

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 2 [2023], Issue 1.

Cristo Leon

New Jersey Institute of Technology, leonc@njit.edu

Felipe Ignacio García-Soriano

felipegarciasoriano@gmail.com

Francisca Faret Moreno

Universidad de Chile, franciscafaret@gmail.com

Daniel S. González Cohens

Universidad de Tampere, daniel.gonzalezcohens@gmail.com

Daniel Serrano Robles

Universidad Nacional Autonoma de Mexico, danielserrano@comunidad.unam.mx

See next page for additional authors

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



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; García-Soriano, Felipe Ignacio; Faret Moreno, Francisca; González Cohens, Daniel S.; Serrano Robles, Daniel; Romero Benguigui, Daniel; and Hernández Mendo, Ruben Darío () "Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM) Vol. 2 [2023], Issue 1.," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 2: Iss. 1, Article 1.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/1>

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. 2 [2023], Issue 1.

Authors

Cristo Leon, Felipe Ignacio García-Soriano, Francisca Faret Moreno, Daniel S. González Cohens, Daniel Serrano Robles, Daniel Romero Benguigui, and Ruben Darío Hernández Mendo

JRPSSTEAM

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Issue 1.

JRPSSTEAM es una publicación científica semestral en la que colaboran la Red de Investigadores de Juegos de Rol y 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>

JOURNAL OF ROLEPLAYING AND STEAM, Volumen 2, número 1 (issue 1), mayo - octubre 2023, es una publicación semestral editada por Mauricio Rangel Jiménez. Calle Dr. Federico Gómez Santos 152, int. 5. Col. Doctores, Alcaldía Cuauhtémoc. C.P. 06720, Tel. 5559916699, <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>
Editor responsable: Mauricio Rangel Jiménez.
Reserva de derechos e ISSN en trámite.

Editores asociados

James Lipuma

New Jersey Institute of Technology

lipuma@njit.edu

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

Ricardo Morales-Carbajal

Cátedras CONAHCYT

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 - Un paso a la vez Mauricio Rangel Jiménez	3-4
Juegos de rol para el trabajo en equipo: pilotoaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales Felipe García-Soriano / Francisca Faret Moreno / Daniel Gonzalez Cohens	5-24
La raza y la ancestría desde su ethos: análisis de categorías de personajes jugables en juegos de rol fantásticos para determinar su función y percepción desde el diseño de juegos Daniel Serrano Robles	25-45
Novela negra y rol: adaptación del género hacia nuevas narrativas Daniel Romero Benguigui	46-63
El dado de las mil caras: retos en el modelado de RPGs educativos Rubén Dario Hernández Mendo	64-77
Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña] Cristo Leon	78-84

Editorial

Un paso a la vez

Cada edición es un gran reto, si bien el primer número fue todo un logro, el segundo número no se queda atrás en ningún sentido, sobre todo por el compromiso que hemos adoptado respecto a la calidad de los artículos y el procedimiento riguroso de dictamen doble ciego.

Abrimos esta edición con el artículo Juegos de rol para el trabajo en equipo: pilotaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales, el cual, como su título indica, nos ofrece un acercamiento a una metodología específica para desarrollar habilidades relacionadas con el sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones, resaltando la importancia de la aplicación de los juegos de rol en el ámbito laboral a diferentes niveles.

El segundo artículo La raza y la ancestría desde su ethos: análisis de categorías de personajes jugables en juegos de rol fantásticos para determinar su función y percepción desde el diseño de juegos, se relaciona de forma directa con la creación y la eficacia conceptual de la raza y la ancestría en los juegos de rol de género fantástico, relaciona categorías de análisis pertinentes desde los juegos de mesa y videojuegos para identificar necesidades por cubrir desde la conceptualización de raza.

El tercer artículo Novela negra y rol: adaptación del género hacia nuevas narrativas analiza la relación de la novela noir con el juego de rol, desde la perspectiva de la incertidumbre hasta la forma en que se imitan fórmulas narrativas propias de otros medios como forma de adaptación para el juego.

El último artículo El dado de las mil caras. Retos en el modelado de RPGs educativos busca contrastar las características conceptuales de un juego de rol con elementos deseables en términos de aprendizaje, estableciéndose como referencia para el diseño de juegos en el futuro, sustentado en las teorías de la complejidad de Edgar Morin y de sistemas de Ludwig von Bertalanffy.

Este número tiene además la particularidad de ser el primero en contar con la reseña de un libro, considerado en la actualidad como básico para el análisis e investigación sobre juegos de rol, nos referimos a *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, revisión realizado por Cristo León, uno de nuestros principales editores y que ayuda a abrir el panorama respecto a la forma de observar, analizar y revisar textos académicos de manera formal.

Es importante mencionar que nos encontramos en una encrucijada, el crecimiento de una revista académica depende de la cantidad de artículos que recibe de forma regular y la posibilidad de mantener una cartera de académicos para dictaminarlos de forma constante, reconocemos además que a pesar del crecimiento del número de investigadores que realizan investigación sobre juegos de rol, seguimos siendo un número limitado.

Por todo lo anterior, reiteramos la invitación y convocatoria permanente para enviar artículos, avances de investigación y revisión de libros académicos sobre el tema, además de extender esta invitación a formar parte de nuestra cartera de académicos para dictaminar y poder mantener la calidad mediante el sistema de dictamen doble ciego.

Por último, pero de gran importancia, el equipo editorial desea agradecer grandemente a todas las personas que han contribuido para la realización de este número, ya sea con aportación económica o de mano de obra.

Mauricio Rangel Jiménez

Editor en jefe

maraji@azc.uam.mx

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

Juegos de rol para el trabajo en equipo: pilotaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Art. 1, Pp. 5-24

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Felipe García-Soriano
Universidad de Alicante

felipegarciasoriano@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0004-3327-8989>

Francisca Faret Moreno
Universidad de Chile

franciscafaret@gmail.com

Daniel Gonzalez Cohens
Universidad de Tampere
daniel.gonzalezcohens@tuni.fi

Abstract

The rapid growth of the Information and Communication Technologies (ICT) sector in Chile has highlighted the need for workers to develop “soft skills” beyond their technical knowledge. These soft skills, including teamwork, empathy, adaptability, and leadership, are essential for professional success and societal well-being. However, the Chilean education system has been identified as insufficient in incorporating soft skills into formal education, leaving many ICT sector applicants lacking these crucial abilities. BS&G Taller de Innovación has implemented role-playing game workshops to address this issue and enhance the soft skills of participants.

This exploratory study involved 80 hours of role-playing games with 10 teams, primarily from the ICT sector. The results indicate statistically significant changes in task, production, and adaptability, as well as in two items related to entrepreneurial leadership self-efficacy. Empathy did not show significant changes, but some trends were observed. The role-playing game workshops provided participants with a unique opportunity to develop social and emotional skills in a cooperative and engaging environment, strengthening interpersonal relationships and communication within teams.

While the logistics and execution of the workshops were successful, there were several considerations for improving the methodology in the future, such as adjusting the time commitment, providing clearer instructions for newcomers, incorporating audiovisual material, and enhancing interactivity. Overall, the study demonstrates the potential of role-playing games as a viable, attractive, and unconventional method for developing soft skills in the ICT sector and beyond.

Keywords: Game-based learning, experiential learning, social-emotional skills.

Resumen

El rápido crecimiento del sector de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en Chile ha resaltado la necesidad de que los trabajadores desarrollen “habilidades blandas” más allá de sus conocimientos técnicos. Estas habilidades blandas, que incluyen trabajo en equipo, empatía, adaptabilidad y liderazgo, son esenciales para el éxito profesional y el bienestar social. Sin embargo, el sistema educativo chileno ha sido identificado como insuficiente en la incorporación de habilidades blandas en la educación formal, dejando a muchos solicitantes del sector TIC sin estas habilidades cruciales. BS&G Taller de Innovación ha implementado talleres de juegos de rol para abordar este problema y mejorar las habilidades blandas de los participantes.

Este estudio exploratorio involucró 80 horas de juegos de rol con 10 equipos, principalmente del sector TIC. Los resultados indican cambios estadísticamente significativos en tarea, producción y adaptabilidad, así como en dos ítems relacionados con la autoeficacia del liderazgo emprendedor. La empatía no mostró cambios significativos, pero se observaron algunas tendencias. Los talleres de juegos de rol brindaron a los participantes una oportunidad única para desarrollar habilidades sociales y emocionales en un entorno cooperativo y atractivo, fortaleciendo las relaciones interpersonales y la comunicación dentro de los equipos.

Aunque la logística y ejecución de los talleres fue exitosa, hubo varias consideraciones para mejorar la metodología en el futuro, como ajustar el tiempo de compromiso, proporcionar instrucciones más claras para los recién llegados, incorporar material audiovisual y mejorar la interactividad. En general, el estudio demuestra el potencial de los juegos de rol como un método viable, atractivo e innovador para desarrollar habilidades blandas en el sector TIC y más allá.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos, aprendizaje experiencial, habilidades socioemocionales.

Introducción

En este artículo se sistematizan los resultados del pilotaje de una metodología de desarrollo y formación de habilidades sociales y emocionales basada en «Juegos de Rol» aplicada a trabajadores del sector TICs (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones).

Un Juego de Rol es un tipo de juego en el que los/as participantes asumen los roles de personajes y, a través de ellos, crean una historia. Los/as participantes determinan las acciones de su personaje basados en su caracterización y sus acciones pueden o no tener éxito en función de un sistema de reglas.

Si bien no hay muchos antecedentes que puedan establecer su efectividad en la transmisión e incorporación de habilidades sociales y emocionales en un contexto laboral, existen antecedentes de su efectividad en otros (Clarke, Arnab, Morini, & Heywood, 2018), así como de la efectividad de otras metodologías basadas en juegos en contextos laborales (Mora, Calabor, & Moya, 2018).

Adicionalmente, se ha identificado que el sector TICs no sólo es un sector que presenta una brecha importante en estas competencias (Observatorio Laboral Metropolitano, 2019), sino que los trabajadores que participan en el sector podrían mostrarse especialmente receptivos a la aplicación de una metodología basada en juegos dadas las tendencias de sus intereses (Yukio & Cunha, 2019).

Esta metodología apuntó a ser una intervención localizada y experimental, siendo una innovación que permitió poner a examen la introducción de nuevas metodologías de capacitación para otras entidades dedicadas a la capacitación. De esta manera, durante el año 2021 se trabajó con diez equipos de profesionales, en su gran mayoría del área de las TICs provenientes de seis empresas diferentes en Santiago de Chile.

Se realizaron mediciones entre los participantes para verificar un antes y un después en su adquisición de habilidades sociales y emocionales para verificar el efecto de la intervención y evaluar la efectividad de ésta.

El objetivo general de la investigación fue evaluar los resultados de la metodología basada en Juegos de Rol para el desarrollo de habilidades vinculadas al trabajo en equipo en trabajadores/as del sector de TICs y sus equipos. Por otro lado, los objetivos específicos fueron los siguientes:

- Estudiar los efectos de una metodología basada en Juegos de Rol en el desarrollo de habilidades vinculadas a la Empatía y la Resolución de Conflictos, Adaptabilidad y Liderazgo.
- Aplicar y perfeccionar la metodología basada en Juegos de Rol con el foco en el desarrollo de habilidades vinculadas al trabajo en equipo.
- Promover la valoración de espacios de recreación, juegos y ocio en espacios laborales.

Problematización

Según el Informe “Brechas de capital humano en la Región Metropolitana” (2019) del Observatorio Laboral Metropolitano (OLM), una de las principales problemáticas existentes entre los trabajadores y postulantes al área de Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) es la falta de

desarrollo de lo que denominan «Habilidades Blandas», priorizando únicamente sus conocimientos técnicos. Esto es relevante, ya que el sector de las TICs tiene un rol estratégico atribuido en las entrevistas realizadas a actores claves a nivel transversal y sectorial por la misma institución que realiza el informe mencionado anteriormente (Observatorio Laboral Metropolitano, 2019). En este sector se ha podido observar que existe un consenso entre empleadores y educadores con respecto a la deseabilidad de dichas habilidades en nuevas contrataciones, inclusive por encima de las habilidades y conocimientos técnicos (Aasheim, Li, & Williams, 2019). Hace más de diez años se ha identificado a Chile como una de las principales naciones que tendrían un crecimiento en la región en esta área, atribuyéndole un rol en la mejor rentabilidad de las empresas (Godoy, 2006), mejor inserción al mundo globalizado (Instituto Español de Comercio Exterior, 2011), y en potenciar el emprendimiento y mejor gobernabilidad a nivel país (Gobierno de Chile, 2015).

Al hablar de «Habilidades Blandas» se hace referencia a un conjunto amplio de componentes tales como la actitud, las habilidades, los hábitos y las prácticas que se pueden combinar para maximizar la efectividad del trabajo propio, y que en este contexto se consideran tan o más importantes que las cualificaciones tradicionales y las habilidades técnicas en lo referido al éxito profesional (Maturro, 2013). Específicamente, según el informe del OLM, éstas son consideradas relevantes para el “trato con clientes, pues permite generar confianza, identificar necesidades, adaptar soluciones y entregar un servicio de mejor calidad” (Observatorio Laboral Metropolitano, 2019, pág. 33). Las personas entrevistadas identifican cuatro elementos claves: Liderazgo, Trabajo en Equipo, Empatía y Adaptabilidad.

En Chile, la incorporación de habilidades blandas a la educación formal es una problemática relevante, ya que se han identificado insuficiencias desde niveles preescolares (Arzola & Camhi, 2013), pasando por todo el proceso educacional escolar (Busso, Bassi, Urzúa, & Vargas, 2012) y la educación superior (Vera, 2016) incluyendo específicamente la preparación universitaria de docentes (Ruffinelli, 2013). La idea entonces de que los/as postulantes al sector de las TICs tengan estas habilidades desarrolladas de antemano se vuelve muy improbable y obliga a las empresas a contratar o implementar cursos o capacitaciones en vista de la necesidad que existe para potenciar este sector laboral. Esto ya había sido detectado a nivel transversal en sectores productivos en el informe “Formación de Competencias para el Trabajo en Chile” (2018) de la Comisión Nacional de Productividad, por lo que no es un problema sólo de los trabajadores de las TICs, sino que también es identificado en múltiples industrias.

Las investigaciones realizadas durante las últimas décadas han dado luces de que el éxito de las personas no depende sólo de sus habilidades académicas y manejo de conocimientos (Jones & Doolittle, 2017), sino que las habilidades sociales y emocionales juegan un rol importante en sus logros en la vida (Chernyshenko & Drasgow, 2018). El desarrollo de habilidades sociales y emo-

cionales no sólo influye en el bienestar de los individuos, sino que de la sociedad en general (Chernyshenko & Drasgow, 2018). Las nuevas transformaciones y diversificaciones sociales requieren que los individuos desplieguen nuevas formas de pensar y relacionarse, que posean capacidades para confiar y cooperar con otros, así como flexibilidad y capacidad para adaptarse a los cambios a medida que estos ocurren (OECD, 2018).

La mantención de políticas con horarios laborales extensos frente a una producción y demanda creciente, produce un fenómeno de “burnout” en los trabajadores (Ramírez & Lee, 2011) que directamente disminuye la productividad de las empresas. En instituciones donde los trabajadores están en constante estímulo cibernético debido a sus labores el efecto aumenta y esta estructura laboral favorece la aparición de distracciones en redes sociales (Arias & Masías, 2014).

Frente a eso, hace más de veinte años se viene señalando que se debe superar la dicotomía ocio–negocio, invirtiendo el proceso que existe actualmente donde las lógicas laborales colonizan el mundo del tiempo libre entregando mayores espacios al ocio dentro del trabajo (Rullán, 1997). Ello tendría un beneficio para el bienestar de los individuos y equipos de trabajo al entregar espacios de juego con trasfondo de aprendizaje en contextos laborales, también disminuiría el tiempo de distracción en redes sociales (Miquilena, 2011).

Ahora bien, existen múltiples experiencias en metodologías para desarrollar habilidades blandas con múltiples resultados. Está propuesta se centró en utilizar una metodología basada en Juegos de Rol para el desarrollo de habilidades blandas. Un Juego de Rol es un tipo de juego en el que los participantes asumen los roles de personajes y, a través de ellos, crean una historia. Los participantes determinan las acciones de su personaje basados en su caracterización y sus acciones pueden o no tener éxito en función de un sistema de reglas. Dentro de los límites establecidos por el reglamento, se puede improvisar libremente. Uno de los participantes es el Director de Juego, que da forma a la dirección y al resultado de las sesiones (Wizard of the Coast, 2018).

Una diferencia de los Juegos de Rol respecto a otros juegos es que cada jugador/a interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador/a a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del Director de Juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores/as persiguen un fin común donde la colaboración y coordinación efectiva es crítica. Los personajes jugados por los jugadores pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje que varía según el sistema de juego (Wizard of the Coast, 2018).

Sobre la implementación de Juegos de Rol para desarrollo de habilidades blandas, existen

pocos antecedentes en el ámbito organizacional. La mayor parte de las instancias de desarrollo de habilidades está dada por relatorías y procesos de mentoring y coaching (Porras, 2016), metodologías que han demostrado resultados, y de las cuales la metodología propuesta toma elementos. Por otro lado, la mayoría de las aplicaciones de juegos (en general) han sido por la línea de los «Serious Games» (Mora, Calabor, & Moya, 2018), en los cuales “la educación (en sus múltiples formas) es el objetivo y no la entretención” (Romero, Usart, & Ott, 2014). Sin embargo, a lo que apuntó la investigación, es que el juego en su propia práctica y diseño potencia el desarrollo de habilidades blandas en los/as participantes.

Marco Metodológico

Enfoque de Investigación

El sector en el que se realizó esta investigación fue con los/as trabajadores/as vinculados a las TICs. Ha sido estudiado que tanto los perfiles de quienes entran a estudiar estas carreras, como sus mallas universitarias no suelen dar énfasis a las habilidades sociales (Marco & Cavero, 2003). Al mismo tiempo, múltiples informes ya mencionados como los del Observatorio Laboral Metropolitano (2019) y la Comisión Nacional de Productividad (2018) enfatizan en la importancia de las habilidades blandas en este sector. Ahora bien, una parte importante de los trabajadores relacionados al área de las TICs son jóvenes, y un dato relevante sobre este segmento etario se relaciona con su consumo cultural, esto es, en series de televisión, películas, videojuegos y lo más relevante para nuestro análisis, juegos de tablero, en donde uno de los principales géneros narrativos que consumen es el de ficción fantástica (Yukio & Cunha, 2019).

Frente a eso, y con base a los resultados comprobados que tienen las experiencias de aprendizaje experimental donde se promueve la construcción de conocimiento mediante un proceso de reflexión y de *dar sentido* a las experiencias, es que se sostiene que la mejor forma de desarrollar habilidades blandas o sociales y emocionales es a través de la simulación que permite el Juego de Rol.

