del relato.

Eric Hobsbawn sostiene que las artes, desde el siglo XX, se han caracterizado por depender de una revolución tecnológica —única desde el punto de vista histórico—. Tal revolución que, además, las ha transformado, especialmente por medio de las tecnologías de la comunicación (Hobsbawn, 2013). Durante el último cuarto del siglo XX, la masificación de la comunicación humana vía redes de usuarios masivos —inicialmente las redes informáticas como Intranet, ARPANET y, eventualmente, el internet—, permitieron la expansión de prácticas artísticas y culturales, que, responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales debido al desarrollo de las tecnologías (Vidaurre-Arenas, 2013).

Sin duda, muchos lectores encontrarán sumamente aventurado el que designemos a los videojuegos como objetos artísticos, y lo es aún más el dar esta categoría a un videojuego como Rag-

narok Online. Si bien la discusión sobre que obras se pueden asumir como objetos artísticos será tan extensa como nuestra idea contemporánea de arte, por cuestiones de brevedad, abordaremos a los videojuegos como artefactos preservadores de la memoria. Podemos abordar a los videojuegos como artefactos preservadores de la memoria si realizamos una sencilla y respetuosa modificación a la propuesta teórica de Graciela Patrón Carrillo. La autora aborda al arte —específicamente— a los libros-arte como contenedores de la memoria de los pueblos (Patrón-Carrillo & Akhmadeeva, 2019). En un tenor similar, Alan Moore en su novela *Jerusalem* plantea que la misma existencia de su texto —y por lo tanto, una de las funciones del arte— es un acto de preservación de la memoria de Northampton por medio del texto (Moore, 2016), es decir, por medio de los relatos narrados busca preservar fragmentos y totalidades del pasado de su ciudad natal. El arte de forma no-consciente ha fungido como uno de los principales preservadores de la memoria de los pueblos, su pasado y sus relatos. Es decir, toda obra artística condensa un fragmento de los andamiajes ideológicos y culturales de la sociedad que le dio lugar. Ningún producto —artístico o no— es ajeno de la sociedad que le dio origen y lugar. No podemos decir que existan obras que puedan englobar todo el sentir, creer y pensar de una cultura, pero sí podemos observarles como fragmentos específicos, en tiempos determinados. El que hayan existido videojuegos, videojuegos MMORPG, videojuegos como Ragnarok Online, es consecuencia de una serie de condiciones socioculturales que permitieron que los mismos prosperaran durante tiempos determinados. Algunas de las condiciones más evidentes han sido la producción masificada de computadoras para uso doméstico seguido del acceso a las redes informáticas. El que determinados sectores de la sociedad tuviesen acceso a redes informáticas a partir de sus equipos de cómputo abonó a la construcción de comunidades digitales, en este caso particular, comunidades unificadas en un espacio navegable digital.

Los videojuegos multijugador masivos de rol en línea (*MMORPGs*¹ por sus siglas en inglés) son formas de narrativa audiovisual hipermedia², que tienen lugar en un mundo o universo de estado persistente *PSW*³ con la participación de cientos, miles o incluso millones de usuarios. Los participantes asumen el rol de personajes dentro de un contexto de verosimilitud ficcional, en este caso específico, un videojuego y, por medio de su interacción social, construyen de manera progresiva un relato.

La categoría de videojuegos multijugador masivos de rol en línea *MMORPG* fue acuñada

1 Massively multiplayer online role-playing games.

2 Hipertexto es un sistema informático de producción, manipulación y almacenaje de información textual, que enlaza campos de significación por medio de nodos o hiperenlaces, de una manera no lineal, interactiva y plural. Cuando los signos codificados son sólo lingüísticos: texto, hablamos de hipertexto y, cuando son adicionalmente visuales: imágenes, gráficos, clips, videos y auditivos: sonidos, melodías, voz, hablamos de hipermedia (Alayón-Gómez, 2009). En términos generales, las páginas de internet, bases de datos, wikis y sitios web con interface de usuario funcionan en un sistema hipertextual en el que el usuario recorre los temas haciendo uso de hipervínculos. Conforme se popularizan y masifican las interfaces gráficas, la navegación web ha tendido a volverse hipermedial.

3 Persistent State Worlds.

comercialmente por el videojuego *Ultima Online* (Garriot, 1997). Siguiendo la tradición de los juegos de roles análogos de *cybertexto* (*Aarseth*) como *Dungeons & Dragons* (Gygax, 1974), donde los participantes se transmigran⁴ en un personaje en un contexto generalmente de épica fantástica o *ciencia ficción*. Las características particulares de los personajes pueden ser determinadas y personalizadas de acuerdo a las preferencias, gustos y facultades de los participantes. Estos participantes colaboran en gestas y actividades que acontecen en el mundo o universo persistente donde generan avance narrativo y cuantificable en su personaje.

El avance cuantificable puede verse materializado a manera de características de habilidad, capacidad del personaje, dinero ficcional de uso endémico en la narrativa, entre otras. Los usuarios de estos mundos de estado persistente, se interrelacionan con sistemas signos particulares. Inicialmente el sistema de signos está vinculado con los sistemas de juego y narrativos que proporcionan los desarrolladores. Con el paso del tiempo y por medio del uso de tal sistema de signos, los usuarios llegan a modificar tanto significantes como significados de los signos, tal modificación llega a repercutir en la formación de estructuras léxicas válidas para el sistema cerrado en sí mismo (Fernández-De Molina Ortés, 2019).

Christine Hine, en *Etnografía Virtual* (2000), ha explorado que las personas tienden a explotar el potencial que hay en representar una personalidad diferente a la de su vida *offline*. Tendencia particularmente evidente en entornos de juegos de rol como los de dominios multiusuarios. Además, recalca que la importancia que se da a la identidad en los *MMORPG* puede variar sustancialmente: los juegos de rol pueden ser vistos como el aprovechamiento de las condiciones de un medio para experimentar cosas nuevas, especialmente desde una perspectiva de narrativa audiovisual.