Esta metodología apunta a que las herramientas para el desarrollo de habilidades blandas o transversales que aquí se definen sirvan para formar trabajadores/as del área de las TICs en específico; dado que si bien ya existen metodologías que abordan esta misma problemática, éstas no especifican sectores productivos como parte de su público objetivo. En consecuencia, la presente investigación apuntó a que las herramientas y la metodología desarrolladas queden a disposición de todos los actores que quieran explorar sus potencialidades.

La elección de las variables a estudiar se realizó con base al informe del Observatorio Laboral Metropolitano (2019), éstas son el Trabajo en Equipo (que se despliega como el concepto central

y transversal en esta investigación), la Empatía, la Adaptabilidad y el Liderazgo. A continuación, se presenta la definición de cada uno de estos constructos, para lo cual se tomó como referencia la aplicación de tres escalas validadas en el contexto laboral chileno. Éstas se presentan con mayor profundidad en el apartado de descripción de instrumentos.

En cuanto al tipo de investigación, ésta fue exploratoria en tanto se utilizó una metodología innovadora y emergente, lo que no permite establecer puntos de comparación. El enfoque de investigación por su parte fue mixto combinando métodos cuantitativos y cualitativos. En los apartados siguientes se presenta la muestra y la descripción de los instrumentos utilizados para ambos casos.

Variable	Definición
Trabajo en equipo	Capacidad de comunicación, coordinación, cooperación y apoyo, y liderazgo en la dinámica de los miembros del equipo.
Empatía	Preocupación, compasión frente a la situación de otros/as, y comprensión de perspectivas y puntos de vista diferentes al propio.
Adaptabilidad	Desempeño individual respecto a la efectividad del cumplimiento de tareas, adaptación ante cambios ocurridos en el trabajo y actitud proactiva al proponer ideas y soluciones innovadoras.
Liderazgo	Habilidad de crear y dirigir equipos desde un enfoque de colaboración; de crear entornos innovadores fomentando la expresión de ideas, la iniciativa y la autonomía; capacidad de afrontar retos inesperados y de generar percepción de éxito en los proyectos además de celebrar los logros del equipo.

Tabla 1. Definición de variables. Elaboración propia a partir de Madrid, Díaz, Leka, Leiva & Barros (2018); Madrid (2020); Moriano, Topa, Molero, Entenza & Lévy-Mangin (2012).

Producción de Información

La investigación se desarrolló durante el año 2021 en Santiago de Chile. Las sesiones de juego se realizaron en modalidad online, sincrónica, y estuvieron a cargo de la consultora BS&G Taller de Innovación. La muestra abarcó un total de 49 participantes distribuidos en diez equipos de trabajo, de seis empresas diferentes, cinco de ellas del sector TICs (micro, pequeña, mediana y gran empresa) y una administración comunal de la capital. Las edades de los/as jugadores/as fluctuaron entre los 25 y 57 años.

Por otro lado, con el fin de obtener una opinión experta sobre los talleres impartidos se invitó

a participar de la experiencia a cuatro profesionales cuyas áreas de trabajo se relacionan con las metodologías lúdicas y el Aprendizaje Basado en Juegos, constituyéndose como el décimo equipo de la muestra. El panel aportó a la investigación desde su perspectiva profesional, pero a la vez como equipo participante de los talleres, viviendo la misma experiencia de juego que el resto de los equipos. No obstante, si bien las/os expertas/os se integraron como jugadoras/as, para no distorsionar los resultados no se les consideró para el análisis cuantitativo de datos.

La producción de información para el constructo general de Trabajo en Equipo se realizó mediante técnicas cualitativas con preguntas abiertas en cuestionarios auto-aplicados pre y post intervención. Además, se llevaron a cabo conversaciones grupales una vez que los equipos alcanzaron el término de la aventura del juego con la finalidad de reflexionar sobre la experiencia en general. Todas las conversaciones fueron grabadas y posteriormente transcritas.

Por otro lado, los conceptos de Empatía, Adaptabilidad y Liderazgo se trabajaron de forma cuantitativa, también aplicando instrumentos de manera pre y post intervención, para luego analizar las diferencias y evaluar el éxito de la metodología en su objetivo de desarrollar competencias blandas en profesionales del sector TICs. Esta información fue levantada utilizando cuestionarios auto-aplicados en Google Forms.

Instrumento Medición Ex Ante

Cada participante respondió un cuestionario inicial previo al inicio de los talleres mediante la plataforma Google Forms, el cual se pensó para responder en no más de 10 minutos. Cabe señalar que la totalidad de participantes inscritos en los talleres contestó el formulario (N=49).

Luego de una breve sección de preguntas de caracterización, el instrumento constó de una primera parte compuesta por seis preguntas abiertas, en las que se les consultó por sus desafíos y fortalezas a la hora de trabajar en equipo; los aportes que consideran tiene la incorporación de dinámicas de juego colaborativo en los espacios laborales; su evaluación en cuanto a aprendizajes y aspectos a mejorar de experiencias previas en juegos de rol en caso de haberlas tenido y sus expectativas sobre la implementación de los talleres junto a BS&G.

Una segunda parte del cuestionario tuvo como propósito medir las habilidades de cada participante en torno a las tres habilidades propuestas: Empatía, Liderazgo y Adaptabilidad. Las escalas para medir dichas variables y verificar los resultados del taller fueron rescatadas a partir de la revisión teórica de las siguientes propuestas iniciales:

- “Tarea, producción y adaptabilidad”. Madrid, et al. 2018.
- “Empatía”. Escalas de desempeño laboral en español. Madrid, 2020.
- “Autoeficacia para el liderazgo emprendedor”. Moriano, et al. 2012.

La escala de liderazgo cuenta con doce ítems, la escala de empatía tiene seis preguntas y finalmente, la escala de adaptabilidad consta de un total de nueve afirmaciones.

Instrumento de Medición Ex Post

33 de los 49 participantes iniciales respondieron un cuestionario posterior a la finalización de los talleres mediante la plataforma Google Forms. Éste, al igual que el cuestionario inicial, se pensó para responder en no más de diez minutos y es bastante similar en cuanto a contenido.

Luego de una sección de preguntas de caracterización, el instrumento tuvo una primera parte compuesta por tres preguntas abiertas, en las que se les consultó a los/as participantes por los aprendizajes que rescatan de haber jugado Rol junto a sus compañeros/as de trabajo; por aquellos aspectos sobre el trabajo en equipo que creen aún se pueden mejorar, y por recomendaciones, sugerencias y mejoras para futuros talleres de esta índole.

La segunda parte del cuestionario tuvo la finalidad de contrastar las respuestas de cada participante en el cuestionario previo en las escalas de Empatía, Liderazgo y Adaptabilidad, de la manera de dar cuenta de cambios o estabildades en estas tres dimensiones arraigadas al trabajo en equipo, después de haber finalizado los talleres y participado de la experiencia. La escala de Adaptabilidad consta de las mismas nueve preguntas del cuestionario previo, la escala de Empatía tiene las mismas seis afirmaciones y finalmente, la de liderazgo considera los mismos doce ítems.

En cuanto a la pauta para la conversación grupal realizada al finalizar los talleres se generó una reflexión conjunta en relación a tres preguntas planteadas por el equipo de investigación. Al igual que en el cuestionario final, primeramente, se les consultó por los aprendizajes con los cuales se retiran de la experiencia; luego por su opinión respecto a la incorporación de espacios o dinámicas lúdicas en los lugares de trabajo; y finalmente, para complementar la información levantada del cuestionario, por los elementos que mejorarían de los talleres para futuras implementaciones.

Estrategias de análisis

La técnica utilizada para analizar la información producida fue el análisis de contenido cualitativo, específicamente para las conversaciones y reflexiones grupales, el material transcrito fue trabajado haciendo uso del software Atlas.ti v8.

La dimensión cuantitativa de la investigación se realizó haciendo uso del software SPSS 23. Se observó el comportamiento de cada ítem del cuestionario aplicado, así como de las dimensiones que componían cada escala para establecer si existía un cambio estadísticamente significativo entre antes y después de los talleres impartidos.

Para realizar este análisis se realizó una comparación de medias de muestras relacionadas,

frente a lo cual fue necesario establecer cuál era la prueba adecuada para cada caso, examinando si la diferencia entre ambos resultados (pre y post) de cada variable se distribuía o no de manera normal. Se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov en los casos para establecer la normalidad de esta diferencia.

En aquellos casos en que se cumplió la condición de distribución normal se utilizó la prueba t de Student para dos muestras relacionadas, mientras que si no seguían una distribución normal se utilizó la prueba Wilcoxon. De esta manera, se determinó si el cambio entre ambos momentos fue estadísticamente significativo, o, dicho de otra manera, si era posible establecer con certeza que fue la participación en las sesiones de rol lo que generó el cambio.

Finalmente, para medir el efecto específico en cada categoría se utilizó la de Cohen para observar el tamaño del cambio, esta se calcula dividiendo la media de cambio y desviación estándar.

Enfoque de Intervención

El enfoque de intervención se sustentó en el aprendizaje experiencial, el cual se centra en la importancia del papel que juega la experiencia en el proceso educativo. Promueve la construcción de conocimiento mediante un proceso de reflexión y de «dar sentido» a las experiencias.

David Kolb (1984) se centra en explorar los procesos cognitivos asociados al abordaje y procesamiento de las experiencias, en identificar y describir los diferentes modos en que realizamos dicho proceso. Según este autor, para que haya un aprendizaje efectivo, idealmente se debería pasar por un proceso que incluye cuatro etapas:

1. Se realiza una actividad, teniendo una experiencia concreta.
2. Se reflexiona sobre la experiencia realizada, estableciendo una conexión entre la actividad y los resultados obtenidos (etapa de observación reflexiva).
3. A partir de estas reflexiones se articulan conclusiones o generalizaciones, comprendidas como principios generales referidos a un conjunto de circunstancias más amplias que la experiencia particular (etapa de conceptualización abstracta).
4. Finalmente, se prueban en la práctica las conclusiones obtenidas, utilizándolas como guía para orientar la acción en situaciones futuras (etapa de experimentación activa).

La metodología de Juegos de Rol propuesta en esta investigación consistió en la ejecución de una intervención a lo largo de dos sesiones de trabajo ejecutadas en dos medias jornadas, comprendiendo un módulo introductorio inicial de treinta minutos de duración con tres módulos de juego de noventa minutos aproximados cada uno para la primera sesión, y un módulo de juego de 240

minutos aproximados seguido de un espacio de cierre de treinta minutos aproximados de duración.

Se utilizó la estructura propuesta por Kolb, y la narrativa se construye centrada en el «Trabajo en Equipo» como aspecto transversal, y los conceptos de «Empatía y Resolución de Conflictos», «Adaptabilidad» y «Liderazgo» en las sesiones centrales.

El juego utilizado para esta intervención fue “Dungeons & Dragons. 5ta Edición” (2018), juego de alta fantasía, donde los jugadores son héroes en un mundo donde la magia y las criaturas mitológicas son reales en un periodo similar al medioevo. Se eligió este juego debido a una serie de factores:

- Tiene mayor presencia en la investigación académica.
- Es el Juego de Rol más popular históricamente, y está en su momento de mayor afluencia (Whitten, 2019).
- Tiene apariciones en series de televisión actuales como “Stranger Things”, “Riverdale” y “Gravity Falls”.
- Su sistema de propiedad intelectual tiene una gran cantidad de material para uso libre, lo que significa que no se traspasa ningún problema legal y no es necesario comprar derechos de uso.
- El sistema de juego es relativamente sencillo. Los/as jugadores/as declaran querer hacer una acción, el narrador les dice qué habilidad deben usar y establece una dificultad, el/la jugador/a hace una tirada con un dado de 20 caras y suma ese número al de su habilidad. Si supera lo que el narrador establece, lo logra y si no, falla y deben ajustarse a ese nuevo escenario.

Primera Sesión

Módulo de Apertura: Diagnóstico y definición de expectativas

Al momento de inaugurar la primera sesión, se realizaron las siguientes acciones:

- 1) El narrador se presentó ante el grupo e introdujo el juego de la jornada. Le pidió al equipo que se presentaran y que contaran algo sobre ellos/as.
 - a) Preguntas para motivar la conversación: ¿Qué se imaginan cuando hablamos de juegos de rol? ¿Qué fue lo último que jugaron?
 - b) ¿Cuáles son sus expectativas?: Se dio un espacio para que cada participante anotara en una hoja de papel su respuesta a la pregunta y que luego las comentaran en el grupo.

Módulo de Juego 1: Creación de personajes e Introducción al sistema.

En el primer módulo de juego se realizaron las siguientes acciones:

- 1) Se les presentó la hoja de personaje y se introdujo la historia. Se les explicó que serían ellos/as quienes construirían su propio personaje. Se les comentó que todos comenzarían siendo guerreros nivel uno y que a medida que fueran pasando las sesiones irían subiendo de nivel.
- 2) Se construyó el personaje a partir de los siguientes pasos:
 - a) Dependiendo cómo imaginaran a su personaje, se repartieron sus atributos base (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma) distribuyendo a cada uno un bonificador de los siguientes: +3, +2, +2, +1, 0, -1. Entre más alto el bonificador es mejor. Estos bonificadores se anotan en las habilidades relacionadas¹.
 - b) Se calcularon sus Puntos de Golpe (PG: la «vida» de los personajes): $10 + \text{Constitución}$.
 - c) Se inventó un trasfondo para el personaje: ¿Dónde nació? ¿Quién es su familia? ¿A qué se dedicaba antes de salir a la aventura? ¿Se conocieran entre ustedes? A partir de esto, seleccionaron cuatro habilidades. A estas le suma +2, demostrando que tienen un manejo especial sobre ellas.
 - d) Se les preguntó a los jugadores por tres objetos de utilidad con los que salieron sus personajes a la aventura. Estos no pueden ser armas ni armaduras.
 - e) Se explicó que las decisiones que se tomaron hasta acá quedarían selladas, y a partir de ese momento tendrían que comenzar a tomar decisiones como grupo.
- 3) Se sacó el mazo de aventura, que fue representando algunos objetos y poderes que iban obteniendo los jugadores. Estos momentos fueron especialmente relevantes porque el equipo debió tomar decisiones de gestión de recursos en conjunto:
 - a) Se sacó un número de armaduras de forma aleatoria, igual a la cantidad de jugadores. Mientras más alto el número de armadura, más difícil es que les lleguen los golpes. Hay dos tipos de armaduras, en el mazo hay tres de cada una.
 - b) De la misma manera, se sacó una cantidad de armas aleatoria igual al número de jugadores, éstas tienen dos números, el primero es cuánto bonificador entregan al usarla y el segundo es cuánto daño hacen.

¹ **Fuerza:** Atletismo; **Destreza:** Acrobacias, Juego de Manos, Sigilo; **Inteligencia:** Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza, Religión; **Sabiduría:** Manejo Animal, Perspicacia, Medicina, Percepción, Supervivencia; **Carisma:** Engaño, Intimidación, Interpretación, Persuasión.

Módulo de juego 2: Empatía y Resolución de Conflictos

En el segundo módulo de juego se realizaron las siguientes acciones:

- 1) Este módulo introdujo la lógica y las reglas del Juego de Rol a los/as participantes. La narración inicial apuntó a probar las mecánicas del juego, mostrarles la libertad existente en ese espacio y presentarles un desafío sencillo inicial para así familiarizarlos con los medios y herramientas que tendrían a su disposición.
- 2) Una vez resuelto este desafío inicial, se procedió a conducir la narración de este módulo hacia la problemática central: en este caso, ellos/as quedaron involucrados en un conflicto entre dos pueblos y tendrían que decidir cuál sería el mejor camino de acción a desarrollarse.
- 3) Una vez completada la narración de este módulo, se tomó un breve descanso y se levantó con los/as jugadores/as los principales aprendizajes de la sesión hasta el momento y sus expectativas a futuro, así como elementos a mejorar en los próximos módulos.

Módulo de juego 3: Adaptabilidad.

En el tercer módulo de juego se realizaron las siguientes acciones:

- 1) Al reanudar la narración se procedió a contar a los/as jugadores/as que, así como todos crecemos y nos especializamos, sus personajes también lo hacían. Tendrían que elegir una clase entre distintas opciones. Esto también para ejercitar la interpretación de un personaje distinto a ellos/as, poniéndose en los zapatos de otra «persona». Además, tuvieron que distribuir los roles que tomaría cada uno/a dentro del equipo.
- 2) En esta etapa, quedaron encerrados/as en el laberinto de un mago loco y estuvieron presionados/as a tomar decisiones constantemente, usando sus habilidades de maneras creativas e innovadoras (cosa que los narradores premiaron), incentivando así el trabajo en conjunto entre ellos/as.
- 3) Al finalizar este módulo se realizó la conversación final de la sesión, poniendo especial atención a los momentos en que la toma de decisiones fue crucial, las estrategias para hacerlo, qué elementos consideraron, cómo usaron los recursos que tenían y qué les pasó en su fuero interno. Finalmente, se levantaron las reflexiones que pudieron haber surgido durante el juego.

Segunda Sesión

Módulo de juego 4: Liderazgo

En el cuarto módulo de juego se realizaron las siguientes acciones:

- 1) La nueva jornada de juego inició contándole a los/as jugadores/as que sus personajes continuaban aprendiendo, por lo que cada clase tuvo acceso a nuevas habilidades. En este módulo, al trabajar principalmente el liderazgo, la gestión de recursos se volvió relevante, por tanto, no sólo recibieron mejoras o nuevas habilidades al principio del módulo, sino que los tuvieron que ir encontrando a lo largo de la sesión. Los/as jugadores/as no estaban enterados/as de esto al inicio de esta etapa.
- 2) Antes de comenzar el juego, se dio un espacio para que los/as jugadores/as reconectaran con la narración, haciendo un resumen colaborativo de lo que sucedió la sesión anterior. Los narradores recompensaron con datos adicionales a aquellos jugadores/as que aportaron con información importante para la misión del equipo durante esta fase, datos que no podrían haber averiguado de otra manera.
- 3) La sesión comenzó inmediatamente luego de realizar el punto 2. En este caso, ellos/as debieron internarse en el castillo del mago donde se fueron presentando desafíos que requirieron del liderazgo especializado de diferentes personajes con ayuda de los/as demás.
- 4) Luego se pasó al encuentro final con el mago. Este encuentro bien podía tener múltiples cierres y fue uno de los puntos centrales de la conversación final.

Módulo Final: Cierre y Comparación de Expectativas

Una vez finalizada la narración del módulo anterior se realizó la conversación final del proceso:

- 1) En un primer momento, se habló de los aprendizajes y procesos personales de cada miembro del grupo para luego centrar las preguntas al proceso del equipo en su conjunto.
- 2) Posteriormente se realizó una comparación de las expectativas iniciales de cada persona participante y la experiencia resultante de la actividad.
- 3) Finalmente se les preguntó sobre su percepción sobre la integración de juegos en espacios laborales.
- 4) Se les solicitó su consentimiento para que esta última conversación fuera registrada en forma de una grabación confidencial, a fin de levantar las reflexiones y potencialidades que vieron a partir de la metodología.

Resultados

Si de números se trata, los talleres de Rol realizados por BS&G Taller de Innovación, se resumen en un total de 80 horas de juego con diez equipos de trabajo pertenecientes en su mayoría al sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Luego de haber analizado la expe-

riencia, surgen varias conclusiones respecto a la metodología y su relación con el desarrollo de habilidades socioemocionales claves para el trabajo en equipo.

Caracterizando los efectos del Juego de Rol en el desarrollo de las habilidades propuestas, esto es, la Empatía, la Adaptabilidad y el Liderazgo –el primer objetivo específico-, se pudo observar que estadísticamente se encontraron cambios significativos o muy cercanos a ese nivel en un ítem de la escala de Tarea, Producción y Adaptabilidad, en dos ítems de la escala de Autoeficacia para el liderazgo emprendedor y una dimensión de esta última. La escala de Empatía no presentó ningún cambio estadísticamente significativo, pero sí un par de ítems tuvieron cambios que podrían indicar tendencias.

Con respecto a la escala Tarea, Producción y Adaptabilidad el ítem que tuvo un cambio estadísticamente significativo fue “*Se ha asegurado de que sus actividades laborales estén adecuadamente terminadas*” cuyo tamaño de efecto fue pequeño, pudiendo ser generalizado a menos del 58% de los participantes. Como se mencionó anteriormente, resulta interesante que se haya presentado una disminución, puesto que la pregunta está redactada de una forma que implica un ejercicio de identificación de la realización de las propias tareas. Esto podría indicar una mayor consciencia sobre el trabajo no realizado, y cómo éste afecta al equipo. Como se ha discutido antes, el Juego de Rol justamente impulsa la división del trabajo en roles diferenciados, por tanto, es coherente un cambio en este tipo de temáticas.

En cuanto a la escala Autoeficacia para el liderazgo emprendedor, se obtuvieron dos resultados destacables en los ítems “*Ser flexible ante los cambios internos y externos del entorno*” y “*Crear la percepción de éxito temprano conforme un proyecto adquiere fuerza*”. El primero tuvo una disminución y el segundo un aumento. Como se comentó con anterioridad, una disminución puede referir a una visibilización de la temática, con lo cual se rompe la sensación de seguridad con respecto a la problemática y por tanto abre espacio a la mejora. Por otro lado, el ítem sobre crear percepción de éxito temprano habla sobre un aumento en la comunicación positiva en el equipo, apuntando a plantearse desde el éxito para la construcción de un proyecto.

Finalmente, en torno a la Empatía, se destaca que las mayores fluctuaciones se hayan dado en preguntas referidas al imaginar ser otra persona y ponerse en su posición, justamente una práctica enfatizada en los Juegos de Rol.

El segundo objetivo específico propuesto tenía como propósito final realizar un balance de la aplicación de los talleres de Juego de Rol. Si bien es posible afirmar que desde la logística hasta el desarrollo de las sesiones no hubo mayores inconvenientes y se llevaron a cabo de forma satisfactoria, desde luego, al tratarse de una investigación exploratoria en base a una experiencia piloto de juego digital, es posible levantar una serie de consideraciones para mejorar la metodología y

replicar los talleres a futuro con otras empresas.

En términos prácticos, se revela con suma importancia el factor del tiempo y la adecuación de las sesiones a la carga laboral de las empresas. Visto en tiempo total, los talleres fueron planteados con una duración de ocho horas repartidas en dos o cuatro sesiones –dependiendo el caso–, lo que para los/as participantes significó destinar prácticamente una jornada completa de su tiempo laboral. Es necesario replantear la extensión de las sesiones haciendo modificaciones según la disponibilidad semanal de los equipos, adecuándose así a su carga de trabajo. Esto ya sea pensando en aumentar la cantidad de sesiones, pero acortando su tiempo de duración; o bien, introduciendo cambios que permitan el ahorro de tiempo como la creación de personajes en base a tipos pre-armados, o valerse de material audiovisual para la inducción al Rol que permita destinar más tiempo al juego como tal.

Un segundo aspecto es el énfasis dado al propósito de los talleres y a las instancias de reflexión entre los/as jugadores para potenciar los aprendizajes en torno al trabajo en equipo. La información respecto al para qué se propone jugar Rol en el trabajo debe ser más clara procurando no predisponer con ello a los/as participantes en cómo se desenvuelven durante el juego. Asimismo, si bien hubo un momento de reflexión grupal al finalizar los talleres, los equipos plantearon la necesidad de incluir estos espacios de forma constante durante todas las sesiones de juego, para desarrollar un mejor y completo análisis de la experiencia. El Panel de Expertos/as consultado también reparó en este punto, recomendando que durante las instancias de reflexión los/as participantes pudieran ir identificando en conjunto sus habilidades personales y la importancia de su papel dentro del equipo.

Otro aspecto importante a considerar es el que la gran mayoría de los/as participantes nunca antes había jugado Rol, por lo tanto, las reglas del juego, su ritmo y dinámica en ocasiones resultaron complejas de seguir. Esto confundió a algunos/as durante sus turnos respecto al cómo proceder, qué acciones podrían o no realizar, u olvidando algunos elementos y definiciones importantes de sus personajes. Por lo mismo, para talleres futuros es conveniente incorporar material audiovisual que muestre experiencias de juego, así como material escrito al alcance de cada jugador/a con explicaciones y descripciones importantes como forma de ayuda-memoria o guía en caso de necesitarlo durante la partida.

Entre otras recomendaciones a destacar, se sugirió mayor interacción con las tecnologías utilizadas, evaluar el uso de mejores plataformas e introducir algunos cambios en el guión para darle mayor interactividad, como cruzarse en la historia con otros equipos, incluir sonidos grabados para las criaturas fantásticas e incluso pensar en otros juegos de Rol con otras temáticas. Por otro lado, los equipos facilitadores deben otorgarle gran importancia a la motivación previa de los equipos y

la forma con que se les invita a participar del Juego de Rol. Ambas cosas son clave para contrarrestar las posibles resistencias que puede generar una capacitación con el tinte lúdico y distinto que caracteriza a la propuesta.

Respecto al tercer objetivo específico propuesto, sobre la valoración de los espacios de recreación, juego y ocio en espacios laborales, los Juegos de Rol presentan varias potencialidades para fortalecer el trabajo en equipo, presentándolos como una alternativa viable, atractiva y diferente a las metodologías tradicionales de capacitación laboral. El carácter y propósito colaborativo del juego fue rescatado tanto por los equipos como por el Panel de Expertos/as. Fue ampliamente valorado que los talleres les permitieron conocer a sus compañeros/as de trabajo en una faceta lúdica y en un ambiente diferente, pudiendo reconocer las habilidades de cada uno/a y complementarlas entre sí para trabajar en equipo y resolver los desafíos que proponía la historia del juego. Para reflejar esta situación, en las sesiones de reflexión y también en la conversación con los/expertos/as, se habló de *sinergia*, la que además de colaboración supone coordinación, complementariedad.

El incentivo para pensar creativamente también fue un aspecto bien valorado, tanto en el proceso de creación de personajes como a lo largo del juego, puesto que los/as participantes se vieron en la necesidad de idear salidas ingeniosas ante los problemas y villanos que enfrentaban como equipo. De esta manera, el Juego de Rol permite trabajar la inventiva y la creatividad de la mano de la capacidad de adaptación frente a las circunstancias, a través de la búsqueda de nuevas posibilidades de acción y soluciones alternativas. Otra potencialidad de la metodología radica en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los/as trabajadores/as. El hecho de conocer mejor a sus compañeros/as durante el juego y pensar en conjunto en soluciones creativas conlleva también el desarrollo de confianzas, cercanías y fiato al interior del equipo. Por las mismas razones, la comunicación efectiva también se ve favorecida, primando la empatía y el respeto en la escucha de ideas y en la toma de decisiones de cada uno/a de los/as integrantes del grupo. Dentro de las expectativas que los/as participantes tenían sobre la actividad, una de las más importantes de hecho, además de divertirse y pasar un momento grato, era conocer mejor a sus pares y potenciar sus relaciones como compañeros/as de trabajo.

Antes de iniciar los talleres, como uno de sus principales desafíos para el trabajo en equipo, los/as participantes señalaron el mejorar sus habilidades de comunicación, su capacidad de autonomía y adaptabilidad, la cooperación y el clima laboral, además de fortalecer los liderazgos. Todos estos aspectos surgieron como aprendizajes producto de la experiencia, a pesar de que los datos estadísticos no fueron concluyentes. Si bien una vez finalizados los talleres, también indicaron el liderazgo y la comunicación como habilidades que consideran deben seguir trabajando, las partidas llevadas a cabo durante esta investigación han mostrado que tales competencias pueden continuar impulsándose mediante el Juego de Rol, considerando sus beneficios tanto a nivel individual como

colectivo. Cabe recordar además que para la gran mayoría esta se trató de su primera experiencia en el mundo del Rol.

Conclusiones

A la luz de los resultados de las mediciones *ex ante* y las respuestas obtenidas *ex post*, y considerando además la experiencia vivida por los equipos de trabajo durante las partidas de juego, es clara la importancia que le otorgan los/as participantes a conocer a sus compañeros/as de trabajo y conectar con ellos/as no sólo desde el ámbito profesional, sino que también desde lo relacional y emocional.

Asimismo, la entretención y distensión de la carga laboral, lejos de ser un distractor, es resignificada bajo este mismo propósito. El generar cercanías, comunicarse y establecer relaciones de confianza y respeto en el lugar de trabajo se vuelve un elemento clave en el desempeño individual y del equipo, y precisamente el Juego de Rol permite posicionar en lo alto y valorizar esta dimensión en organizaciones y empresas.

A esta altura del análisis, es posible afirmar que la puesta en práctica de los Juegos de Rol en espacios laborales se erige como una propuesta de innovación a nivel profesional, interpersonal y de cultura organizacional. Invita a replantear las relaciones laborales y la definición de lo colaborativo en la consecución de un objetivo, relevando el hecho de que un equipo es más que la co-presencia espacial de personas en torno a un proyecto.

Un equipo de trabajo se caracteriza entre otras cosas, por la colaboración activa de todas las partes, en tanto se valoran las habilidades de cada integrante y se complementan entre sí para completar una tarea o enfrentar un desafío y donde el desarrollo de una buena comunicación interna es de vital importancia. Todo ello se ve puesto en práctica cuando los/as profesionales se vuelcan a la experiencia del Rol, por lo que resulta prometedor pensar en los resultados y potencialidades que traería su incorporación en la rutina laboral de forma periódica.

Además, se puede observar que se presentaron mejoras en los siguientes elementos: Responsabilidad y conciencia sobre la realización de las tareas propias, ponerse en el lugar del otro al hacer críticas, flexibilidad cuando se presentan cambios en el trabajo y mantener el optimismo y la sensación de éxito al comenzar un proyecto. Se confirman por tanto las hipótesis iniciales del proyecto, sobre afectar positivamente la empatía, la adaptabilidad y el liderazgo.

Junto a esto, y destacándose de los otros resultados comparados, en la escala de “Autoeficacia para el Liderazgo Emprendedor” se observa una mejora en una dimensión (un conjunto de ítems de la encuesta, que en su conjunto permiten medir ideas más complejas) entendida como “Crear un entorno innovador”. Esto significa que debido al trabajo realizado jugando Rol, los participantes son más proclives a tener actitudes que promueven la innovación dentro de sus grupos

de trabajo. Este punto resulta una externalidad inesperada del proyecto que debe ser analizada en futuras profundizaciones porque puede ser un valioso aporte para incentivar la cultura de la innovación en las organizaciones.

Hacia el futuro, se abren oportunidades para aplicar intervenciones basadas en Juegos de Rol a lo largo de varios meses con talleres semanales focalizados en habilidades específicas y de una sola hora de duración. También se presenta la opción de trabajar con áreas laborales diversas, no sólo con trabajadores del sector de las TICs.

Se recalca que, como espacio lúdico y distendido, el Juego de Rol puede ayudar a mitigar en los/as trabajadores/as los efectos del estrés y agotamiento producidos por la carga laboral, cuidando así su salud mental y emocional. Resulta de vital importancia resignificar el juego en la vida adulta y laboral, y abandonar la idea que es improductivo y exclusivo de la edad infantil. La diversión y el esparcimiento no son incompatibles con el mundo del trabajo; el rendimiento y el aprendizaje se hace más efectivo cuando se integran metodologías como ésta, cuyo enfoque apuesta por la auto observación como equipo, la *sinergia* entre compañeros/as y el juego como motor de habilidades fundamentales para el trabajo en equipo.

Referencias

- Aasheim, C. L., Li, L., & Williams, S. (2019). Knowledge and Skill Requirements for Entry-Level Information Technology Workers: A Comparison of Industry and Academia. *Journal of Information Systems Education*, 349 - 355.
- Arias, W., & Masías, M. (2014). Ocio Cibernético en Trabajadores de Instituciones Públicas y Privadas de Arequipa. *Cien Trab*, 88-92.
- Arzola, M. P., & Camhi, R. (2013). *Educación Preescolar: Evidencia y Desafíos para Chile*. Santiago: Libertad y Desarrollo.
- Busso, M., Bassi, M., Urzúa, S., & Vargas, J. (2012). *Desconectados: Habilidades, educación y empleo en América Latina*. New York: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Chernyshenko, O. S., & Drasgow, F. (2018). Social and emotional skills for student success and wellbeing: Conceptual framework for the OECD study on social and emotional skills. *OECD Education Working Paper*(173).
- Comisión Nacional de Productividad. (2018). *Formación de Competencias para el Trabajo en Chile*. Santiago: CNP.
- Gobierno de Chile. (2015). *Agenda Digital 2020*. Santiago: Gobierno de Chile.
- Godoy, S. (2006). El potencial de las TICs en las empresas chilenas y la necesidad de armonizar con el entorno: resultados del proyecto WIP/BIT Chile. *Revista Colombiana de Telecomunicaciones*.
- Instituto Español de Comercio Exterior. (2011). *El mercado de las TICs en Chile*. Santiago: Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Santiago de Chile.

- Jones, S. M., & Doolittle, E. J. (2017). Social and Emotional Learning: Introducing the Issue. *The Future of Children*, 27(1), 3-11.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience, the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Madrid, H. (2020). *Escalas de desempeño laboral en Español*. Obtenido de Materiales de investigación: <https://www.hectormadrid.cl/materiales-deinvestigacion>
- Madrid, H., Diaz, M., Leka, S., Leiva, P., & Barros, E. (2018). A finer grained approach to psychological capital and work performance. *Journal of Business and Psychology*, 461-477.
- Marco, E., & Cavero, J. M. (2003). *Enseñando Inteligencia Emocional a Ingenieros en Informática*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos.
- Maturro, G. (2013). Soft Skills in Software Engineering: A Study of Its Demand by Software Companies in Uruguay. *International Workshop on Cooperative and Human Aspects of Software Engineering (CHASE)*, 133-136.
- Miquilena, D. (2011). Recreación laboral: Su efecto motivacional en los trabajadores. *Observatorio Laboral*, 37-51.
- Mora, A., Calabor, M. S., & Moya, S. (2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. *Revista de Contabilidad*.
- Moriano, J., Topa, G., Molero, F., Entenza, A., & Lévy-Mangin, J. (2012). Autoeficacia para el Liderazgo Emprendedor. Adaptación y Validación de la Escala CESE en España. *Anales de Psicología*, 171-179.
- Observatorio Laboral Metropolitano. (2019). *Brechas de capital humano en la Región Metropolitana*. Santiago de Chile.
- OECD. (2018). *Social and Emotional Skills: Well-being, connectedness and success*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Porras, N. (2016). Pensar los conflictos organizacionales desde la perspectiva del coaching ontológico. *Revista Latinoamericana de Psicoterapia Existencial*.
- Ramírez, M., & Lee, S.-L. (2011). Síndrome de Burnout entre hombres y mujeres medido por el clima y la satisfacción laboral. *Dimensión de lo público. Sociedad y Estado*.
- Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2014). Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills? *Games and Culture*, 1-30.
- Ruffinelli, A. (2013). La calidad de la formación inicial docente en Chile: la perspectiva de los profesores principiantes. *Calidad de la Educación*, 117154.
- Rul-lán, G. (1997). Del ocio al negocio... y otra vez al ocio. *Papers* 57, 171-193.
- Vera, F. (2016). *Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior*. Santiago: Universidad Gabriela Mistral.
- Whitten, S. (16 de Marzo de 2019). 'Dungeons and Dragons' has found something its early fans never expected: Popularity. Obtenido de CNBC: <https://www.cnbc.com/2019/03/15/dungeons-and-dragons-is-more-popular-than-ever-thanks-to-twitch.html>
- Wizard of the Coast. (2018). *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador*. EDGE.
- Yukio, A., & Cunha, C. (2019). Um estudo sobre a cultura nerd e o consumo de board games. *Revista fatec sebrae em debate: Gestão, Tecnologias e Negócios*.

La raza y la ancestría desde su ethos: análisis de categorías de personajes jugables en juegos de rol fantásticos para determinar su función y percepción desde el diseño de juegos

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Art. 2, Pp. 25-45

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Daniel Serrano Robles

Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

danielserrano@comunidad.unam.mx

 <https://orcid.org/0009-0005-1055-8483>

Abstract

Race as a concept has been in deep review over the years in relation to social representation in role playing games (RPGs). This paper presents an analysis on playable characters categories in fantasy RPGs from a game design's perspective. Based on theoretical models on RPGs, supported by models from board games and video games, it offers a scheme to identify the core elements of the debate and the relationship between them. Based on this, it is made a semantic review on the concepts of race and ancestry from a conceptual history and a philosophical genealogy perspective. The concept of ethos is proposed as an analytical tool to determine the function and pertinence of race and ancestry in the game design of RPGs. The analysis concludes that race as a concept is an outdated and decayed category and ancestry is an innovative and flexible category, but insufficient. This suggest that a better comprehension between game mechanics and thematic innovations could lead to better categories to improve game experience.