Una de las principales características de los *MMORPG* es que el mundo o universo ficcional, donde este juego de roles se desarrolla, es de naturaleza dinámica y de estado persistente. Un mundo o universo ficcional de estado persistente es un ambiente y contexto digital que cambia y prosigue aún cuando uno, varios o todos los usuarios se desconectan de la plataforma digital o servidor. Los mundos o universos de estado persistente cuentan con su propio tiempo, lógica, diná-

⁴ Abordado como Metempsicosis: “La metempsicosis, bajo el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de trans migración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” dentro de un espacio tridimensional digital navegable – realidad virtual – (Ponce-Díaz 2020). La metempsicosis, desde la interpretación de trans migración; es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo: el del personaje (Ponce-Díaz 2017). El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “ser y estar ahí” (Heidegger 1996); en otras palabras, el video juego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verosimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente (Ponce-Díaz 2017).” en “Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas” (Ponce-Díaz & Ávila, 2021).

mica y sistemas internos que permiten que los eventos narrativos continúen desarrollándose mientras los usuarios se encuentran desconectados. La persistencia permite que el cambio del mundo o universo afecte la experiencia del participante cuando reingresa a la plataforma digital (Janssen, 2010).

Uno de los *MMORPG* más conocidos en las dos primeras décadas del siglo XXI ha sido *World of Warcraft* (Pardo, Kaplan & Chilton, 2004), el cual en el primer cuarto del año 2004 contaba con 1.5 millones de suscriptores activos a nivel mundial, para finales del 2010 obtuvo un número de 12 millones de suscriptores y, para el tercer cuarto de 2014, se contabilizaron 7.4 millones de usuarios (Blizzard, 2015), todos esos usuarios bajo un sistema de suscripción mensual de diez dólares americanos en 2015.

Los números presentados anteriormente responden a un solo MMORPG y sus servidores oficiales de suscripción entre las décadas de los años 2000 y 2010. Además, debemos considerar que a tales cifras se les debería sumar el número de usuarios de *servidores emulados* o no-oficiales (piratas) para poder vislumbrar el impacto cultural que ha producido esta categoría de videojuego, pero dada la condición *ilegal* y de durabilidad efímera, es hasta ahora incuantificable.

Problema prefigurado

Debido al repentino cierre, malfuncionamiento, falta de mantenimiento, borrado o cancelación de servidores, bases de datos, foros y plataformas digitales de narrativa audiovisual en las que los participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de su interacción social —en este caso particular los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados—, ha desaparecido la información, datos, testimonios y vestigios de varias de estas comunidades de participación digital masiva.

Un servidor emulado o *SSE*⁵ es la implementación o reimplementación de una plataforma digital que sostiene las mismas características y elementos de un servidor oficial de un *MMORPG*. Los diseñadores y administradores de los *SSE* construyen e implementan un sistema que copia o simula los procesos de un servidor oficial del *MMORPG*. Los *SSE* pueden ser construidos a partir de ingeniería inversa, como es el caso de *Mangos Emulator*, utilizado para montar varios *SSE* de *World of Warcraft* (Pardo et al., 2004). En el caso de las plataformas *jAthena* y *eAthena*, utilizadas para montar *SSE* de *Ragnarök Online* (Gravity, 2002), su elaboración fue posible ya que un *main-frame* (servidor principal) *Aegis* fue robado directamente a *Gravity Corp Ltd* —quienes fueron los desarrolladores del videojuego—, utilizado para construir varios *SSE* (Debeauvais & Nardi, 2010).

Son conocidos popularmente con el eufemismo de *servers privados*, ya que son individuos particulares ajenos a los editores y desarrolladores del *MMORPG* los que con recursos propios

5 Server Side Emulation (Debeauvais & Nardi, 2010)

configuran, estructuran, mantienen y administran estos servidores, generalmente al margen de la legalidad. Los *SSE*, dependiendo de las legislaciones particulares de cada región geopolítica, se pueden llegar a considerar ilegales debido a que muchos son elaborados a partir de realizar ingeniería inversa de un servidor oficial, otros son obtenidos por hacking y hay los que son directamente robados de los desarrolladores, como el caso mencionado del *mainframe Aegis*. Hay legislaciones locales que consideran que los *SSE* atentan contra la propiedad intelectual de los desarrolladores (Peláez et al., 2016).

Dada la condición ilegal de la mayoría de ellos, es complicado recabar datos confiables y comprobables de los mismos debido a que los desarrolladores de *SSE* suelen estar al tanto de la ilegalidad de sus servidores, buscan mantener en secreto y anonimato sus acciones. De igual forma, configurar, montar y administrar un *SSE* es una labor que requiere de un amplio conocimiento técnico (Corillian[Pseudónimo], 2006). La ilegalidad y complejidad de los *SSE* abonan a su testimonio efímero, dado que, en variadas y recurrentes ocasiones los servidores privados son deshabilitados y borrados como consecuencia de acciones legales.

Las plataformas digitales han mostrado tener una fragilidad comparativamente mayor a los medios análogos (Boro, 2015). Mientras hoy en día, con todas las consideraciones probables es posible acceder y contemplar un manuscrito iluminado medieval con relativa facilidad, intentar acceder a un archivo digital de hace 20 años nos puede plantear dificultades como la incompatibilidad a nivel software o, incluso, a nivel hardware o físico, ya que actualmente no se producen lectores de dispositivos físicos en todas sus presentaciones (Cifaldi, 2016; Kohler, 2018; Ponce-Díaz, 2020; Robles, 2016). Así, los dispositivos, adquieren una vida limitada debido a la fragilidad de sus componentes o porque la tecnología queda atrasada con tanta celeridad que los ordenadores posteriores no pueden, sencillamente, seguir leyendo aquel formato (Urbina, 2018). Planteado en un escenario cotidiano, tenemos menos barreras para acceder a un libro de nuestra infancia que lleva treinta años en una caja, que a un documento de *Microsoft Works* almacenado en un *disquete* de finales del 2005.

En lo referente a los servidores, ya sea por acciones legales, problemas económicos de los administradores –los *SSE* requieren ser montados en *mainframes* físicos que generalmente cobran rentas mensuales-, fallas técnicas, desinterés de los usuarios u otros factores, los *SSE* desaparecen repentina y anónimamente, lo cual deja poco o nulo vestigio de las interacciones humanas y narrativas que se dieron en su tiempo de operatividad, lo que nos lleva a un problema de índole antropológico, ya que, hasta ahora, se ha dedicado mucho más esfuerzo en recabar información técnica y comercial de los *MMORPG* que a investigar, en detalle, cómo se utiliza y de qué modos se incorporan a la vida cotidiana de las personas que son usuarios de los mismos (Hine, 2000).