Keywords: game design, race, ancestry, concept story, philosophical genealogy

Resumen

Este artículo presenta un análisis de categorías de personajes jugables en juegos de rol fantásticos. Pretende ofrecer una perspectiva analítica desde el diseño de juegos sobre la pertinencia y eficacia de conceptos como raza y ancestría, conceptos problemáticos que se insertan en debates sobre representación racial dentro de los juegos de rol fantásticos. Para ello, se propone un esquema analí-

tico elaborado a partir de los principales modelos teóricos sobre juegos de rol, complementado con modelos provenientes de los juegos de mesa y videojuegos. Con el apoyo teórico-metodológico de la historia conceptual y la genealogía filosófica se hace una revisión semántica de los conceptos de raza y ancestría. Se revisa el concepto de ethos y se propone como una herramienta analítica para determinar la función y pertinencia de los conceptos de raza y ancestría dentro del diseño de juegos. Se concluye que el concepto de raza es una categoría desactualizada y trastocada, deteriorada, y que el concepto de ancestría es una categoría innovadora y flexible, pero insuficiente. Se sugieren parámetros para hallar nuevas formas con las cuales cubrir la necesidad de ese vacío categórico por llenar.

Palabras clave: diseño de juegos, raza, ancestría, ethos, historia conceptual, genealogía filosófica.

Introducción

Durante los 2010's se publicaron estudios sobre juegos de rol (JdR) que analizaban la caracterización de personajes jugables con base en su apariencia física, comportamiento, cualidades y atributos, elementos entendidos e integrados bajo el concepto de raza. Estos estudios indican que la caracterización de estas razas resulta problemática por ser representaciones y analogías estereotípicas de grupos étnicos de la realidad (Dietrich, 2013; Monson, 2012; Rowland y Barton, 2011; Weiss y Tettegah, 2012). Desde entonces, en el mundo de los Juegos de Rol (JdR), principalmente el anglosajón, se ha reflexionado sobre estas caracterizaciones y su relación con la representación social de grupos étnicos, especialmente la pertinencia del concepto de raza por similitudes y alusiones al racismo en situaciones de la vida real.

Ante la demanda de la comunidad, las editoriales que publican JdR se han posicionado al respecto. Wizards of the Coast (WotC), que publica *Dungeons & Dragons* (D&D), editó en 2020 un suplemento para atender la polémica. Fue recibido con decepción y recelo por la crítica y la comunidad porque proponía ignorar directamente las reglas de creación de personajes en torno a la raza, sin atender la problemática u ofrecer alternativas reales. Un caso más afortunado fue la 2° edición de *Pathfinder* (PF), publicada en 2019, que incluyó el concepto de ancestría para suplir al de raza. Por otra parte, Arcanist Press lanzó en 2020 un suplemento extraoficial para la 5° edición de D&D: *Ancestry and Culture: An Alternative to Race in 5e*, escrito por Eugene Marshall, recibido positivamente.

Quienes apoyan las alternativas propuestas indican que no afecta la temática del juego, e incluso puede ser más realista al complejizar la ambientación y asemejarse a las relaciones humanas reales. Pero, sobre todo, permiten mayor flexibilidad al crear personajes concediendo mayor libertad creativa y dramática dentro del rango mecánico sin sacrificar privilegios y beneficios que estaban encasillados a una raza en específico. Quienes las critican señalan que relaja los paráme-

tros mecánicos atados a las razas afecta el balance del juego, pues los roles dentro de un grupo se difuminan y la especialización tiende a desaparecer por la estandarización. Además, indican que distinguir ancestría y cultura rompe la inmersión al posibilitar combinaciones de razas que tradicionalmente tenían características únicas, combinaciones no consistentes con el material presentado por la falta de reglas que regulen la creación de personajes y que corresponda a la complejidad de la causa por la cual se dio el cambio (Cade_Nohl, 2022; Davedamon, 2019; goatboatfloat, 2022; MisanthropeX, 2021; Ok-Mastodon2016, 2021; SpellbladeYT, 2022).

Ante estas reacciones surgen cuestionamientos para comprender la situación. ¿Qué elementos en los cambios en el diseño provocan las apreciaciones mencionadas? ¿Cómo se han hecho los cambios para provocarlas? ¿Qué implican estos cambios dentro del contexto del diseño del juego? Algunos modelos teóricos en torno a los JdR y al diseño de juegos, así como la recuperación de algunos conceptos y sus historias pueden ofrecer claridad al respecto. El análisis se hará primordialmente sobre el material publicado en torno a D&D como exponente emblemático de los JdR fantásticos.

Aproximación teórica-metodológica.

Los modelos de JdR entienden el diseño y la experiencia de los juegos desde cierta perspectiva, influyendo cómo se preparan y dirigen las sesiones de juego, y sientan las bases para un debate estructurado. Los más complejos y completos desde una perspectiva analítica son el Threefold Model de Mary Khuner, el GEN Model de Aaron Powell, y el Wu-Ge Model de Lars Konzack. Estos modelos: 1) sitúan intenciones y aproximaciones de juego y diseño enfocados al entretenimiento, la simulación, el drama o la exploración (Darkshire, s. f.-a); 2) contemplan diversos niveles analíticos en torno a la superestructura del juego orientada a limitaciones, estilo o intenciones de juego, el cual está en conjunto con una infraestructura enfocada en las mecánicas y técnicas que soporten los objetivos de la superestructura (Darkshire, s. f.-b); 3) consideran diferentes áreas que contienen los aspectos del juego y los sitúan conforme a ejes que ofrecen espectros de agencia y materialismo (Konzack, 2015).

Estos modelos pueden complementarse con propuestas del diseño de videojuegos y juegos de mesa, como son el DDE Framework de Walk, Görlich y Barrett, el diagrama de Venn de Mark Major, y la Armonía lúdica de Detestable Games. Éstos introducen consideraciones sociológicas y de diseño: 1) contemplan categorías, dinámicas y experiencias antes, durante y después del diseño de un juego para entenderlo mejor como un intermediario en un canal de comunicación entre jugador y diseñador (Walk *et. al.*, 2017; The Test Table, 2021); 2) atienden los elementos comunes e interrelaciones entre diferentes áreas y las conciben como un todo orgánico y holístico cuyas alteraciones escalan entre sí (Major, 2014); 3) contemplan que los juegos son parte de un fenómeno so-

cial y que los objetivos de diseño y las expectativas de los jugadores están ligadas con el propósito de comunicar ideas y generar experiencias específicas (Major, 2014; The Test Table, 2021). Estos aportes permiten complejizar los modelos de JdR, permitiéndoles presentar un esquema preliminar para refinar el análisis y las herramientas para valorar y criticar constructivamente el diseño de los JdR.

Elementos constituyentes.

Los JdR están delimitados por un consenso social denominado **círculo mágico**, donde se adoptan reglas de etiqueta y actitudes lúdicas que promueven la suspensión de la incredulidad para divertirse y tener una experiencia conjunta en un ambiente ficticio. El círculo mágico se rige por la **premisa**, que indica parámetros de la ambientación del juego, interacciones reguladas, y tono de la participación; establece un marco de objetivos y referencia que proporcionan una expectativa a sus participantes.

Se desarrollan en tres ejes de simulación: la **recreación**, que tiende a simular acciones y situaciones para transmitir una sensación en específico; la **reconstrucción**, que tiende a simular entornos para generar consistencia narrativa; la **representación**, que tiende a simular personajes para que el jugador adopte una identidad o personalidad. Sobre estos ejes se encuentran las áreas constituyentes de cualquier JdR. El **sistema**, que incluye reglas y normas a través de las cuales los jugadores interactúan entre ellos y con otros elementos del juego. La **imaginación**, que incorpora elementos ficticios que conforman la ambientación donde los jugadores se desenvuelven y suceden eventos alrededor de ellos. El **drama**, donde se encuentran los elementos interpretativos a través de los cuales los jugadores encarnan personajes e interpretan un rol.

Entre el sistema y el drama, está la **jugabilidad**, conjunto de mecánicas y reglas que competen a los jugadores individualmente a través de sus personajes y que establece un rango de agencia para su desarrollo. Entre el sistema y la imaginación, está la **inmersión**, conjunto de circunstancias y consecuencias ante la presencia y acción de los personajes que permite a los jugadores sentirse parte del entorno ficticio. Entre la imaginación y el drama, se encuentra la **caracterización**, conjunto de descripciones, ilustraciones u objetos que permiten concretar el aspecto físico, mentalidad y conducta de personajes controlados por los jugadores, de forma personal o a través del director de juego.

Estas áreas convergen en una **experiencia de juego**, una vivencia que los jugadores tienen al estar en contacto con todos los aspectos del juego. Al conformarse por componentes más básicos, cualquier modificación en ellos tiene efecto directo y escalable sobre la experiencia de juego, denotando así que el JdR tiene una estructura orgánica y holística (Ver Figura 1.) Con este prisma, se distinguen 3 niveles analíticos que arrojan información sobre un juego en diferentes instancias.

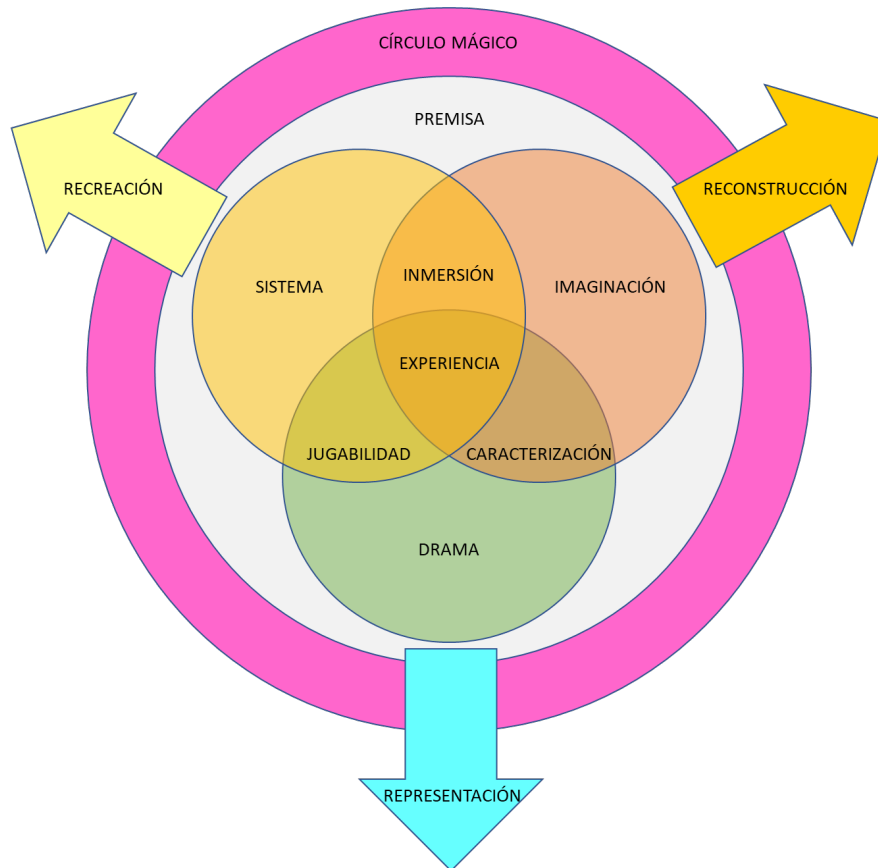


Figura 1. Detalle del Esquema analítico de JdR. Elaboración propia.¹

Niveles de análisis

Un primer nivel, el **diseño**: contempla al juego en sí mismo y durante los procesos creativos e iterativos de los diseñadores, permite comprender las decisiones que toman para lograr los objetivos de diseño que se han planteado. Un nivel intermedio, el **juego**: contempla las interacciones de los jugadores entre sí a partir del juego durante una o más sesiones de juego, permite entender sus reacciones emocionales tomando como referencia las expectativas que el juego ha prometido. Un tercer nivel, el **metajuego**: contempla al juego como parte de un fenómeno social que genera dinámicas entre diversos agentes en torno al juego, pero se dan fuera del momento del juego, permite observar la apreciación y opinión de los jugadores sobre el mismo.

Entre los niveles del diseño y del juego está la **retroalimentación**, proceso donde los diseñadores hacen propuestas para recibir la opinión de grupos de jugadores, quienes emiten su

¹ En un modelo ideal, debería haber una correspondencia equivalente entre las áreas constituyentes de un JdR (sistema, imaginación y drama). Sin embargo, el espacio de estas áreas puede variar en función del círculo mágico, la premisa o los ejes de simulación. Si el foco del JdR se pone en el sistema, esa área será mayor que las otras e impactará naturalmente en la jugabilidad y la inmersión. Lo mismo sucede con el drama, cuyo foco permite mayores opciones de personalización e interpretación de los personajes y los jugadores, así como con la imaginación, cuya preeminencia se centraría en la temática del JdR ofreciendo a los jugadores un mundo amplio para usar y explorar.

perspectiva de acuerdo a sus gustos e intereses y conforme a los objetivos de diseño propuestos. La retroalimentación es fundamental durante el proceso creativo e iterativo en las primeras instancias del diseño, y posteriormente permite actualizar y agregar contenido al juego. La retroalimentación regularmente se da durante el desarrollo de una partida, y consiste en las versiones *alfa* y *beta* de un juego donde los equipos de desarrollo se les dan a probar a *testers*, los cuales recaban su opinión y valoración usando instrumentos como cuestionarios, encuestas y entrevistas, entre otros. También puede obtenerse retroalimentación una vez lanzado el juego, pero suele limitarse a la creación de nuevo material o revisar el material existente.

Entre los niveles del juego y el metajuego está la **comunidad**, congregación de agentes que se relacionan y comparten perspectivas y opiniones sobre el juego con base en sus experiencias de juego. La comunidad se forma al publicarse un juego y es quien lo mantiene vigente, pues identifica los elementos más atractivos y genera expectativas de posibles cambios que los diseñadores pueden emplear para elaborar más contenido y mantener el interés. La comunidad regularmente se mantiene en grupos de juegos, foros de discusión en internet o convenciones donde se discuten elementos relativos a los JdR, o se comparten experiencias del mismo. (Ver Figura 2).

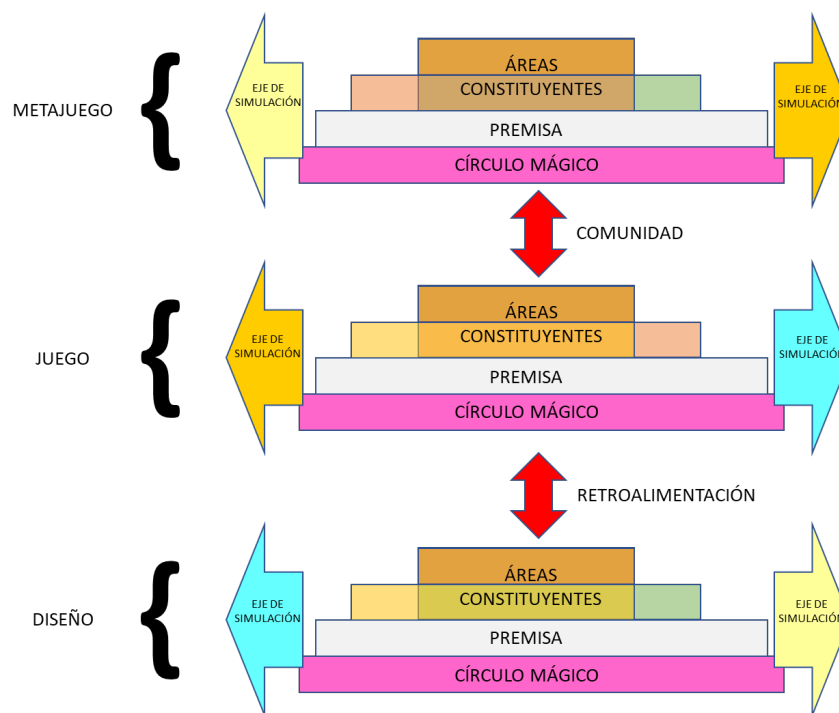


Figura 2. Detalles de Esquema analítico de JdR. Elaboración propia.²

² La Figura 2 es una vista lateral del esquema de la Figura 1, por lo que mantiene la conjunción de las áreas constituyentes; las combinaciones de la Figura 2 sólo es para efectos de visualización. Esta imagen es una representación de que este esquema puede aplicarse en diferentes instancias y arroja información distinta de un mismo juego que se interrelaciona durante su desarrollo (nivel de diseño), su juego (nivel de juego), y su discusión y reflexión (nivel de metajuego).

Aproximaciones

La información de los elementos constituyentes y los niveles de análisis pueden valorarse por la actitud y la intención con que se diseña y juega un juego, aproximaciones que permiten comprender cómo se concibe y refina un juego durante la retroalimentación y cómo es valorado y jugado por su comunidad. La **intención** muestra hasta qué punto un juego intenta o puede ser **realista**, apegado a situaciones, entornos y personajes de la realidad, y al mismo tiempo ilustra en qué medida tiene componentes que lo hacen **espectacular** en los mismos elementos. El eje de la **actitud** muestra cómo es el desempeño de los jugadores durante el juego y qué elementos del mismo se prestan para que tengan una actitud **lúdica**, de entretenerse y divertirse, y al mismo tiempo, para que adopten una actitud **competitiva**, de superar retos y obstáculos (Ver Figura 3).

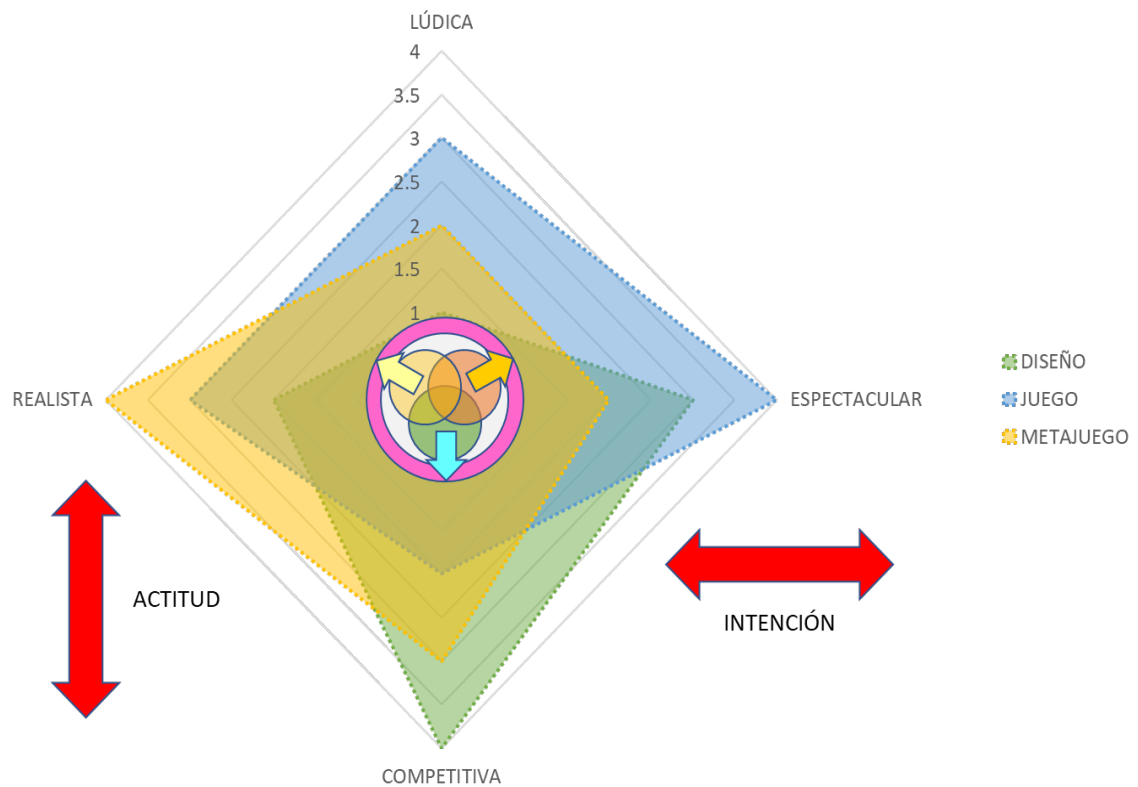


Figura 3. Detalle de Esquema analítico de JdR. Elaboración propia.

Las aproximaciones pueden cuantificarse desde diferentes criterios, pero estos deberían permitir valorar cualitativamente y reflejar de la mejor manera la intención y la actitud con que se diseñan y se juegan los JdR. Modelos teóricos como el GEN Model o el System Color Theory ofrecen algunas pautas para valorar cuantitativamente las intenciones y actitudes estableciendo preguntas sobre la consistencia y congruencia del mundo ficticio con situaciones similares en el mundo real,

cuánta libertad tienen los jugadores para tomar decisiones, o si éstas están supeditadas a una serie de reglas, preguntas con las cuales categorizan los JdR.

Para este esquema, se pretende que sean preguntas cerradas hacia desarrolladores y jugadores las que permitan determinar el grado de realismo o espectacularidad en cuanto a su intención y su ludismo y competitividad en cuanto a su actitud. Respuestas afirmativas incrementan el valor de un JdR en cierta aproximación, respuestas negativas no suman ni restan nada. Las siguientes preguntas sirven como ejemplo: ¿Tus decisiones dependen de tus capacidades o características? (Intención realista) ¿El juego se rige por una cadena de eventos? (Intención espectacular) ¿Actúas con base en posibles enfrentamientos futuros? (Actitud competitiva) ¿Los demás jugadores provocan momentos o situaciones cómicas? (Actitud lúdica) Pueden existir distintas combinaciones, y pueden aplicarse a las tres instancias de juego (diseño, juego y metajuego) con base en la aproximación que tengan desarrolladores y jugadores por igual.

Este esquema permite ubicar las áreas pertinentes a los conceptos de raza y ancestría, brindando un suelo común para compararlos y comprenderlos en su complejidad a través del concepto de *ethos*. Para ello, hay que definir los conceptos y contextualizarlos dentro del mundo de los JdR y fuera del mismo, pues su propia historia tiene una multiplicidad de significados que condicionan la percepción de los mismos. Foucault y Koselleck tienen propuestas útiles para esta tarea.

Historia conceptual y genealogía filosófica

Foucault realizó investigaciones usando la descripción arqueológica y el método genealógico. La primera, a grandes rasgos y sobre entendiendo el lenguaje foucaultiano, consiste en trazar la historia de las ideas a través de rupturas y discontinuidades, identificando conceptos, agentes, mentalidades y tradiciones para reconocer redes de pensamiento, lógico discursivas y condiciones de posibilidad. El segundo, permite identificar el sentido de las palabras y la lógica de las ideas rastreando cómo se han constituido las diferencias y distinciones antes mencionadas a través del reconocimiento de sus fuentes y sus en diferentes escenas y contextos (Foucault, 1979, 2002).

Por otra parte, la historia conceptual fue parte importante del programa de investigación de Koselleck. Según éste, la historia conceptual es una forma de investigación que implica conocer el contexto semántico y literario de los conceptos y los textos, así como de los autores, el público objetivo y lector, y la situación específica y general de los temas y áreas relacionadas. Para Koselleck, la historia conceptual es una herramienta que permite ver a los conceptos y sus cambios semánticos como ejemplos e indicadores de cambios históricos y sociopolíticos (Koselleck, 1993).

Aquí, las propuestas de investigación histórica de Foucault y Koselleck se recuperan para comprender las fuentes y raíces de los conceptos analizados como raza y ancestría, reflexionar y recontextualizar otros como *ethos* y entender sus cambios semánticos durante sus evoluciones. No

se expondrán todos los elementos involucrados que una investigación de esta naturaleza implica, pero serán la base para atender los cuestionamientos planteados aquí. Así, una historia conceptual y genealógica como proponen Foucault y Koselleck permitirá ver los cambios de diseño realizados en torno a los conceptos analizados dentro del esquema analítico sobre la constitución de los JdR.

Resultados

Raza

Según la 1^o edición de D&D (1974-1983), la raza es una categoría de los personajes jugables que determina sus facetas. Es un conjunto de parámetros que, comparado, tiene ventajas y desventajas. Forma un rango de opciones en los personajes, las cuales afectan sus estadísticas y su comportamiento durante el desarrollo y drama del juego. La elección de la raza debe considerar la clase y el alineamiento del personaje, que en conjunto dictaminan: 1) sus capacidades con base en su oficio o función, 2) su aspecto con base en su anatomía, antepasados y tradiciones, 3) su comportamiento con base en sus inclinaciones y relaciones con otras razas y grupos sociales en la ambientación del juego (Gygax, 1978). Así, la raza funge como un campo de posibilidades condicionadas y determinaciones autoimpuestas concebidas por criterios de diseño (Gygax, 1978).

Este aspecto condicionante de la raza continúa en la 2a. edición (1989-1995) indicando qué clases son accesibles para los personajes. La restricción de profesiones pretende encaminar a los jugadores para desarrollar sus personajes en cierta trayectoria que empate con el aspecto, comportamiento o idea de las razas elegibles (Cook, 1989). También se aclara que la raza no se entiende en el sentido social que tuvo en la realidad, refiriéndose a la etnia de la gente, sino a la “especie” ficticia de los personajes conforme a la cual poseen poderes especiales, reiterando que los ajustes estadísticos y límites a clases y niveles se realizan por balance y consistencia temática (Cook, 1989).

Para la 3a. edición (2000), la raza no determina qué clases pueden jugarse conforme a esta elección. Se sugiere que existen sinergias entre estas categorías que hacen a los personajes óptimos para cierta función, así como una tradición y frecuencia con que ciertas razas, por naturaleza o características, favorecen clases puntuales, pero no se limita a esta correlación entre raza y clase (Cook *et. al.*, 2000). La 4a. edición (2008) es más explícita, pues la raza, en conjunto con la clase forman parte de una elección que asigna una función al personaje durante los combates (Heinsoo *et. al.*, 2008). En la 5a. edición (2014), se mantiene la flexibilidad y libertad creativa de combinar razas y clases, pero se aleja de la mención táctica y estratégica de la 4a. edición sobre la función del personaje en combate priorizando la cuestión narrativa de la ambientación (Mearls y Crawford, 2014).

Por casi 50 años el concepto de raza permaneció intacto: una categoría que condiciona el

desempeño, aspecto y relaciones sociales de un personaje conforme a su naturaleza temática, permaneciendo inalterable. El concepto tiene dos dimensiones: la mecánica, por el balance, estadísticas y asignación de funciones, y la temática, por los ideales asociados, apariencia, comportamiento y relaciones sociales. El origen de la dimensión temática se asienta en la literatura fantástica, específicamente, en la obra de Tolkien; el origen de la dimensión mecánica se halla en los *wargames*, concretamente en *Chainmail* (Peterson, 2018).

La obra de Tolkien dejó en el imaginario anglosajón ideas e imágenes concretas sobre criaturas fantásticas como los elfos, enanos, hobbits y orcos, cuyos arquetipos se volvieron reconocibles mundialmente. Estos arquetipos asociaban el aspecto y comportamiento de las criaturas con ciertas ideas asignadas a un valor; podían entenderse como paquetes de características (físicas y mentales) y de ideas (culturales y morales) vinculadas a una criatura a través de su naturaleza, limitando su existencia a una esencia inalterable. Este conjunto se bautizó con el concepto de raza, y no de manera casual.

El concepto de raza tiene una historia longeva y ha tenido diversos contextos de significación. El que aquí se recupera se consolidó durante el siglo XIX. Durante el reacomodo político y social en Europa a fines del siglo XVIII, se desplazó el reconocimiento y autoridad de figuras religiosas y linajes dinásticos para dar paso al establecimiento de instituciones públicas como principal aglutinador político y social. Las creencias y el vasallaje dejaron de ser poderosos condensadores sociales, y con este vacío, la raza comenzó a cobrar fuerza e importancia para acompañar el nacimiento y surgimiento de los estados nacionales. En la búsqueda de una identidad nacional, diversos intelectuales destacaron elementos comunes entre distintas poblaciones que explicaran o dieran sustento al reconocimiento de las instituciones públicas (Banton, 1977; Hannaford, 1996).

En las múltiples explicaciones en torno a la raza y la nacionalidad, intelectuales europeos quisieron explicar las diferencias y similitudes étnicas a partir de la inspección geográfica y biológica de los pueblos y las naciones. Esta tendencia, conocida como determinismo geográfico y biológico, indicaba que los grupos humanos mantenían características físicas y mentales a lo largo del tiempo, fuera por su ubicación geográfica o por su ascendencia genética, y por la misma razón los condicionaba a conservar su apariencia física, su pensamiento, sus tradiciones y sus capacidades. Así, la raza era concebida como un aglomerado de características intrínsecas e inalterables de los grupos humanos, el cual, llevado al extremo, determinaba el destino mismo de las naciones (Banton, 1977; Hannaford, 1996).

Así, la raza fue usada frecuentemente desde inicios del siglo XIX, y varias historias nacionales y “universales” se sustentaban en la examinación de la raza para conocer mejor la esencia y el destino de las naciones. Además, el estudio de la cultura o el espíritu popular estuvo acompa-

ñado del creciente cientificismo que buscaba racionalizar, a través distintos enfoques y disciplinas como la antropología o la biología una comprensión orgánica de las sociedades. Con arraigo en tradiciones de pensamiento sobre la estratificación social, la raza también se vinculó a la noción de función social. Esto sentó bases para que se desarrollaran ideologías supremacistas que, en diferentes grados, se impregnaron en el inconsciente colectivo de las principales potencias europeas, dándole un valor y una función a cada una de las razas que se estudiaban con relación a un plan o una interpretación teleológica de la historia (Banton, 1977; Hannaford, 1996).

Estas ideologías supremacistas se impregnaron en el inconsciente colectivo en diferentes grados, y la literatura no quedaría ajena a este fenómeno. No es casual que Tolkien catalogara y diera descripciones, actitudes y funciones puntuales a los diferentes pueblos de su mundo ficticio con relación al gran relato y la mitología que había concebido. La raza era concebida como un aglomerado de características intrínsecas e inalterables de los grupos humanos o creaturas fantásticas, y estas imágenes e ideas propias de la raza que la literatura fantástica generó serían la plataforma y el modelo con el cual se habría de introducir como una categoría con una finalidad específica dentro de la concepción y diseño de los juegos de rol fantásticos (Tresca, 2011).

Por otra parte, D&D derivó del *wargame Chainmail*, juego de guerra y miniaturas cuyo sistema de reglas sería la base de sus principales aspectos mecánicos. *Chainmail* contenía un suplemento fantástico con Tolkien o Robert Howard como referentes, y vinculaba los *wargames* con las ambientaciones y temáticas de la literatura fantástica. El apéndice D contenía una tabla de movimientos y habilidades, como el ataque y defensa de las creaturas fantásticas, equivalentes a la tipología de unidades usada en el juego de corte histórico. Por las características arquetípicas de las creaturas se asociaba su naturaleza con la función de cierto tipo de unidad. Esta asociación vinculaba el concepto de raza con una función, una especialización mecánica por cuestiones temáticas enraizada en la historia de los juegos de estrategia.

En 1778, Johann Hellwig desarrolló un *wargame* usando como base elementos del ajedrez para retratar las batallas de su época. Experimentando con la relación tema-mecánica del ajedrez, reformuló la interacción y configuración del tablero y las piezas del juego. Clasificó las piezas en tipos de unidades reinterpretando los movimientos de las piezas clásicas del ajedrez para asignarlas a la infantería, caballería o artillería según su función y capacidad de movimiento en la vida real. (Peterson, 2012). A inicios de siglo XIX, Georg von Reisswitz hijo innovó haciendo que las piezas representaran grupos de tropas con puntos de vida (alterables cambiando formaciones), registrando los combates que usaban dados simulando disparos, y la presencia de un árbitro que moderaba e interpretaba las órdenes escritas de los jugadores (Peterson, 2012).

Las innovaciones de Reisswitz (moderación, diálogo y dados) suponen la base de la interac-

ción y exploración de los jugadores en D&D, pero los cambios de Hellwig (tipología de unidades) son la raíz del por qué los jugadores crean personajes asimétricos basados en sus capacidades. D&D implica jugar en equipo, lo cual motiva que los jugadores creen personajes distintos para cubrir las necesidades de sus compañías de aventuras. Mantener un equipo diverso permite cubrir un mayor abanico de posibilidades, con lo cual los personajes deben complementarse entre sí. Aunque no se tratan de regimientos militares, el proceso y la lógica de creación y composición de una compañía en D&D es similar a la de un ejército en *wargames*, y en dicho proceso se halla la raza como una tipología de unidades, mecánicamente hablando.

Chainmail toma la clasificación de unidades de Hellwig basada en la reinterpretación del movimiento de las piezas clásicas y la aplica a las ambientaciones fantásticas. Así como la función y capacidad real de las piezas fundamenta su clasificación en unidades de infantería, caballería y artillería, *Chainmail* toma las descripciones de la literatura fantástica y las usa como argumento para integrar distintas criaturas y darles cualidades, capacidades y estadísticas. Mantiene la lógica de los *wargames* de las ventajas y desventajas entre unidades, exacerbada por la magia involucrada.

Esto evidencia que, dependiendo la situación, algunas unidades serán mejores que otras para cumplir cierta función, haciéndolas menos útiles cuando la situación cambie. El posterior desarrollo de D&D mostraría que la tipología de unidades en *Chainmail* es equivalente a la raza en los JdR fantásticos, como una nomenclatura alterna que ya no representa regimientos sino individuos con características similares y personalizables. En términos estratégicos, la raza implica una serie de condiciones integrales que funcionan como limitantes cuyas ventajas y desventajas deben considerarse en equipo entre los personajes de una compañía.

Ethos

El concepto de *ethos* permite dilucidar cuál es el propósito del concepto de raza en el diseño de los JdR. *Ethos* es una palabra griega, interesante por sus significados, traducciones, y contextos. Literalmente significa “costumbre, uso, hábito”, y por extensión, manera de comportarse conforme a lo habitual en cierto lugar o contexto. La traducción más común es “carácter”, refiriendo su sentido moral, ético, pero implicando también su raíz etimológica como característica, marca distintiva de una persona conforme a su comportamiento habitual. Por último, está el contexto donde la palabra adquiere su acepción más frecuente y su significado más complejo, que es en el sentido de personalidad e identidad, el “carácter” como marca y ánimo que cada persona le imprime a sus decisiones y acciones conforme sus estándares y comportamiento habituales, expresando así la manera de ser peculiar y distintiva de cada individuo (Miller, 1974).

Hay una peculiaridad de la traducción al inglés de *ethos*, pues *character*, carácter, también significa “personaje” en español, y del mismo deriva “personalidad”. Esta acepción pasa desap-

cibida en español, ya que carácter y personalidad pueden tenerse por sinónimos si se refieren a un conjunto de rasgos distintivos de un individuo. La diferencia está en que carácter suele entenderse más en un sentido ético o moral, mientras que personalidad abarca aspectos más generales y concibe los rasgos distintivos como un todo. Por ello suele ser más precisa y común la traducción de *ethos* como carácter y no como personalidad.

Es importante considerar la carga dramática de estas acepciones en inglés y español, pues el contexto teatral abre un nuevo horizonte para entender el *ethos* de otra manera. Personaje deriva del latín *persona*, que significa “máscara”, refiriendo las máscaras que los actores usaban durante las obras de teatro, y por extensión, personaje de un drama, papel a desempeñar, asumir una postura, representar una función. Carácter, del griego *kharakter*, significa “marca, huella grabada, señal impresa”, y por extensión, marca o signo distintivo, característica. Así, puede entenderse el *ethos* como las características distintivas de una entidad asociadas a la función o papel que asumen en un acto; conforme al contexto dramático, serían los rasgos visuales y de comportamiento distintivos de un personaje conforme a su papel dentro de una obra. Por extensión, coincide con algunas traducciones de *ethos* como el conjunto de rasgos, formas de comportamiento, sentimiento, creencias y/o naturaleza moral que conforman el carácter, identidad o personalidad de una persona o comunidad (Real Academia Española, s. f.; Merriam-Webster, s. f.).

Es pertinente indicar que se recupera el contexto dramático para distanciar al concepto de su sentido moral y ético, así como del sentido individual y de reconocimiento identitario. La visión cristiana y del derecho romano impregnó al concepto de la noción de que una *persona* implica una entidad racional y digna que posee un *carácter*, un soporte o sustrato ético o moral que justifica el reconocimiento social por su capacidad de decisión y que tiene un asiento físico-biológico al cual está sujeto (Koessler, 1949; Zavala Olalde, 2010; Lell, 2019).

Por ello, el *ethos* se ha entendido como un estado o disposición espiritual, una condición permanente producida por la práctica y el hábito que se manifiesta a través de acciones y conductas (Miller, 1974). Por extensión, se ha usado como sinónimo de “espíritu, genio, tema, temperamento, cosmovisión” de grupos y comunidades, incluso actividades (Iverson, 1961; D’Agostino, 1981). En este caso, el contexto dramático del *ethos* en la *Poética* de Aristóteles permite argumentar que no es necesario el factor del reconocimiento de la identidad individual, pues no hay proceso racional por parte de los personajes por sí mismos, puede ser un carácter inventado y asignado por un poeta a un personaje posibilitando su inclusión y utilidad para el análisis de comunidades cuyos integrantes tienen características, ideas y conductas compartidas (Aristóteles, 1974; Iverson, 1961).

Así, puede entenderse el *ethos* como un concepto, una herramienta analítica en el ámbito creativo y dramático que permite comprender qué sensación o impresión debe transmitir una

entidad conforme a sus características y qué función o papel debe cumplir y desarrollar en cierto contexto conforme a sus capacidades. Aquí, el *ethos* se define como el conjunto de características y capacidades que, en relación a una función o papel constituyen el ánimo o espíritu de un personaje, comunidad o entidad que les hace únicos y distintos del resto.