Los estudios de *Etnografía Virtual* (Hine, 2000) y las propuestas de *Literatura Ergódica* (Aarseth, 1997) pueden ser fundamento para generar una reflexión sobre la pertinencia y relevancia de una exploración y desarrollo de técnicas, herramientas y metodologías para buscar preservar la información, datos, testimonios y vestigios de las plataformas digitales de narrativa audiovisual en las que los participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de su interacción social, en este caso particular, los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados.

La etnografía virtual es una metodología ideal para iniciar esta clase de estudios, en la medida en que puede servir para explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aserciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos (Hine, 2000). Podemos señalar que, una de las relevancias del estudio de los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados, es su perspectiva cultural, ya que son la prolongación de prácticas narrativas producto de las relaciones humano-maquina-humano (Weiner, 1965).

Las técnicas que Christine Hine ofrece con la *Etnografía Virtual* constituyen potentes herramientas para explorar las formas con que se construyen los relatos de las comunidades digitales y la importancia de que el investigador, que decida insertarse en una comunidad *MMORPG* sea capaz de ser un miembro culturalmente competente, capaz de interpretar los discursos y los textos tal y como lo haría cualquier otro miembro de esa comunidad digital. Esta capacidad de comprender los textos y discursos endémicos permitirían un análisis cultural del sentido social que las interacciones cotidianas que los miembros de un *MMORPG* sostienen. La labor de un *etnógrafo virtual* nos permitiría vislumbrar aquellas características de las interacciones de las comunidades digitales que por aparente obviedad pasan desapercibidas.

Existe un emergente número de investigaciones de etnografía del internet o etnografía virtual, por lo que la labor de estos etnógrafos de lo virtual puede ser el plantear preguntas sobre las implicaciones culturales que conlleva la desaparición o borrado del testimonio de prácticas culturales que acontecen en las plataformas digitales.

Debido a que las tecnologías digitales se encuentran constantemente cambiando, ya sea por motivos de competencia comercial, desarrollo de la ciencia o cambio en las costumbres de consumo, la primera postura del investigador es la certeza de que la vigencia de sus propuestas tiene una muy corta fecha de caducidad. El desarrollo del arte y la tecnología está destruyendo y reconstruyendo el concepto de propiedad intelectual, reproducción, los derechos de copia, así como casi por completo el monopolio del productor (Hobsbawn, 2013). La accesibilidad a la información es tan alta que, incluso, podemos plantear a manera lúdica que en la medición de tiempo del internet, una noticia de hace una semana ya no es noticia y en *años internet* hablar de alguna plataforma digital del año 2006 es equivalente a hablar de una plataforma popular en el paleolítico. El mundo

cada día borra las diferencias entre *online* y *offline* y, cada vez, se entiende menos una separación entre ambas (Pink, 2013), por lo que, en un sentido de responsabilidad y consciencia profesional, el investigador de temas relacionados a la tecnología, arte y culturano debe dejarse llevar, o incluso impresionar por las aparentemente novedosas posibilidades que el mundo digital promueve, ya que se puede correr el riesgo de perder perspectiva y aventurarse a lanzar predicciones que, además de perder vigencia a su investigación, potencialmente lo desmentirá el devenir de la cultura y sus productos. No debemos buscar en la tecnología la respuesta a preguntas fundamentales, pero sí debemos estar abiertos a reconocer que la tecnología nos plantea nuevas preguntas a nuestras condiciones fundamentales.

La celeridad del cambio del mundo digital nos ha mostrado procesos culturales de formación, construcción y desaparición de comunidades digitales enteras, la mayoría de ellas desvaneciéndose en el anonimato sin dejar rastro de las experiencias interpersonales que esos espacios permitieron construir y que, ya sea por el pensamiento tecnófobo, desconocimiento o desinterés, no se han llegado a explorar. La historia de tales comunidades va desapareciendo y el relato audiovisual sucedido en esos espacios se acerca cada vez más al olvido.

Viejas prácticas y nuevos medios: del texto al videojuego

La interacción entre individuos, a través de las redes informáticas, amplió el quehacer literario al fomentar prácticas comunitarias de creación narrativa; los foros, salas de chat y tableros de conversación de las redes informáticas comenzaron a aglutinar a individuos interesados en la creación literaria que, al observar la naturaleza participativa de esas plataformas digitales, comenzaron a participar en la elaboración de relatos ficticios de manera conjunta (López-Pérez, 2013), lo cual permitió realizar una práctica de creación narrativa similar a los *cadáveres exquisitos* del surrealismo, en la que cada miembro de un grupo confeccionaba su parte de la obra sin conocer por completo las otras partes (Chenieux-Gendron, 1989) y, consecuentemente, dadas las particularidades de las plataformas digitales, los requisitos espaciales y temporales para la creación narrativa grupal se difuminarían (Hine, 2000). Con la transición del texto⁶ al hipertexto, prácticas tales como el *cybertexto* o la Literatura Ergódica (Aarseth, 1997) comenzaron a ser exploradas.

El *cybertexto* es un término derivado de la palabra: *cibernética*⁷, del griego *kybernetes*, acuñada por Norbert Wiener en *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine* (1965) y retomada por Aspen Aarseth (1997) para generar el concepto de *cyberliteratura*

6 Entendiendo al texto como el encadenamiento secuencial y consecuente de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2020, 2021; González-Vidal & Ávila-González, 2019).

7 Abraham Moles (1976) sintetiza el concepto de cibernética propuesto por Wiener (1965) como la ciencia general de los sistemas o la ciencia de la relación de los organismos independientemente de la naturaleza física de los miembros que los constituyen. En nuestro caso, se encarga del estudio de la relación de los individuos, las plataformas digitales y su producción cultural.

o *cybertextos*. Plantea que éstas son piezas de literatura en las cuales *el medio importa*, son las formas de literatura que sólo se pueden producir y ocurren utilizando dispositivos digitales conectados a una red; concretamente, es una literatura necesariamente digital en su producción, manipulación y almacenaje, es la que igualmente llamamos cyberliteratura (Alayón-Gómez, 2009).