El *ethos* puede aplicarse al concepto de raza dentro del diseño de JdR para evaluarla como categoría de personajes. En D&D, los enanos son orgullosos y tradicionalistas; pequeños, resistentes, con armaduras metálicas, cargando martillos; soldados, mineros y artesanos viviendo bajo montañas; aptos para ser luchadores, ladrones y clérigos, soporte y escudo de la compañía. Por otra parte, los gnomos son alegres y escandalosos, afines a la naturaleza; pequeños, inteligentes, visten con hojas y ramas, llevan equipamiento ligero; inventores, ingenieros y alquimistas de bosques y colinas; aptos para ser luchadores, ilusionistas y ladrones, la retaguardia y la sombra de la compañía. Puede apreciarse que el *ethos* de enanos y gnomos es distinto: los primeros son duros y estoicos guardianes y protectores con hachas y armaduras, los segundos son enérgicas y poderosas reservas, fuerzas de sigilo equipadas ligeramente.

Con base en esto, se aprecia que, de alterar alguno de los elementos mencionados, el *ethos* de las razas cambiaría, sea por cambiar su función, sus características o sus capacidades. Ejemplo de este cambio de *ethos* en la misma raza puede apreciarse en los elfos. El *ethos* de los elfos en Tolkien muestra que son criaturas orgullosas y nobles, bellas, inmortales, casi incapaces de cambiar, cuya función es ser guías y tutores de los hombres en la Tierra Media con su propio protagonismo; *ethos* que contrasta con el de la misma raza en el mundo mágico de J. K. Rowling, donde son criaturas serviles y leales, pequeñas y esqueléticas con orejas de murciélago, reducidas a la esclavitud de los magos cuya función es ilustrar las raíces aristocráticas y supremacistas de las familias de magos (Tolkien, 2004; Green, 2009; Kalogeropoulou, 2020).

Lo mismo sucede con el *ethos* de los dragones en las obras de Tolkien y Christopher Paolini. En Tolkien, los dragones son astutas y avaras criaturas serpentoides con poderes hipnóticos, reflejan los alcances de los señores oscuros, pues su función es ser heraldos de su corrupción y maldad. En Paolini, aunque comparten su forma serpentina y habilidades sobrenaturales como la telepatía, su función es distinta, pues son parte central de la trama, incluso protagonistas y parecen representar la nobleza de la condición humana y su potencial mágico que yace en su inconsciente (Tolkien, 2004; Gibka, 2016).

A lo largo de las ediciones de D&D, las mecánicas y características asociadas a la raza han cambiado, y el *ethos* de las mismas se ha transformado. El primer cambio importante se dio en la 3a. edición, donde se desvinculó la elección de las clases accesibles condicionada por la raza de los personajes. Esto provoca que se pierda la función exclusiva o idónea de las razas, ya que a partir de

entonces cualquier raza puede acceder a cualquier clase, y por tanto, desempeñar cualquier papel en su compañía, aunque existan elementos que hagan ciertas combinaciones de razas y clases más sinérgicas que otras.

Segundo: hasta la 3a. edición, las razas incrementaban y disminuían sus estadísticas de atributos por su condición, otorgando ventajas y desventajas a los personajes. Esto era una compensación mecánica que equilibraba el fortalecimiento de aspectos idóneos para cumplir una función con el debilitamiento de otros para evitar una superioridad desproporcionada. A partir de la 4ª edición, las razas sólo otorgan beneficios sin contrapesos mecánicos, dejando la elección de raza despenalizada, sin costos en términos de jugabilidad.

Tercero: dar mayor agencia a los jugadores durante la creación de personajes. Hasta la 3a. edición, los personajes generaban sus estadísticas de atributos aleatoriamente, reforzando la sensación de que la raza y la clase formaban un “paquete” inalterable conforme a la naturaleza del personaje, independiente y ajena a la agencia del jugador. Pero, desde la 4a. edición, los jugadores, por defecto, eligen primero la raza y clase de sus personajes para conocer sus principales fortalezas y capacidades, y luego la forma en que se generan sus estadísticas, generando la sensación de que los jugadores, en vez de elegir “paquetes” raciales, moldean a sus personajes.

Quitar penalizaciones estadísticas por cuestiones raciales y cambiar la generación de personajes mina la percepción de las razas como conjuntos integrales de ventajas y desventajas mecánicas inherentes a su condición, fragmentando la visión de estadísticas y características atadas a la tipología de unidades. Los cambios del suplemento *Tasha's Cauldron of Everything* sepultan esta percepción de las razas, pues permite a los jugadores ignorar todas las capacidades y características inherentes a las razas de la edición base con cierto orden de compensación (Crawford, 2020).

El último vestigio de las razas es su aspecto narrativo, características y elementos temáticos que competen a la ambientación del juego y la imaginación de jugadores. Éstos repercuten en la inmersión y la caracterización, pues condicionan las relaciones sociales de los personajes a partir de las afinidades interraciales (con qué razas se llevan mejor o peor), y contribuyen a que jugadores se hagan una idea e imagen de las razas por las descripciones, físicas o de hábitos, y por las ilustraciones. Por las influencias y raíces literarias antes señaladas ha sido común que razas descritas en D&D coinciden parcial o totalmente con estereotipos de grupos étnicos o culturas de la realidad. Este ha sido el elemento más problemático, el que ha sido más señalado por la comunidad en la retroalimentación, y el que ha sido menos o peor atendido por WotC. Por ello se han buscado alternativas, siendo el concepto de ancestría el más relevante.

Ancestría

Según Marshall, el concepto de ancestría permite abordar 3 problemáticas sobre la raza: 1) ofrece mayor libertad creativa durante la creación de personajes, 2) combate el esencialismo asociado a personajes y la ambientación, 3) previene dinámicas racistas usando elementos del juego. Para ello propone: dividir los elementos constituyentes de la raza y dividirlo en 2 conceptos (ancestría y cultura); ofrecer directrices para que los jugadores creen sus propias ancestrías y culturas identificando y distinguiendo entre elementos biológicos y culturales; y reescribir detalles de las antiguas razas evitando reproducir estereotipos (Marshall, 2020).

Marshall argumenta que la ancestría otorga rasgos físicos heredables de los progenitores biológicos (edad, tamaño, capacidades inherentes), mientras que la cultura incluye un sistema integral de creencias, valores, prácticas y símbolos compartidas entre una comunidad (lenguaje, capacidades adquiridas, vestimenta, valores, educación) (Marshall, 2020). A pesar de que Marshall separa ancestría de cultura, este estudio se enfoca en el primer concepto, pues PathFinder (PF) 2a edición también lo recupera, a pesar de que en los detalles distingue ancestría de cultura como lo considera Marshall, en PF la ancestría es más amplia e incluye rasgos culturales dejando claro en qué contexto es pertinente como aspecto biológico y cuándo es cultural (Bonner *et. al.*, 2019).

El término inglés *ancestry* en español se traduciría literalmente como “ascendencia o linaje”; sin embargo, ninguna traducción es precisa: la primera refiere al orden ascendente de los progenitores de un individuo, y la segunda implica connotaciones sobre la nobleza aristocrática o cuestiones clasistas o socialmente estratificadas. El significado de *ancestry* es “aquellos antecesores con los cuales un individuo guarda parentesco, origen de una familia”, pero su uso implica una carga más profunda. Normalmente refiere la cuestión biogenética del parentesco inmediato; sin embargo, conforme el parentesco se extiende en el tiempo, el vínculo se ancla de elementos más abstractos y simbólicos, con lo cual toca el terreno cultural indirectamente, implica algo espiritual, ancestral en amplio sentido (Bergman, 2006; Jiménez, 2010).

Por ello, las traducciones “ascendencia, linaje” no se retoman aquí, y se hispaniza como *ancestría*, significando una doble herencia: la biogenética del parentesco y la cultural de lo espiritual. No se retoma la traducción de herencia como podría ser más atinada, pues esta traducción es usada en PF con un uso y significado particular como subgrupos de características dentro de un conjunto más amplio que es la *ancestry*. Así, ya que herencia tampoco refiere cabalmente el significado de *ancestry* y tampoco aplica al caso analítico de Marshall, aquí *ancestry* se hispaniza como *ancestría* para referir específicamente las acepciones analizadas y mencionadas.

La propuesta de *ancestría* de Marshall es simple: los beneficios estadísticos más importantes (incremento de atributos) que estaban asociados a la naturaleza de las razas ahora confor-

man culturas independientes, mientras que beneficios situacionales (visión nocturna, tiradas de salvación, etc.) se quedan en su aspecto biológico en las ancestrías. Efectivamente separar la raza en 2 categorías otorga mayor libertad creativa, pero atiende pobremente el esencialismo, pues la reproducción de estereotipos de comportamiento y representación visual aún es posible ya que los elementos culturales siguen constituyendo un “paquete” inalterable. Aunque Marshall ofrece un apéndice para mitigar los vestigios de esencialismo, específicamente en lo cultural, su propuesta se reduce a incrementar a gusto un atributo en dos puntos, otro en uno, y dar dos habilidades. No se puede ahondar en cómo prevenir las dinámicas racistas: aunque indica la importancia del problema y cómo identificar estereotipos, no ofrece ninguna propuesta salvo la recomendación de no reproducirlos y reescribir algunos detalles.

El caso de PF es más interesante. Al crear un personaje, los jugadores alteran sus estadísticas base con la elección de la ancestría, el trasfondo y la clase. De entre un grupo de ancestrías, eligen una, lo cual implica: incrementar un atributo de los dos disponibles y decidir aplicar o no la disminución de un tercero; elegir una herencia ancestral que otorga una habilidad inherente; elegir una dote que permite personalizar el personaje eligiendo habilidades de un espectro jerarquizado. Esta propuesta es más compleja que la de Marshall, y por consiguiente más interesante. Atiende mejor la cuestión del esencialismo, pues, aunque las ancestrías siguen implicando “paquetes” de características y habilidades, en este caso no se asignan totalmente por defecto, pues los jugadores pueden elegir las de entre un abanico amplio, transmitiendo la sensación de que, a pesar de que las ancestrías siguen siendo conjuntos, hay variedades y flexibilidad en los mismos.

Aunque no es suficiente para prevenir dinámicas racistas, PF introduce múltiples etnias bajo el nombre de culturas en las ancestrías. La humana es la que tiene mayor diversidad, probablemente porque suele tener mayor presencia y control en los JdR fantásticos, sin embargo, también introducen etnias para las demás ancestrías, dando más material creativo para los jugadores. Desafortunadamente, la etnicidad no tiene un impacto mecánico en el juego, con lo cual sólo puede ser útil en el ámbito narrativo.

Analizar el *ethos* de las ancestrías de Marshall es difícil, pues determinar sus roles atenta contra el espíritu antiesencialista y antirracista de su propuesta; sin embargo, en términos generales mantiene las directrices generales del *ethos* de las razas de D&D. Los *ethos* de las ancestrías de PF son más claros: aunque tampoco se enuncia que tengan una función asignada, las descripciones y habilidades confirman la idea de que son más aptas para ciertas trayectorias por sus características y capacidades en comparación con otras ancestrías, tal y como lo hace la raza en D&D, pero con una mayor flexibilidad dentro de su propio conjunto características y capacidades, así como en relación con otras categorías como el trasfondo o la clase.

Conclusiones

Dentro del diseño del juego, la raza en D&D respondía a una inspiración temática de la literatura fantástica, replicando características de arquetipos y estereotipos de las razas descritas en ella, e igualmente la necesidad mecánica enraizada en los *wargames*, equilibrando estadísticamente la asimetría de los tipos de personajes de acuerdo a las funciones dentro de una compañía de aventuras. El *ethos* de las razas confirma que todas tenían una función clara por el desarrollo limitado de sus capacidades en términos mecánicos, y todas tenían cierto espíritu que suscita impresiones precisas por las descripciones e ilustraciones correspondientes al aspecto temático.

Conforme a los deseos de un sector de la comunidad, la intención del juego pasó de ser realista-competitiva a espectacular-lúdica, por lo que los diseñadores tocaron el sistema del juego, cambiando aspectos mecánicos para que la ambientación fuera acorde a los parámetros de representación de dicho sector. Siendo la raza un elemento que contiene elementos racistas por el metajuego que le dio origen y que posibilita dinámicas racistas durante el juego por aspectos problemáticos de representación de etnias reales, en otros juegos se ha experimentado introducir desde el metajuego la ancestría como un elemento mecánico y temático en el diseño del juego para suplir el propósito de la raza.

Sin embargo, como se ha visto gracias al *ethos* de razas y ancestrías, los cambios cuasi-nominales en la ambientación y generación de personajes no son suficientes para atender dichas problemáticas, y tampoco suplen el propósito original de la raza en cuestiones mecánicas. Para ello, es necesario introducir mecánicas que vayan acorde a las innovaciones temáticas de la ambientación del juego, pues, de no hacerlo, los aspectos de la recreación y la reconstrucción minan la inmersión de los jugadores, empobreciendo su experiencia de juego. Vale la pena mirar ejemplos mecánicos enraizados en elementos temáticos: la reputación, la honra, la apariencia y habilidades atadas a estratos sociales en el *Juego de rol del Capitán Alatraste*; la sombra y la corrupción en *The One Ring*; la riqueza, la fama y las facciones en *Historia: Dark Fantasy Renaissance Setting*.

En ellos podrían hallarse pistas para mantener aspectos mecánicos limitantes de la antigua raza que suman al componente estratégico e introducir nuevos elementos flexibles y significativos que aporten a la interacción y la narrativa como se intenta con la ancestría. O bien, aunque se elimine por completo cualquier vestigio de las problemáticas que genera este concepto, introducir nuevos aspectos narrativos en los juegos fantásticos tendrían que acompañarse de mecánicas asociadas para que los jugadores tengan más elementos de los cuales sacar provecho y que los mismos aporten a una experiencia de juego donde la inmersión tenga un peso significativo al proveer congruencia entre las acciones y decisiones de los jugadores, las mecánicas de juego y la ambientación y caracterización del mismo.

Estas nuevas mecánicas pueden hallar inspiración o ser simulaciones de procesos sociales entre personas y grupos humanos de la realidad. En ese sentido, recuperar la genealogía, conceptos de sociabilidad humana y estudiar históricamente las relaciones sociales de grupos humanos puede ser de mucho provecho. No sólo para distanciarse de dinámicas y estereotipos racistas, sino para hallar nuevas posibilidades de diseño, tanto en el aspecto mecánico como en el temático. Esto podría reflejarse en una sólida mancuerna entre el sistema y la imaginación en el diseño de juegos para que los jugadores puedan preocuparse por cómo construir sus personajes de manera más cómoda y hallar en el propio juego los elementos necesarios para que en su caracterización y la jugabilidad de sus personajes, la inmersión termine por captar de buena manera su deseo, interés y atención.

Referencias

- Aristóteles. (1974). *Poética (edición trilingüe)*. Gredos.
- Banton, Michael. (1977). *The Idea of Race*. Westview Press.
- Bergman, Ingela. (2006). “Indigenous Time, Colonial History: Sami Conceptions of Time and Ancestry and the Role of Relics in Cultural Reproduction”. *Norwegian Archaeological Review*, Vol. 39, No. 2, pp. 151-161, doi: 10.1080/00293650601030024
- Bonner, L., Bulmahn, J., Radney-MacFarland, S. y Seifter, M. (2019). *Pathfinder: Core Rulebook (2° edición)*. Paizo.
- Cade_Nohl. (Septiembre 6, 2022). *Requesting info/opinions on bioessentialism & racism as it relates to non-human characters*. Reddit. https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/x7kuyd/requesting_infoopinions_on_bioessentialism_racism/
- Cook, David. (1989). *Advanced Dungeons & Dragons: Player’s Handbook (2° edición)*. TSR, Inc.
- Cook, M., Tweet, J. y Williams, S. (2000). *Dungeons & Dragons: Player’s Handbook (3° edición)*. Wizards of the Coast.
- Crawford, Jeremy. (2020). *Tasha’s Cauldron of Everything*. Wizards of the Coast.
- Darkshire. (s. f.-a). *Early Threefold Model FAQs*. Darkshire. https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_early.html
- Darkshire. (s. f.-b). *All You Need to Know About GEN*. Darkshire. <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/GEN01.html>
- Davedamon. (Enero 11, 2019). *Race, species and ancestry; the (loaded) way we talk about elves and humans and dwarfs*. Reddit. https://www.reddit.com/r/mattcolville/comments/aetq20/race_species_and_ancestry_the_loaded_way_we_talk/
- Dietrich, D. R. (2013). “Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters”. *Sociological Inquiry*, Vol. 83, No. 1, pp. 82-105, doi: 10.1111/soin.12001
- D’Agostino, Fred. (1981). “The Ethos of Games”. *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 8, No. 1, pp. 7-18, doi: 10.1080/00948705.1981.9714372
- Foucault, Michel. (1979). “Nietzsche, la Genealogía, la Historia”. En Varela, J. y Alvarez-Uría, F. (1979). *Microfísica del poder*, pp. 7-29, Madrid, Ediciones de La Piqueta.
- Foucault, Michel. (2002). *La arqueología del saber*. Siglo XXI Editores.

- Gibka, Martyna. (2016). "Meet the Dragon: A Brief Study of Dragons in the Harry Potter Series and the Inheritance Cycle". En Neubauer, L. (Ed.). (2016). *Imaginary Creatures in Medieval and Modern Fantasy Literature*, pp. 145-158, Cracovia, Wydawnictwo LIBRON.
- goatboatfloat. (Junio 19, 2020). *D&D 5e Race vs PF2e Ancestry*. Reddit. https://www.reddit.com/r/Pathfinder2e/comments/hc25ez/dd_5e_race_vs_pf2e_ancestry/
- Green, Amy M. (2009). "Revealing Discrimination: Social Hierarchy and the Exclusion/Enslavement of the Other in the Harry Potter Novels". *The Looking Glass: New Perspectives on Children's Literature*, Vol. 13, No. 3, <https://ojs.latrobe.edu.au/ojs/index.php/tlg/article/view/162>
- Gygax, Gary. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. TSR Games.
- Hannaford, Ivan. (1996). *Race: The History of an Idea in the West*. Woodrow Wilson Center Press-John Hopkins University Press.
- Heinsoo, R., Collins, A. y Wyatt, J. (2008). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook: Arcane, Divine, and Martial Heroes (4° edition)*. Wizards of the Coast.
- Iverson, Noel. (1961). "Ethos and Social Structure: (A Study of Social Change in the German-American Community of New Ulm)". *Journal of the Minnesota Academy of Science*, Vol. 29, No. 1, pp. 91-101, <https://digitalcommons.morris.umn.edu/jmas/vol29/iss1/10>
- Jiménez, Tomás R. (2010). "Affiliative Ethnic Identity: A More Elastic Link Between Ethnic Ancestry and Culture". *Ethnic and Racial Studies*, Vol. 33, No. 10, pp. 1756-1775, doi: 10.1080/01419871003678551
- Kalogeropoulou, Konstantina. (2020). *Harry Potter and Draco Malfoy : An analysis of race, prejudice, and class in the Harry Potter novels (Disertación)*. Karlstad University, Faculty of Arts and Social Sciences. Recuperado Octubre 15, 2022, de <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:kau:diva-78426>
- Koessler, Maximilian. (1949). "The Person in Imagination or Persona Ficta of the Corporation". *Louisiana Law Review*, Vol. 9, No. 4, pp. 435-449, <https://digitalcommons.law.lsu.edu/lalrev/vol9/iss4/2>
- Koselleck, Reinhart. (1993). *Futuro pasado: Para una semántica de los tiempos históricos*. Ediciones Paidós.
- Konzack, Lars. (Mayo 14-17, 2015). *The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design*. Digital Games Research Association International Conference 2015 (DiGRA '15). Luneburgo. Alemania. https://www.academia.edu/15815581/The_Wunderkammer_Gesamtkunstwerk_Model_A_Framework_for_Role_Playing_Game_Analysis_and_Design
- Lell, Helga María. (2019). "Perspectiva histórica de la metáfora del concepto jurídico de persona. Etimología e ideas en la Antigüedad". *Dikaion: Revista de fundamentación jurídica*, Vol. 8, No. 2, pp. 310-332, doi: 10.5294/dika.2019.28.2.4
- Major, Mark. (2014). *Theme vs Mechanics: The False Dichotomy*. League of Game Makers. <http://www.leagueofgamemakers.com/theme-vs-mechanics-the-false-dichotomy/>
- Marshall, Eugene. (2020). *Ancestry and Culture: An Alternative to Race in 5E*. Arcanist Press.
- Mearls, M. y Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook (5° edition)*. Wizards of the Coast.
- Merriam-Webster. (s. f.). *ethos*. Merriam-Webster.com Dictionary. Recuperado Septiembre 9, 2022, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ethos>

- Miller, Arthur B. (1974). “Aristotle on habit (εθῶ) and character (ἠθῶ): Implications for the rhetoric”. *Speech Monographs*, Vol. 41, No. 4, pp. 309-316, doi: 10.1080/03637757409375855
- MisanthropeX. (Octubre 9, 2021). *A proposal on how to handle race and racial essentialism in D&D going forward*. Reddit. https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/q4reik/a_proposal_on_how_to_handle_race_and_racial/
- Monson, M. J. (2012). “Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the World of Warcraft”. *Games and Culture*, Vol. 7, No. 1, pp. 48–71, doi: 10.1177/1555412012440308
- Ok-Mastodon2016. (Septiembre 8, 2021). *What are you guys' thoughts on bioessentialism?* Reddit. https://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/pk843j/what_are_you_guys_thoughts_on_bioessentialism/
- Peterson, Jon. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press.
- Peterson, Jon. (2018). “Precursors”. En Zagal, J. P. y Deterding S. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, pp. 55-62, Nueva York, Routledge.
- Real Academia Española. (s. f.). *ethos*. Diccionario de la lengua española. Recuperado Septiembre 9, 2022, de <https://dle.rae.es/ethos>
- Rowland, T. D. y Barton, A. C. (2011). “Outside Oneself in World of Warcraft: Gamers’ Perception of the Racial Self-Other”. En Reid, R. A. y Gaston S. (2011). *Race and Ethnicity in Fantasy*, Transformative Works and Cultures, No. 8, doi: 10.3983/twc.2011.0258
- SpellbladeYT. (Agosto 20, 2022). *RPGs with multiple races, with no or minimal race mechanics*. Reddit. https://www.reddit.com/r/rpg/comments/wtm7tc/rpgs_with_multiple_races_with_no_or_minimal_race/
- The Test Table (Detestable Games). (2021). “La forma del juego”. En The Test Table (Detestable Games). *Profesionalización para el desarrollo de juegos de mesa modernos*. YouTube.
- Tolkien, J. R. R. (2004). *El Silmarillion*. Editorial Planeta.
- Tresca, Michael. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*. McFarland & Company.
- Walk, W., Görlich, D. y Barrett, M. (2017). “Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design”. En Korn, O. y Lee, N. (Eds.). (2017). *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation*, pp. 27-45, Springer, Cham, doi: 10.1007/978-3-319-53088-8_3
- Weiss, A., y Tettegah, S. (2012). “World of Race War: Race and Learning in World of Warcraft”. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, Vol. 4, No. 4, pp. 33-44, doi: 10.4018/jgcms.2012100103
- Zavala Olalde, Juan Carlos. (2010). “La noción general de persona. El origen, historia del concepto y la noción de persona en grupos indígenas de México”. *Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey*, No. 27-28, pp. 293-318, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38421211013exo1>.

Novela negra y rol: adaptación del género hacia nuevas narrativas

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Art. 3, Pp. 46-63

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Daniel Romero Benguigui

Universidad de Málaga

d.romerobenguigui@outlook.es

 <https://orcid.org/0000-0002-1434-3587>

Abstract

The origins of the black novel date back to the middle of 19th century, when Edgar Allan Poe incorporated criminal reality into a series of stories. Drawn by this narrative, new attempts to normalize the foundations of a new genre proliferated. Initially, the presence of modern society was required, the violation of its laws and the ruling by the police, who required the services of an investigator capable of restoring the *statu quo* by arresting the criminal.

Despised by critics, it was accused of excessive simplicity, and its playful factor provoked both the public's taste and the rejection of the intellectual elites. This first conception of the genre, a literature intended for leisure, links crime fiction with role-playing games, since both share the same interest. In the same way that the role supposes the interpretation of a role, in this literature it is invited to follow the footsteps of the researcher and even anticipate his deductions.

The famous scene in the living room, where the protagonist summarizes his findings and solves the case, led to a curious episode: the celebration of parties and meetings where this trope was imitated, and the reading of these novels in public, to invite those attending to solve the puzzle posed. Certain role-playing games are committed to recreating this atmosphere, focused on logical thinking, such as *El club de los martes (The Tuesday Club)* (Diego, 2010), where the players ask the game director about the evidence present at the crime scene, or *Rastro de Cthulhu (Gumshoe system)* (Hite, 2008), where the research methodology shapes the gaming experience.

But it is not the only stage of interest for the study, since the crime novel has derived into multiple variants over the years. The events of the first half of the 20th century motivated a rougher literature, which was popularly referred to as crime fiction. Fallible plots were presented in these works, as well as scenes characterized by action, such as chases and shootings, were popularized in these novels. The reinvention of the crime novel was called hard-boiled or tough, alluding to the harsher tone. In fact, there is the role-playing game *Hard-boiled* (Gi and Conill, 2016), which imitates this new tone, with the plus of adapting its topics through various mechanics, in the same way as *Blacksad* (Sueiro, 2015), which incorporates the fable into the noir canon.

Even the most current novels can be reflected in other role-playing games, either by imitating the formulas of cinema and television regarding the genre, as we see in *Estrellas anónimas (Anonymous Stars)* (Delgado, 2013), or by adapting the social theme and emotional involvement of the characters in the case meta in some campaigns written for the *Karma system* (Prado y Martínez, 2020). This paper works on the inspiration of the genre to a new narrative, for which it covers from the origins of literature to its current aspects, and how they have adapted to new interests: role-playing games.

Keywords: comparative literature, fantastic novel, noir novel, terror novel, literary theory.

Resumen

Los orígenes de la novela negra se remontan a mediados del siglo XIX, cuando Edgar Allan Poe incorporó la realidad criminal en una serie de relatos. Atraídos por esta narrativa, proliferaron nuevos intentos para normalizar las bases de un nuevo género. En un principio, se requería la presencia de la sociedad moderna, la violación de sus leyes y el fallo por parte de la policía, quienes requerían los servicios de un investigador capaz de restituir el *statu quo* mediante la detención del criminal.

Menospreciada por los críticos, se le acusaba una excesiva simpleza, y su factor lúdico provocaba tanto el gusto del público como el rechazo de las élites intelectuales. Esta primera concepción del género, una literatura destinada al ocio, vincula a la novela negra con los juegos de rol, pues ambos comparten ese mismo interés. De igual manera que el rol supone la interpretación de un papel, en esta literatura se invita a seguir los pasos del investigador e incluso adelantarse a sus deducciones.

La famosa escena del salón de la novela negra, donde el protagonista recapitula sus hallazgos y resuelve el caso, derivó a un curioso episodio: la celebración de fiestas y reuniones donde se imitaba ese tropo, y la lectura de estas novelas en público, para invitar a los asistentes a resolver el enigma planteado. Ciertos juegos de rol apuestan por recrear esta atmósfera, centrada en el pensamiento lógico, como *El club de los martes* (Diego, 2010), donde los jugadores preguntan al director del juego sobre los indicios presentes en la escena del crimen, o *Rastro de Cthulhu* (sistema *Gumshoe*) (Hite, 2007), donde la metodología de la investigación conforma la experiencia de juego.

Pero no es la única etapa de interés para el estudio, debido a que la novela negra ha derivado en múltiples variantes con el paso de los años. Los eventos de la primera mitad del siglo XX motivaron una literatura más ruda, a la que popularmente se refirió como novela negra. En estas obras se presentaban tramas falibles, así como escenas caracterizadas por la acción, tales como persecu-

ciones y tiroteos, se popularizaron en estas novelas. La reinención de la novela negra fue llamada *hard-boiled* o *tough*, en alusión al tono más duro. De hecho, existe el juego de rol *Hard-boiled* (Gil y Conill, 2016), el cual imita este nuevo tono, con el plus de adaptar sus tópicos mediante diversas mecánicas, del mismo modo que *Blacksad* (Sueiro, 2015), el cual incorpora la fábula al canon *noir*.

Incluso las novelas más actuales pueden verse reflejadas en otros juegos de rol, ya sea por imitar las fórmulas propias del cine y la televisión respecto al género, como vemos en *Estrellas anónimas* (Delgado y Lomo, 2013), o adaptando la temática social y la implicación emocional de los personajes en el caso, meta en algunas campañas escritas para el sistema *Karma* (Prado y Martínez, 2020). La presente ponencia trabaja la inspiración del género a una nueva narrativa, para lo cual abarca desde los orígenes de la literatura hasta sus vertientes actuales, y cómo se han adaptado a nuevos intereses: los juegos de rol.

Palabras clave: literatura comparada; novela fantástica; novela negra; novela de terror; teoría de la literatura.

Literatura y rol: un caso *noir*

En una primera impresión, la novela negra y los juegos de rol no parecieran tener relación alguna, pues la popularización de los segundos se dio mediante la adaptación de obras de fantasía y ciencia ficción, mundos hacia los que evadirse de lo terrenal, justo el interés opuesto a la ficción *noir*, una literatura que profundiza en los aspectos más sórdidos y banales de la realidad. Por tanto, ambas prácticas serían opuestas, al disponer de unas metas que harían irreconciliables sendas aficiones, aunque esto es solo teórico.

La literatura siempre ha estado muy presente en el rol, debido a la capacidad de éste para recrear las ficciones de los diferentes géneros como experiencias lúdicas. De la obra de Tolkien derivó la alta fantasía, muy presente en juegos como *D&D*¹, donde incluso hubo una querrela al querer nombrar a los medianos como *hobbits*; los relatos de Lovecraft han inspirado todo lo relativo al terror cósmico, y aunque su mitología sea amplísima, el nombre de Cthulhu es el que más se ha popularizado en los sistemas que señalan parte de su título original, “La llamada de Cthulhu”, como *Llamada de Cthulhu* (Petersen y Willi, 1981) o *Rastro de Cthulhu* (Hite, 2008)².

Entonces, ¿por qué la novela negra debería ser la excepción? Los ejemplos referidos, más que un intento de evasión, proponen un ejercicio de admiración. Mediante una serie de reglas y valores, el juego de rol recrea la diégesis literaria, es decir, del mundo propuesto en la novela, de tal modo que los participantes puedan interactuar con aquello que suscita su interés. Sirva de ejemplo

¹ La edición manejada para el presente artículo, tanto en lo referente a manual principal y campañas, pertenecen a la quinta versión de *Dungeons and Dragons*.

² Aparte de estos juegos, pueden sumarse otros tantos igualmente inspirados por la obra del autor de Providence, como lo han sido *Cultos innombrables* (2014) y *Ratas en las paredes* (2018).

El señor de los anillos (Tolkien, 1954) y *El señor de los anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (Coleman y Fenlon, 1984), donde la obra permitía conocer el viaje del grupo protagonista, pero gracias al manual, los aficionados pudieron recrear toda la Tierra Media para vivir no sólo la misma experiencia que la Comunidad del Anillo, sino también crear las suyas propias.

De igual modo, cualquier obra literaria está abierta a su conversión, pues el rol instituye una herramienta para ahondar más en las ficciones relatadas, visitar esos mundos de un modo inmersivo. Ahora, si bien esto es fácil de entender con los casos anteriores, ¿qué aporta la novela negra, si ésta recrea lo más mundano? Ante dicho planteamiento, sólo queda abordar esta teoría con hechos, y algo indiscutible es la vitalidad detectada en la literatura negra. Pese a constituir un género reciente, ha sabido adaptarse a las diferentes épocas y ha dejado huella en los medios: novela, teatro, televisión, cine, cómic, videojuego... ¿Por qué los juegos de rol no se inmiscuirían?

La crítica elitista es culpable de esta línea de pensamiento, pues si algo tienen en común la novela negra y los juegos de rol ha sido el menosprecio concedido por la clase intelectual, según la cual achacaban, respectivamente, etiquetas como “literatura burda” y “juegos para niños”, un comentario despectivo en contra del éxito auspiciado por el público general. Las masas demandaban más contenido y no ha sido la única similitud entre ambas, pues en sus orígenes también coinciden. Una vez asentadas sus bases, la novela negra era consumida principalmente como lectura de entretenimiento³, pues incitaba al lector a resolver el caso propuesto antes de finalizar la lectura.

Con más similitudes que diferencias, el verdadero interés radica en su interacción, como ya vimos en otros géneros literarios adaptados al juego de rol. Otro problema presente en la novela negra, y derivado de aquellos comentarios académicos para desprestigiarla, es la vaguedad en su carácter. Lo que define a la novela negra ha sido objeto de debate, precisamente, por las críticas existentes desde sus orígenes. Aunque exista cierto consenso en sus rasgos, lo cierto es que esta es muy vaga y poco precisa, al punto de adolecer de unos límites confusos desde donde abordar al género. Todo este problema se presentó en una de las primeras investigaciones hispanas sobre la literatura negra, *La novela criminal española* de Valles Calatrava (1991).

Es intención del artículo ahondar sobre la implementación de la novela negra en los juegos de rol, y delimitar cómo se ha entendido esta, su recibimiento en el ámbito, y qué puede aportar, considerando las problemáticas presentadas. Para ello, se destinará una parte al marco teórico, principalmente para concretar la noción de la literatura negrocriminal (tanto la infundada como su verdadera identidad), una somera explicación sobre el juego de rol (y su capacidad para adaptar ambientaciones), y posteriormente un estudio de la cuestión por medio de ejemplos reconocibles.

³ Aunque se estime *Los crímenes de la calle Morgue*, como la primera obra del género negro, esta no desarrollaba el aspecto lúdico que luego llegaría. Fue la variante inglesa conocida como “novela enigma” la que proponía la Resolución de casos mediante un razonamiento deductivo, regulado por el *fair-play*, noción explicada más adelante, la cual permitió el uso de esta literatura como “juegos de salón” en las fiestas.

El juego deductivo: concepción y desarrollo de la literatura negra

Sobre la referida novela negra, y como muestra de la superficialidad en su análisis, aún existe el debate sobre sus orígenes, pero existe cierto consenso al situar las bases del género en *Los crímenes de la calle Morgue*, de Edgar Allan Poe (1841), por las circunstancias que rodean a dicha novela. El siglo XIX fue el origen de la sociedad moderna, no sólo por la mayor industrialización que fomentó la emigración del campo a las ciudades, también es la fecha donde se formalizaron los códigos civiles (derechos y responsabilidades de todos los ciudadanos) y los primeros cuerpos de policía.

Esto, por supuesto, se debió a la proliferación de actividades delictivas en las urbes, fue también la aparición de los escritos inspirados en la realidad criminal, ya fueran crónicas, noticias o reportajes publicados en la prensa, u obras destinadas a informar sobre las vidas de estos. Lo fueron *Les Causes Célébrès* (1734-1743) y el *Newgate Calendar* de Londres (1774) y biografías de reconocidos delincuentes, entre las que pueden destacarse *The Fortunes and Misfortunes of the Famous Moll Flanders* (1722), *The life and Death of Jonathan Wild*, *The Great* (1743).

La popularidad de estos relatos queda denostada, en ser una herencia que ha perdurado mucho después, como demuestran las novelizaciones de crímenes, tales como *El estrangulador de Boston* (Frank G., 1966) y *A sangre fría* (Capote, T., 1966). Y eso prosigue hasta nuestros días, con *La dalia negra* (1987), cuya adaptación cinematográfica llegó en 2006. Sobre la permeabilidad de la novela negra, simplemente suscitar lo común de ver relatos y novelas de dicho género adaptadas al cine y televisión, donde para consulta de las múltiples adaptaciones cinematográficas de los clásicos, existe la publicación de Sánchez Soler (2011), *Anatomía del crimen: Guía de la novela y el cine negros*. Por supuesto, no es el único medio, pues existen cómics como *Sin City* (1991) y *Blacksad* (2000), o videojuegos del tipo *Hotel Dusk* (2007) y *L.A. Noire* (2011).

¿Y qué elementos caracterizan a este tipo de novela? Entre los anteriores títulos se pueden inferir algunos detalles: esbozado en una chaqueta, caminando por las sórdidas callejuelas con cigarro o pistola en ristre... Y por ello, sorprendería ver al supuesto padre de esta figura, Dupin, aquel investigador creado por Edgar Allan Poe, se distancia bastante del referente: resolvía los casos en batín, sin moverse de su apartamento, ni mucho menos implicarse en los eventos.

Esto se debe al contexto de la obra, y cómo ha ido evolucionando hasta nuestros días, lo cual ha generado un amplísimo canon donde la idea originaria se ha disgregado en multitud de subgéneros. Poe, observando la imperante delincuencia patente en los periódicos, decidió actualizar la figura del héroe épico clásico a la nueva realidad urbana. Ya no era el caballero armado quien podía usar su fuerza para combatir a la amenaza, sino que esta se había sustituido por nuevas herramientas.