La imprecisión de las barreras espacio-temporales propias de los medios digitales, junto a la aparición de la cyberliteratura, despertó la posibilidad de retomar viejas prácticas de creación narrativa, tales como las narrativas multisenda⁸. Para profundizar el concepto de multisenda debemos explorar la diferencia entre linealidad (Jiménez-Orozco, 2015) o monosenda y multilinealidad o multisenda. Podemos entender a la narrativa mono-senda como el texto en el cual el lector no puede inferir de ninguna forma el proceso de lectura, el desarrollo o el proceso narrativo; un texto o narrativa mono-senda es una pieza narrativa clásica (Zavala, 2006) en la cual el espectador no tiene elecciones, el argumento, los personajes y sus acciones están determinadas por el criterio del autor. Aspen Aarseth (1997) sostiene que la principal diferencia entre un *lector* y un *usuario* consiste en que quien recorre el sendero –el *hodos*– de la narrativa monosenda no es un participante activo en el proceso narrativo.

En una narrativa lineal o monosenda, sin importar la diversidad de la secuencia de los tiempos narrados y los tiempos narrativos, la estructura de edición, lugar o escenario se mantendrán lineales, es decir, con una única senda o vereda para recorrer debido a que el lector mantiene su estatus de voyeur. Es similar a un viaje en tren en el que el lector puede estudiar e interpretar los alrededores colocando su mirada en los detalles que le plazcan, incluso de alguna forma detener el tren y dar por terminado el recorrido, pero no es libre de cambiar la dirección de las vías (Aarseth, 1997). En un meta-sistema⁹ no lineal o multisenda cada usuario obtiene resultados diferentes, de acuerdo con las decisiones que toma, cada elección abre un espectro de posibilidades y consecuencias diversas.

Un cybertexto es una forma de metasistema multisenda, una forma de actividad ergódica¹⁰

⁸ Espen Aarseth (1997) nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura Ergódica: desde el *I Ching* o el libro de las mutaciones, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir; los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática del mismo al no existir una secuencia preestablecida. *Composition No. 1* de Marc Saporta, que en una estructura similar a *Rayuela* de Cortázar (2006) se pueden intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. La obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand en la que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato.

⁹ Los meta-sistemas desde la perspectiva de los estudios culturales y de sociología, se refieren a los contextos, ambientes, situaciones, ecosistemas, procesos biológicos y su relación con rasgos y comportamientos de uso común en el desarrollo humano. Comprenden todas las estructuras visibles e invisibles que sostienen y vuelven operativas la relación de sistemas de naturaleza diversa: la relación humana y plataformas digitales son un meta-sistema (Encyclopedia, 1996).

¹⁰ La literatura ergódica, es una categoría acuñada por Espen J. Aarseth en su tesis *Cybertex. Perspectives on ergodic literature* (1997) para designar a todas esas formas de narrativas en las que el lector, ya sea un colectivo o un indivi-

En las actividades ergódicas el usuario es constantemente enfrentado a estrategias inaccesibles y senderos no tomados, voces no escuchadas. Cada decisión hará, para los usuarios, partes del texto más accesible y, en otros casos menos accesibles, además de que nunca se tendrá certeza el resultado exacto de las elecciones. Esto quiere decir que la literatura ergódica es toda aquella forma de *écriture*¹¹ en que el lector tiene el control de elegir o determinar el curso y dirección en que se desarrolla el relato. En este sentido, Aarseth (1997) señala que en la literatura ergódica, además de ser un método hacia la locura y la imprecisión, usualmente se cuenta con profundidad de medio. El objeto narrativo cuenta con un mensaje que es transmitido al usuario mientras recorre los senderos a través de la pieza. Si bien es preciso señalar que, muchas veces, no es importante el mensaje, sino el medio en que llega el mensaje.

Conforme las plataformas digitales fueron estandarizando las interfaces gráficas y fueron capaces de sostener narrativas hipermedia, los videojuegos comenzaron a emplear las herramientas de la vinculación de red de dispositivo marcando su trayecto a volverse un medio de narrativa hipermedia multiusuario. De la sinergia de la cyberliteratura, el hipermedia, los dispositivos digitales y las redes digitales sustentadas en el internet, los videojuegos multijugador masivos de rol en línea fueron adquiriendo popularidad y usuarios.

Futur0 Server, del auge al olvido

Lo narrado a continuación es un relato a partir del testimonio personal del autor del presente texto, el cual busca respaldar el mismo mediante el uso de la herramienta *wayback machine* del *Internet Archive* (“*The Internet Archive*,” 1996-2015), la cual recupera y guarda algunos vestigios de sitios web que han sido borrados o modificados. Los datos de este apartado pueden ser sumamente imprecisos e incluso poco confiables, un reflejo del problema prefigurado anteriormente.

Futur0 Server fue un *SSE* de *Ragnarök Online* (*Gravity*, 2002), que estuvo en línea aproximadamente del 21 de abril del 2005¹² hasta aproximadamente el 17 de julio del 2012¹³. En junio 23 de 2008 contaba con 71,778 cuentas de usuario registradas, 94,480 personajes y 1,792 *gremios* establecidos¹⁴. Durante el periodo mencionado, existían servidores oficiales de Ragnarok Online administrados por Gravity, tales servidores oficiales requerían una membresía de paga. El *SSE* *Futur0 Server* era una réplica del *mainframe Aegis* y alegaba que a diferencia de la mayoría de sus servidores contemporáneos, *Futur0* era lo más parecido en reglas, mecánicas y características

duo, tiene la capacidad de alterar, construir y modificar el relato. El término Ergódico deriva del griego *ergon*: trabajo y *hodos*: camino.

11 Estrategia textual en la que el lector cumple las funciones del autor.

12 <https://web.archive.org/web/20050421082502/http://www.futur0.com/>

13 <https://web.archive.org/web/20120712170333/http://www.futur0.com/>

14 <https://web.archive.org/web/20080623115359/http://www.futur0.com/basedatos.php>

al servidor oficial de *Gravity*¹⁵. Su población era eminentemente de hispanoparlantes de diversas identidades sexuales, repartidos mayoritariamente entre ciudadanos españoles, mexicanos y colombianos, con un rango de edad aproximado de los 14 a los 33 años de edad. Era administrado por un grupo de voluntarios, conocidos como *Staff* o *mods*, que realizaban labores de mantenimiento del servidor, moderación de contenido de foros, resolución de conflictos entre usuarios, organización de eventos narrativos y manejo de finanzas¹⁶. Eran encabezados por un líder denominado *GM* o *Game Master*. Los gastos de mantenimiento material del *SSE* (500 euros aproximadamente) se cubrían utilizando un sistema de donaciones voluntarias por medio de una cuenta bancaria, sistema de donación *PayPal* y servicio de *SMS*¹⁷. El *SSE* contaba con un sistema de reglamentación dividido en dos sistemas de realidad: el primero eran las reglas que regían lo sucedido dentro del juego y su mundo persistente —llamado coloquialmente, *el server*— y, el segundo sistema, regulaba los comentarios y lo acontecido en los foros y chat *irc*. En la práctica se les llegaba a considerar dos universos separados en el que las faltas de un universo no se trasmitían necesariamente al otro. La regulación o *moderación* contemplaba las reglas de convivencia y respeto básico; que los participantes no abusaran de errores del sistema para obtener beneficios para sus personajes, evitar fraudes en las transacciones comerciales dentro del mundo persistente y resolver conflictos a causa de la suplantación o robo de identidad¹⁸. Todos aquellos que rompieran esas reglas recibían castigos que consistían en llamadas de atención y hasta *baneos* —exilio del servidor o foro— temporales o permanentes —*permabans*—, lo cual era considerada la pena máxima.

Para poder ser parte y participar del mundo persistente del *SSE*, era necesario registrar una cuenta de usuario en la web de *Futur0 Server*, lo cual consistía en generar un nombre de usuario personalizado y una contraseña. En la misma web aparecían enlaces de descarga del *software* del videojuego, software proveniente de los servidores oficiales de *Ragnarök Online* (Gravity, 2002) y otro archivo que contenía el *cliente futur0*, el cual era una pieza de software que hacía posible que el videojuego en lugar de buscar conectarse a los servidores oficiales de *Gravity* se conectara al *SSE* de *futur0*¹⁹.

Una vez realizada la instalación en el ordenador con un sistema operativo *Windows*, el participante ejecutaba la aplicación, ingresaba utilizando el nombre de usuario y contraseña con la que se registraba e iniciaba el proceso de creación de un personaje.

Futur0 y la experiencia del ser y estar ahí

El primer paso a realizar era la elección de la identidad sexual del personaje, seguido de caracterís-

15 <https://web.archive.org/web/20080702084702/http://www.futur0.com/informacion.php>

16 <https://web.archive.org/web/20050421110726/http://www.futur0.com/?pagina=staff>

17 <https://web.archive.org/web/20080701215759/http://www.futur0.com/donaciones.php>

18 <https://web.archive.org/web/20080701082816/http://www.futur0.com/reglas.php>

19 <https://web.archive.org/web/20050421121318/http://www.futur0.com/?pagina=descargas>

ticas fenotípicas, tales como el estilo y color de cabello. Una vez determinadas las características fenotípicas, el participante, ahora personaje, era colocado dentro del mundo persistente bajo la categoría de *novice*, un tipo de personaje sin características especiales, pero con el potencial de progresar narrativa y cuantitativamente. Al pasar determinadas pruebas de gremios ficticiales, sus acciones determinarían a que *clase*²⁰ u oficio pertenecerá, tales *clases iniciales* eran: *Arquero, Espadachín, Ladrón, Mago, Acolito y Comerciante*, de esas mismas se derivaban los *Cazadores o Bardos, Cruzados o Caballeros, Asesino o Renegado, Sabio o Hechicero, Sacerdote o Monje, Alquimista o Herrero*, respectivamente, cada uno con habilidades y características diversas que se ampliaban dependiendo de a qué aspecto prestaba interés el participante en la creación de su personaje (warpportal.com, 2014). Una vez llegado al máximo potencial cuantificable de esos personajes se podía iniciar un proceso de *trascendencia o apoteosis* (Jung, 1998) en que nuevas *clases* llamadas *avanzadas y trascendentales* podían ser alcanzadas.

Los procesos de creación de personajes dentro de los *MMORPG* nos muestran como los videojuegos como forma de narrativa visual han modificado y abierto nuevos horizontes en la forma en que contamos y recibimos las narraciones. Han configurado nuevas formas en que percibimos, configuramos, construimos y nos apropiamos de la imagen (Ponce-Díaz, 2013). Los videojuegos han permitido la estructuración de nuevas capacidades de movilidad y de construcción de imágenes mentales; volviendo a la imagen en un ejercicio narrativo en el que todo participante es creador desde determinada intertextualidad (Zavala, 2006), el participante deja su posición expectante y efectúa un recorrido en el que genera una imagen mental; el participante elabora su propio concepto y reconfigura lo real, lo que no se cuenta se llena con su experiencia: antecedentes, conocimiento y participación (Iser, 1989). La imagen, especialmente la cinética es una poderosa representación de la relación individuo y espacio que el texto, de esta forma la migración del texto a la imagen – o imagen mental— parecería inevitable (Aarseth, 1997).

Los videojuegos nos permiten la construcción mental a partir de lo material y visual, la construcción de una realidad a partir de la realidad. Es por ello que los videojuegos son una imagen, una forma de mirar, una visualidad que configura al sujeto observante abriendo senderos de la experiencia del estar mirando: es decir, al jugar se siente y se piensa (Fernández-Christlieb, 2011).

La humanidad, en la persecución y disyuntiva del libre albedrío, busca esbozos de libertad, de ser partícipe en lo que le rodea y acontece. El videojugador busca a toda costa no enfrentarse a lo predecible, la idea de espontaneidad en una narrativa audiovisual es exclusiva de los videojuegos.

En los videojuegos, el participante puede cambiar, configurar, reconfigurar, construir y

²⁰ No asumir el término *clase* desde una perspectiva marxista, más bien desde la definición de la Lógica, la cual establece que la clase es una propiedad que permite la reunión en una unidad o la definición en una colección de aquellos elementos individuales que se nos presentan y queremos agrupar, ordenar de acuerdo a las similitudes que ostenten. Desde Definición ABC: <http://www.definicionabc.com/general/clase.php#ixzz3X3s1gIV1>

deconstruir la realidad presentada en el relato; enfrentar retos, interrogantes y dilemas morales; adquiere la capacidad de elegir el desarrollo de los eventos, enfrentarse a la acción y sus consecuencias, con lo que enriquece su experiencia y genera una *erlebnis*²¹: el acto en que mediante la interpretación generamos conocimiento (Heidegger, 1996).

Futur0, poder, asociación y guerra

Si bien el fenómeno de la transmigración de un usuario en personaje es un tema de sumo interés para el presente autor, desde la perspectiva de la antropología los MMORPG presenta fenómenos sociales lo suficientemente complejos para prestarles atención. Lo más importante en los MMORPG son las relaciones sociales e interacciones que acontecen dentro del servidor. En el caso específico de *Futur0 server* a pesar de no existir una jerarquía real entre los participantes, es importante señalar lo que existía entre lo simbólico e imaginario (Lacan, 1936). Si bien las jerarquías simbólicas en *futur0* iban ligadas a las *clases*, el factor más importante para obtener una posición de notoriedad o relevancia en el servidor estaba ligado a un evento que ocurría dos veces por semana llamado *War of Emperium*.

Es indispensable realizar una descripción de los *gremios* para poder comprender la función social y narrativa de las *War of Emperium*. Los *guilds* o gremios eran asociaciones que, al igual que sus homónimas medievales, originalmente agrupaban individuos de *clases* u oficios similares, eventualmente agrupaban a personajes de diversas *clases*, los cuales socializaban, comercializaban y obtenían beneficios de las características particulares de cada clase para la elaboración de consumibles, armamento y equipo. Los *gremios* requerían de un líder o *Guild Leader*. Para poder formarse una *guild* el *Guild Leader* requería un objeto llamado *Emperium* que era obtenido por medio de intercambios comerciales con otros jugadores, recompensa de gestas dentro del juego o podía ser obtenido como botín al eliminar a enemigos controlados por la inteligencia artificial del juego. Una vez utilizado el *Emperium*, el *Guild Leader* daba un nombre *al gremio*, podía asignar una bandera y reclutar hasta 56 miembros. El puesto de *Guild Leader* era irrenunciable. En junio 23 de 2008 *Futur0* contaba con 1,792 *gremios* establecidos.

La *War of Emperium* o *WoE* consistía en la disputa por el control de seis castillos repartidos en las ciudades principales del mundo persistente y desde una perspectiva de relevancia social, era el evento más importante que sucedía en *Futur0*. Durante una hora (3 p. m. hora del centro) el miércoles y domingo de cada semana, en la sala principal de cada castillo aparecía el *Emperium*, el

²¹ Die erlebnisse diesess lebens. The connection between 'leben' -life- and 'erlebnisse' -experiences- is lost in translation. An 'erlebnis' is not just any 'experience' -Erfahrung-, but one which we feel deeply and 'live through'. We shall translate 'Erlebnis' and 'erleben' by experience with a capital 'E', reserving 'experience' for 'Erfahrung' and 'erfahren' (Heidegger, 1996). Traducción en inglés de las notas de Ser y tiempo de Martin Heidegger. No las he traducido con la intención de no alterar más aún el significado original del concepto.

cual era representado como una piedra de color amarillo que, al ser destruida, daba la propiedad del castillo al gremio del personaje que la destruía. Por lo que dos veces por semana, los propietarios del castillo reunían a los miembros de su *gremio* y a los gremios aliados con la finalidad de proteger al castillo y el *Emperium* de otras *gremios* que buscaban hacerse del control del castillo. Entre más recursos, personajes más desarrollados y más alianzas, mejor protegido estaría un castillo.

La propiedad del castillo

La *WoE* determinaba totalmente la dinámica social de *Futur0*, el prestigio social estaba determinado por el desempeño en la *WoE*, ya fuera a nivel batalla, nivel político para establecer alianzas con otros participantes, la capacidad de proveer de recursos y suministros al gremio o incluso la capacidad de generar o resolver conflictos en los foros. Los participantes se enfocaban en desarrollar personajes que fueran aptos y útiles para combatir en la *WoE*, aspiraban a obtener *clases avanzadas y trascendentales* para dar una ventaja a su *gremio*. Aquellos personajes que lograban clases avanzadas y trascendentales o que se hacían notar por su desempeño en la *WoE* eran codiciados, buscaban ser convencidos de abandonar su gremio actual y unirse a otro. El prestigio, objetos y suministros generalmente eran los argumentos utilizados para convencer del cambio de *gremio*.

Tal dinámica llevó a numerosos y constantes conflictos entre personajes y *gremios*, conocido coloquialmente como *drama*. El conflicto o *drama* generalmente giraba en torno a lo sucedido en la *WoE*, los miércoles y domingos la pelea en el mundo persistente era por medio de las armas, el resto de los días la lucha continuaba en los foros, una lucha política.

Conforme crecía el número de personajes en *futur0*, cada vez eran más numerosos y notorios los conflictos sociales. A lo largo de siete años toda clase de temas surgieron en *Futur0*, tanto en el servidor como en el foro. Se discutían alianzas, traiciones, se negociaban intercambios comerciales, treguas y conflictos personales. Durante siete años el mundo persistente de *futur0* fue formando su historia.

Para el año 2012, un error en la base de datos provocó que toda la información del servidor se perdiera, hubo intentos de recuperarla. Todos los datos se perdieron y dejó de existir la información de más de 71,778 cuentas de usuario registradas, 94,480 personajes y 1,792 *gremios*, el foro al estar vinculado al mismo servidor sufrió el mismo destino. Miles de historias fueron borradas, *Futur0 Server* estaba muerto.

Sobre la importancia de la insignificancia

En la novela *Mil Grullas* (2012) de Yasunari Kawabata se presenta un pasaje en el que se le pide a uno de sus protagonistas que destruya una pieza de cerámica, pieza sin aparente valor histórico,

artístico o cultural:

Al principio, es probable que fuera una pieza común para la mesa, pero ha pasado mucho tiempo desde que se convirtió en un tazón para té. Hubo personas que lo cuidaron y lo pasaron, algunas de ellas pueden haberlo llevado durante largas travesías con ellas. No puedo romperlo sólo porque me dices que lo haga. (Kawabata, 2012)

El relato de Kawabata nos puede ayudar a vislumbrar que el valor del recuerdo y su relación con los objetos está estrechamente ligado. Tanto grupos sociales como los individuos que les integran han tendido a impregnar de significado afectivo a signos y objetos que fueron concebidos con intenciones comerciales y utilitarias. En los ambientes cotidianos podemos observar a personas que asignan significado afectivo a dibujos infantiles, latas, fotografías instantáneas y demás objetos domésticos. ¿Eso les convierte en objetos artísticos? No necesariamente, pero dentro del sistema cerrado familiar, tales signos/objetos conllevan una serie de complejos significantes. Conforme avanzan las décadas posteriores a los 1970s, los videojuegos se han tornado en signos con significantes ligados a lo afectivo. Podemos observar a individuos y colectivos que invierten su tiempo y conocimientos en la restauración y preservación de los videojuegos, siendo ejemplos de ello la labor de Artemio Urbina, la Dumping Union y diversos proyectos de digitalización y emulación como M.A.M.E. (Ponce-Díaz, 2020).

La memoria humana al igual que la *memoria prostética* es sumamente propensa a la falibilidad. Mientras que la memoria prostética está estrechamente ligada a la muerte de los objetos, la memoria humana depende de la vida biológica de los individuos. Conforme pasan los años, el recuerdo de Futur0 Server se vuelve mucho más nebuloso e impreciso, cada vez son menos los sitios digitales en los que podemos encontrar imágenes y testimonios de su existencia, y el frágil recuerdo de sus usuarios se desvanece en las olas de la experiencia humana.

El presente texto puede ser una especie de evidencia de la existencia de Futur0 server, pero nunca podrá representar la experiencia estética y social que fue para sus usuarios. Las redes digitales y sistemas de almacenaje digital pueden facilitar la acumulación de información, pero si no nos es posible acudir a los testimonios humanos, no estaremos preservando la memoria humana, simplemente estaremos acumulando objetos sin significado. Pueden existir hipotéticamente repositorios digitales que posiblemente alojen un acervo de imágenes y datos que den constancia de la existencia de Futur0 Server, pero si no contamos con las personas –y sus testimonios— que sean interpretantes de las mismas, tales acervos serán la mera acumulación de datos.

Podríamos intentar justificar la relevancia e importancia de preservar los testimonios de los eventos acontecidos en servidores como Futur0, y podremos encontrarnos con diversos contrargumentos que nos señalen –justificadamente— la poca relevancia de un servidor emulado frente la

potencia de espacios digitales con mayor impacto cultural. De igual forma se puede apuntar que la desaparición y la pérdida de gran parte de su vestigio no es exclusiva de Futur0 Server; existen un gran número de comunidades digitales, en servidores oficiales y en servidores emulados que ya no existen. Videojuegos con antigüedad de 20, 10, 5, 3 años ya no son accesibles debido a las políticas comerciales, a la irrelevancia cultural y a la obsolescencia tecnológica.

En el gran esquema de los MMORPG el servidor emulado Futur0 Server podría merecer una nota al pie si le comparamos con espacios mucho más potentes como los servidores de World of Warcraft. El presente texto no es una invitación a revalorar o imprimir de significado a Futur0 Server, mucho menos un primer paso para preservarlo. Decenas de servidores oficiales y emulados de diversos MMORPG se cierran y se continuarán cerrando. ¿Cuántos testimonios serán preservados?

Podemos reiterar: La desaparición de la imagen como signo, testimonio y relato de la experiencia humana ha sido una constante. Tenemos a grupos e individuos que luchan por preservar a los videojuegos como artefactos contenedores de la memoria. La restauración, preservación, conservación, digitalización y reedición se podrían observar como signos del valor afectivo que los videojuegos detonan en estos individuos. Sus labores nos hablan de la relevancia cultural que en grupos determinados han tenido los videojuegos.

¿Existen labores que intenten preservar los relatos acontecidos en Futur0 Server? Hasta el momento no, es muy probable que este texto sea el testimonio final de que en algún punto del tiempo existió ese lugar. En el presente texto no aparecen decenas de nombres de usuarios, nombres de gremios, alianzas, ni los nombres reales de aquellas personas que navegaron aquellos espacios digitales. Toda esa información se volverá cada vez más nebulosa en la memoria. ¿Tuvo algún significado la existencia de Futur0 Server? Esa es una respuesta que hasta el momento solo pueden responder las personas que participaron de ese lugar.

Referencias

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press
- Alayón-Gómez, J. (2009). *Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual. Literatura electrónica hispánica*. Retrieved from <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc8g936>
- Baudrillard, Jean. (2007). *El sistema de los objetos* (Francisco Gonzáles Aramburu, Trans.). Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores.
- Blizzard, A. (2015). Number of World of Warcraft Suscribers from 1st quarter 2005 to 4th quarter 2014 (in millions). In *statistic_id276601_number-of-world-of-warcraft-subscribers-q1-*

- 2005-q4-2014.jpg (Ed.). Statista The Statistics Portal: Activision Blizzard internal estimates.
- Boro, Fernando. (2015). Introducción al problema de la conservación de obras en formatos digitales. In Américo Castilla (Ed.), *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.
- Castilla, Américo-Compilador(2015). *Arte contemporáneo en (sala de) guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. (Carolina Sborovsky & Violeta Bronstein Eds.). Buenos Aires, Argentina.
- Cifaldi, Frank. (2016). The Videogame history foundation. Retrieved from <https://gamehistory.org/>
- Corillian[Pseudónimo]. (2006, 4/2/2006). Introduction to Server Side Emulation [Tutorial especializado que busca explicar los pasos básicos para montar un SSE]. Retrieved from [http://cellframework.sourceforge.net/uploads/Introduction to Server Side Emulation.pdf](http://cellframework.sourceforge.net/uploads/Introduction%20to%20Server%20Side%20Emulation.pdf)
- Cortázar, J. (2006). Rayuela (5th ed.). Ciudad de México, México: Punto de lectura.
- Chenieux-Gendron, J. (1989). El Surrealismo (J. J. Utrilla, Trans.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Debeauvais, T., & Nardi, B. (2010). A qualitative study of Ragnarok Online private servers: in-game sociological issues. Paper presented at the Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games, Monterey, California.
- Encyclopedia, W. H. (Ed.) (1996) World Heritage Encyclopedia. United States of America: World Public Library Association.
- Fernández-Christlieb, P. (2011). Lo que se siente pensar o La cultura como psicología (1st ed.). México: Santillana Ediciones Generales.
- García, Lorena. (1998, 14 de junio de 1998). La desidia llega al cine, reportaje. *La Nación*. Retrieved from <http://www.lanacion.com.ar/100001-la-desidia-llega-al-cine>
- Garriot, R. (1997). Ultima Online. Microsoft Windows, GNU/Linux: Electronic Arts.
- Gibson, William. (2014a). Since 1948. Retrieved from <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp>
- Gibson, William. (2014b) *William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood/Interviewer: Joseph Walsh*. Vice UK, United Kingdom.
- González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2019). El texto: una noción problemática. *Revista Amauta*, 17(34), 17-26.
- González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2020). El Bautismo y su función en la producción de sentido en El Padrino, de Francis Ford Coppola *Cultura y Comunicación: Transdisciplinariedad Textual* (pp. 79-95). Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2021). *Reflexiones sobre Semiótica. De la*

- teoría a la* 라그나로크 온라인 Universidad de Matanzas de Cuba.
- Gravity, L. (2002). Ragnarök Online The Final Destiny of the Gods. South Korea: Gravity Corp.
- Gygax, G. (1974). Dungeons & Dragons. United States of America: TSR, Inc.
- Heidegger, M. (1996). Being and Time: A Translation of Sein und Zeit. Albany, N.Y. United States of America: State University of New York Press.
- Hine, C. (2000). Etnografía virtual (C. P. Hormazabal, Trans. 3rd ed.). Barcelona, España: Editorial UOC.
- Hobsbawn, E. (2013). Un tiempo de rupturas. Sociedad y cultura en el siglo XX (C. Belza & G. García, Trans. 1st ed.): Editorial Planeta.
- Iser, W. (1989). Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology. Baltimore, Maryland. United States of America: The Johns Hopkins University Press.
- Janssen, C. (2010). Techopedia. In J. I. Inc. (Ed.), Techopedia. Canada: Janalta Interactive Inc.
- Jiménez-Orozco, G. (2015). El videojuego, cibertexto con materialidad digital. *Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*, 1(1).
- Jung, C. G. (1998). Synchronicity. United States of America: Greenwood Publishing Group.
- Kawabata, Yasunari. (2012). *Mil grullas* (María Martoccia, Trans.). España: Planeta de libros.
- Kohler, Chris. (2018). In Defense of ROMs, A Solution To Dying Games And Broken Copyright Laws. In Stephen Totilo (Ed.), *Kotaku*. United States of America: Gizmodo Media Group.
- Lacan, J. (1936). Principio de realidad (3rd ed.). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- López-Pérez, Blanca Estela. (2013). *Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)* (Doctora en Diseño), Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Maher, M. (1911). Catholic Encyclopedia New Advent. Retrieved from <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>
- Moles, A. (1976). Teoría de la información y percepción estética. Madrid España: Júcar.
- Moore, Alan. (2016). *Jerusalem: a novel* (Donna Bond Ed. 1st ed.). New York, N.Y.: Liveright Publishing Corporation.
- Pardo, R., Kaplan, J., & Chilton, T. (2004). World of Warcraft. Irvine, California, United States: Blizzard Entertainment.
- Patrón-Carrillo, Graciela, & Akhmadeeva, Ioulia. (2019). Ulises Carrión: de la literatura al libro-arte. Un acercamiento a su legado artístico. In Raúl Capistrán (Ed.), *Abordaje Inter, Multi y Transdisciplinares en torno al Arte y la Cultura*. Aguascalientes: Universidad de Aguascalientes.
- Peláez, Rodolfo, Robles, Xavier, Meyer, Mark-Paul, Bernal, Esperanza Vázquez, José Francisco Coello Ugalde, Violante, Marcela Fernandez, . . . Ugalde, Víctor. (2016). *Conservación y legislación (Cuaderno de Estudios Cinematográficos #11)*. México: Universidad Nacional

- Autónoma de México.
- Peláez, Rodolfo, Robles, Xavier, Meyer, Mark-Paul, Bernal, Esperanza Vázquez, José Francisco Coello Ugalde, Violante, Marcela Fernandez, . . . Ugalde, Víctor. (2016). *Conservación y legislación (Cuaderno de Estudios Cinematográficos #11)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Pink, S. (2013). *Doing Visual Ethnography* (J. Seaman Ed. 3rd ed.). London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd.
- Ponce-Díaz, R. (2013). [El Artefacto] Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente. (Tesis de Maestría), Universidad Autónoma del Estado de México. Retrieved from <http://desiertosdelamente.tumblr.com/>
- Ponce-Díaz, R. (2017). Elser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. In T. Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.
- Ponce-Díaz, R. (2020). *Espectador, caminante, actor y autor: La potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos*. Paper presented at the Coloquio internacional: Nuevos acercamientos al arte cinematográfico., Querétaro, México.
- Ponce-Díaz, R., & Ávila-González, I. (2020). Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 21(1).
- Ponce-Díaz, Romano. (2020). Por insignificante que parezca: Artemio Urbina y la labor de restauración y preservación de videojuegos en México como artefactos de la cultura visual contemporánea. In Sarahi Lay-Trigo (Ed.), *La huella sensible del pasado. Pasado y memoria en el arte y la cultura*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Rabadán-Villalpando, María Eugenia. (2017). La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte. *Arbor*, 193(783).
- Robles, Xavier. (2016). Rescate patrimonial cinematográfico. In Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (Ed.), *Conservación y legislación (Cuaderno de Estudios Cinematográficos #11)* (pp. 9-21). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Tarkovski, Andrey. (2016). *Esculpir el Tiempo* (Miguel Bustos García, Trans.). México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- The Internet Archive. (1996-2015). [The Internet Archive es una organización sin fines de lucro, fundada con la finalidad de construir una librería de internet. Sus objetivos incluye el ofrecer acceso permanente a los investigadores, historiadores y el público en general acceso a colecciones históricas en formato digital.]. Retrieved from <https://archive.org/about/>
- Urbina, Artemio. (2018) *Arcades.mx Preservación del arcade en México/Interviewer: Fernando Salinas*. Noticias 22, Canal 22, México.
- Ventura, Abida. (2012, 25 de marzo del 2012). 30 años del siniestro en la Cineteca Nacional, un incendio de película., reportaje. *El Universal*. Retrieved from <http://archivo.eluniversal.>

[com.mx/notas/837792.html](https://www.com.mx/notas/837792.html)

- Vidaurre-Arenas, C. V. (2013). Las artes narrativas visuales y las nuevas tecnologías. Ensayo. Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara. México. Retrieved from https://www.academia.edu/8703669/Las_artes_narrativas_visuales_y_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas
- warpportal.com. (2014). Ragnarok Online: Classes and Skills [Web hipermedia que describe detalladamente las clases y sus características de Ragnarök Online.]. Retrieved from http://www.playragnarok.com/gameguide/classes_index.aspx
- Weiner, N. (1965). *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine* (2nd ed.). United States of America: MIT Press.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (F. Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.