La Ilustración había suscitado el interés por el academicismo y las ciencias, ahora instrumen-

tos con los que enfrentarse al nuevo villano, ya no monstruos cuyo simbolismo enmascaraba algún enemigo (físico o moral), sino personas de carne y hueso, plenos responsables de sus crímenes. Mediante la investigación se revelan los intereses del antagonista, confrontados al *statu quo*, al orden social, y la condena sentenciada por la justicia restituye el daño hacia la urbe.

Las implicaciones presentes en el relato asentaron la base del género, pues elementos tales como el crimen, la ley, y la deducción han sido una constante en todas las vertientes de la literatura criminal. Pero, y como quedaba patente en la introducción, la desgana por parte de los académicos asentó un peligroso precedente, como lo es un análisis vago y superficial, el cual niega cualquier caracterización de la variante. *Ian Rankin*⁴ (Memba, 2016), creador del inspector John Rebus, acuciaba la inexistencia de variantes para el *noir* en la interpretación inglesa del género, pues ellos entienden dicha literatura como una expresión única y unitaria (resultado de análisis perezosos durante años). En el resto del mundo, el panorama no dista de mejorar, y a duras penas existen dos nociones generales, la confrontación entre la escuela inglesa y la estadounidense, y aunque su comentario es necesario, también se apuntará a un mejor trato hacia lo que ofrecen.

Para demostrar la fragilidad en el uso de estos términos, un breve comentario sobre sus orígenes. La variante inglesa dispone como mayores ejemplos a los personajes de *Sherlock Holmes* (originado en 1887), de sir Arthur Conan Doyle, y a *Poirot* (primera aparición en 1920) de Agatha Christie. No obstante, su enfoque hacia un estilo fundamentado en la intelectualidad y la deducción, lo que rompe con la estética dura predominante, por ejemplo, en cómics y videojuegos. No obstante, se debe dudar de la noción “inglesa” de la variante, pues la resolución del crimen por medio exclusivo de la inteligencia y la razón fue la propuesta de Poe, un autor norteamericano.

Y por el otro lado, sobre la vertiente estadounidense, originada por las novelas de Dashiell Hammett y Raymond Chandler (surgidas entre 1920 y 1930)⁵, mantienen el tono antes visto: relatos de tipos duros, de verbo ágil y escenas de acción. La alternancia entre momentos intelectuales, ya sea en conversaciones o la investigación, con peleas, tiroteos y persecuciones, todo unido con el suspense generado por el crimen, fue lo que atrajo a los directores de cine, deseosos por pasar todas aquellas historias a la gran pantalla. De nuevo, que se le tilde de norteamericana puede llevar a error, pues la editorial Gallimard⁶ se encargó de traducir gran parte de esta literatura e introducirla al público francés, del cual viajó por el resto de Europa, iniciando varios movimientos literarios donde se recontextualizaban esos temas y maneras a diferentes ambientes.

4 Declaración realizada durante una entrevista realizada por Javier Memba para Getafe Negro (Edición de 2016), festival literario realizado anualmente en Madrid, España.

5 Ambos autores realizaron varias contribuciones al género, ya fuera mediante sus novelas y relatos cortos para publicaciones como *Black Mask* (1920-1951), de donde provino el término “novela negra”, así como guiones para el incipiente cine negro, el cual adaptaba argumentos de estas historias, o desarrollaba propias.

6 La llamada *Série Noire* de esta Editorial, por sus portadas negras, es otro de los motivos por el cual el género es referido como “novela negra”.

Lo común en ambas vertientes, y por tanto, la esencia de la novela negra reside en una tríada básica: investigador-criminal-víctima. En este tipo de obras se retroalimenta para reivindicar sus rasgos. Del investigador, su papel es confrontar a la realidad criminal, haciendo uso de los recursos que disponga, sean intelectuales o físicos. Sobre la víctima, es la excusa para iniciar el relato, una muestra de la amenaza patente en el criminal y del estudio de su vida se aprovecha para indagar en las diferentes esferas sociales. Por último, el responsable de todo esto, es el criminal, quien aparte del delito, incorpora la confrontación hacia el *statu quo*, abordando la cuestión desde otra perspectiva.

Aunque existen un sinnúmero de variantes (*legal thriller*, *nordic noir*, *mafia thriller*, etc.), lo cierto es que la noción de novela negra entendida por gran parte del público se desarrolla principalmente a partir de la noción generalizada de esta. Por ello, está lejos de constituir un estudio en profundidad del género, simplemente se ocupa de los aspectos más llamativos de esta literatura. En sí, la confrontación entre el delito y el orden social es lo que motiva al relato, independientemente de quiénes figuren en los roles de investigador, víctima o asesino, si bien cada subgénero adapta estas figuras según las necesidades de la historia a narrar. Por ello, la noción es tan amplia, un hecho que ayuda a los juegos de rol en el momento de adaptarlo, pues prácticamente hay una libertad absoluta en el planteamiento de un argumento negro-criminal, si bien el tono del juego cambiará según la perspectiva a utilizar, y como se ha dejado claro, predominarían dos.

La vertiente inglesa, a la cual podemos referir como *whodunit* o novela-enigma (nociones más correctas del concepto) se centra en la investigación del crimen, cuya resolución condena al culpable y salvaguarda el orden social, posee un fuerte componente lúdico, pues su lectura incita al lector para resolver el caso antes de la finalización del libro, y por ello, se denunciaban aquellas obras que cometen injusticias para la deducción. El concepto de *fair-play*, “juego limpio”, es lo que rige esta literatura, existiendo listados de normas para regular: *las veinte reglas para escribir novelas de detectives* de S. S. Van Dine (1928), y el *Decálogo de las historias de detectives* de Ronald Knox (1929). No pueden evitarse los paralelismos con los manuales de rol, pues en ellos también se dan pautas sobre la creación de una buena ficción. Sobre estas novelas también hay que decir que se centraban en el método, donde la ciencia y la razón lo eran todo, interactuando lo justo con el entorno, las pistas y los testigos.

En cambio, el modelo estadounidense, referido como *hard-boiled* o *tough*, presentaba muchas historias abiertas, sin un *final feliz* que restituyese el *statu quo*. El fracaso de la deducción ejemplar (herramienta indispensable en la anterior mencionada) motivaba nuevas líneas en la investigación, y por ello, los protagonistas eran capaces de cualquier cosa. No sólo se incorporaba la acción como una constante en trepidantes combates y frenéticos arrebatos, también se experimentó con el lenguaje, oscilando entre el descarnado monólogo interior a los duelos de ingenio. Pese a

esto, muchas veces la resolución del caso sólo traía decepción y desencanto, pues la justicia no podía intervenir en un crimen ya asentado en la sociedad (sea la corrupción política, sean las mafias), de ahí que esta variante se conoce como la historia de los perdedores.

Una vez acotada la parte teórica, queda proyectar estas ideas al juego de rol, donde se irán rememorando los elementos esenciales de esta peculiar literatura y los modos que se han ingeniado para trasladar esos intereses a los sistemas referidos en el siguiente apartado.

Detectives en el juego de rol: ludificación de la ficción *noir*

Entonces, la base de una novela negra reside en el crimen y su investigación, en la cual se pueden abordar tres aspectos: el intelectual, donde se utilizan las ciencias y el razonamiento para interpretar las pistas; la interacción, empleo de herramientas para ahondar en los indicios del caso o reunir testimonios; y el físico, que abarca desde el callejeo hasta el uso de la violencia. A esto se incorpora el tono empleado, cuyas dos principales vertientes irían desde una atmósfera academicista a el decadentismo propio del *hard-boiled*. Con este resumen ya se podría dilucidar sobre qué juegos de rol han adaptado este tipo de narrativa, pero no puede olvidarse la mutabilidad propia del género negrocriminal, el cual le permite adaptarse prácticamente a cualquier contexto.

Para prueba de ello, debe mencionarse el peculiar caso de *Dungeons and Dragons* 5ª Edición (VVAA, 2014). Obviamente, la principal influencia para este juego de rol se localiza en la alta fantasía, y la jugabilidad se enfoca en la exploración de mazmorras (concepto ambiguo que también contempla los viajes), y el combate (donde uno de los oponentes más emblemáticos es el “dragón” presente en el título). Cada personaje dispone de una serie de rasgos que le permiten afrontar estas situaciones desde diferentes perspectivas, además del listado de habilidades que se recoge en la ficha, comunes para todos independientemente de la clase escogida. En esa lista se presenta una “investigación” (P. 224), que pareciera ser la única herramienta para desempeñarse en una trama *noir*, pero esto es sólo la superficie.

Cierta es la especialización de los personajes, según vayan dirigidos al combate, la exploración o su utilidad, pero existen algunos predispuestos para su inclusión en un ambiente *noir*. Resumir esta caracterización a meros chequeos de investigación adolecería de la misma pereza que aquellas primeras críticas hacia la novela negra. Según la naturaleza de la información, ésta recaerá en un atributo diferente y el set de habilidades que se vinculan: investigación, por ejemplo, encaja en inteligencia (atributo principal en magos, artífices y ciertas subclases), junto a otras como arcano, historia o religión (VVAA, 2014, P. 224); pero igualmente, la sabiduría, con percepción y averiguar intenciones (Pp. 225-226), como el carisma, el cual abarca el engaño, la intimidación y hasta la persuasión (Pp. 226-227), permiten enfocar la investigación desde diferentes ángulos.

En personajes que usen el mismo atributo, pueden diferir en su interacción con el caso, pues

el bardo y el paladín, ambos caracterizados por el elevado carisma, podrían tomar enfoques distintos: mientras que el bardo (Pp. 66-71) puede ahondar en una amplia gama de conjuros (entre ellos, de ilusión y encanto) o habilidades centradas en la labia, el paladín (Pp. 140-149) podría servirse de la intimidación, apoyada por sus armas pesadas e imponente físico. También, las clases predisponen de ciertos conocimientos base, por lo que el clérigo (clase de sabiduría, Pp. 82-91) puede acceder a la habilidad de religión, la cual veíamos situada en inteligencia (atributo que no favorece a sus talentos), sin contar las diferentes razas y trasfondos (Pp. 21-57; pp. 163-182), los cuales incorporan diferentes habilidades en su caracterización.

Además de los idiomas (indispensables para tratar con diferentes personajes y escritos), existen rasgos raciales destinados al combate, sí, pero que también mejoran las dotes detectivescas: el enano (Pp. 23-26), por ejemplo, accede a las armas típicas de su raza (hachas, martillos) independientemente de su clase, pero también adquiere un bono a sus tiradas de historia, siendo una vía de investigación donde destacaría por encima de los demás, que no la única opción. Por ejemplo, las razas pueden agruparse entre aquellas con visión en la oscuridad (elfo, enano, gnomo, halfling), y quienes carecen de esta (goliath, humano, mediano), lo cual justifica la actuación de los primeros en las típicas investigaciones al amparo de la noche⁷.

Clases, como el bardo y el pícaro (Pp. 150-156), tienen acceso al rasgo de experto, que añade bonos a ciertas habilidades que ya posean, lo cual les permite especializarse, si lo desean, en las dotes necesarias para la investigación. También existen subclases que añaden el tono de la novela negra: el pícaro asesino puede disfrazarse y crear coartadas, mientras que el inquisitivo se centra en el escrutinio de las personas y esto sin sumar las posibilidades que abre la magia. Aparte de las vías de adivinación y encanto, otras clases pueden acceder igualmente a información desde un enfoque más naturalista (hablando con animales, siguiendo rastros), como hacen druida y explorador (Pp. 92-99; pp. 100-105), mientras quienes enfocan su magia mediante el carisma, como el brujo o el hechicero (Pp. 72-81; pp. 114-120), alternan las posibilidades mágicas a sus dotes sociales.

Las continuas actualizaciones, como *El Caldero para todo de Tasha* (VVAA: 2022)⁸, han logrado perfilar clases bélicas para adaptarse a las campañas de investigación. El bárbaro (Pp. 23-25) consiguió una mejor progresión en sus habilidades (muchas de ellas vinculadas a sabiduría), mientras que el guerrero (Pp. 41-47), siendo la clase con el mayor acceso a dotes (cuya lista aumenta en cada publicación) y subidas de características, permite armarlo hacia diferentes intereses.

⁷ Según el tipo de campaña o partida, así como la severidad del director de juego, la importancia de este factor determina la exploración nocturna, pudiendo los jugadores decidir en qué momento del día recorren el lugar. Para superar la ceguera parcial de la noche, las razas sin visión nocturna pueden recurrir a herramientas (como un candil o una antorcha), o a la magia, pues uno de los hechizos más básicos, precisamente, es “Luz” (página 318).

⁸ A diferencia del artificiero, introducido en este manual, el resto de clases incorporaban un apartado bajo el nombre “característica de clases opcionales”, pues dejaban a criterio del director hacer uso de estos cambios, o mantener el sistema tradicional.

Pero no han sido los únicos cambios presentes en la firma, ya que algunas de las ambientaciones clásicas ahora se han reinterpretado desde un enfoque que, ciertamente, recuerda a lo propio en la novela negra.

La maldición de Stradh (VVAA, 2022) nos sitúa en una región gobernada por un terrible monstruo, al cual se puede confrontar desde un enfoque clásico, donde los personajes realizan un viaje hacia su guarida al tiempo que se fortalecen, para iniciar el combate final; o bien interactuar con los diferentes emplazamientos y personajes, indagando en la identidad de Stradh, lo que permitirá la búsqueda de artefactos necesarios para acabar con él. Más descarada aún es *Waterdeep, el golpe de los dragones* (VVAA, 2021), donde una fortuna escondida motivará a las diferentes entidades criminales para hacerse con ella a cualquier precio, instigando a los jugadores para averiguar su paradero, un argumento que conecta con *El halcón maltés* (1930), novela *hard-boiled* de Dashiell Hammett.

Con esta amplia explicación se pretende, primero, demostrar la posibilidad de adaptación que ofrece la novela negra, la cual encaja incluso en el contexto de la alta fantasía, y después, abreviar el resto de casos al apuntar los elementos de estos hacia lo visto aquí. *Anima: Beyond Fantasy* (García, 2005) también encaja en la consideración de alta fantasía, pero su sistema procura ser más simulacionista, pues procura cuantificar todos los aspectos posibles. Debido a ello, su ficha abarca hasta seis páginas, y sólo con las habilidades, tenemos siete campos disponibles⁹ (atléticas, vigor, perceptivas, intelectuales, sociales, subterfugio, creativas), donde cada arquetipo manifiesta la preferencia hacia algunos en concreto. No obstante, lo interesante se encuentra en el planteamiento del personaje, y en concreto, de sus habilidades sobrenaturales, las cuales son tres: ki, magia y mentalismo¹⁰.

Así, el problema visto con la magia de adivinación en *D&D* se restringe, pues estas vías apuntan a enfoques muy concretos de la realidad: mientras que el luchador podrá evaluar la fuerza de alguien percibiendo su ki, el místico comprobará si dispone afinidad a la magia o porta objetos imbuidos en esta, mientras que el mentalista será capaz de indagar en sus recuerdos, memorias y pensamientos. Es un resumen muy somero de las posibilidades que abarca el sistema, pero dibuja a grandes pinceladas las tres especializaciones que, como pasaba en el anterior juego, ya vimos en la fórmula de la novela negra.

Dichos arquetipos de juego se sustentan en las tres cualidades del *noir*: la esfera intelectual encaja con los místicos, el equivalente a los personajes de inteligencia en *D&D*, encargados del enfoque académico en la investigación; el apartado sobre la violencia queda para los luchadores,

⁹ Aunque se presenten en la creación de personaje, dedican un capítulo entero a explicar todas las habilidades y sus usos, en el Capítulo IV: Habilidades secundarias (García Aparicio, 2005: 47-57).

¹⁰ A cada una se le dedica un capítulo diferente del manual: para el ki es el capítulo 10 (100-113), la magia abarca el undécimo y el duodécimo (114-193 y 194-209), y las disciplinas psíquicas el decimotercero (210-229).

quienes explotan el sistema de combate más que cualquier otra clase; y lo social recae en los mentalistas, quienes aprovechan sus poderes para invadir la privacidad y acceder a información privilegiada. A modo de comodín, existe el arquetipo de los acechadores, sin una especialización clara entre estas tres y más encaminados a las habilidades secundarias.

De hecho, igual que pasaba con *D&D*, la primera campaña publicada para *Anima*, *Una sombra en los sueños* (García, 2007), sitúa a los personajes como víctimas de un naufragio, llegando a una pequeña isla donde nada extraño ocurre. Si los personajes se limitan a vivir apaciblemente, una serie de desgracias de origen desconocido irán sucediéndose, pero si investigan la naturaleza del accidente y su relación con la isla, accederán a la identidad de quien ha urdido todo aquello y responsable de las muertes tanto de los pasajeros menos afortunados como de la extraña situación en la aldea. De nuevo, tenemos una realidad criminal y la necesidad de investigar sobre esta, pues aunque el director de juego disponga de toda la información, esta se proporciona de manera limitada a los jugadores, y sólo cuando hagan uso de sus talentos para encontrar e interpretar las pistas.

La naturaleza épica de estos sistemas incorpora el modelo propuesto por Poe, donde podemos oscilar entre campañas de corte clásico y aquellas otras donde interesa más el enfoque de la investigación. Pero no es la única literatura adaptada al rol que ha sido infectada por el germen *noir*. Otros sistemas, como *Mundo de tinieblas* (VVAA., 2000), fantasía urbana que recupera el terror gótico (abarca vampiros, hombres lobos, magos, etcétera), respeta esta línea al estructurar su ficha en tres bloques: físicos, sociales y mentales, donde apreciamos ya la posibilidad de localizar a estos personajes en tramas negrocriminales.

La ciencia ficción también experimenta esta influencia, pues aunque el *punk* de *Cyberpunk 2020* (Pondsmith, 1988) alude al inconformismo frente al *statu quo* (y por tanto la proyección hacia la delincuencia), el juego ofrece arquetipos vinculados al servicio del estado (técnico, policía, ejecutivo), neutrales (mercenario, periodista, arreglador) y radicales (rockero, *hackers*, nómada,), aunque nada impide llevar un personaje gubernamental corrupto o un criminal con ideales, lo cual permite desarrollar las historias desde dos perspectivas: las del criminal y el investigador. Además, cada uno de estos roles dispone de una habilidad única (capacidades especiales, resumidas en las páginas 4-5 del manual), una herramienta para ahondar más en su visión del mundo descrito.

Puede que la literatura más influenciada por el tono de la literatura negra sea otro de los ejemplos presentados en la introducción, pues la novela de suspense y terror cósmico, asentada por el escritor H. P. Lovecraft, y cuyo exponente más característico sea el ciclo de los mitos de Cthulhu (1921-1935), y cuya obra más destacable se encuentra en *La llamada de Cthulhu* (1926), no sólo por presentar en el título a la deidad, también por ser el nombre que conservaría su adaptación a los juegos de rol de 1981 (Petersen y Willi). Siendo este uno de los más longevos (alcanza la séptima edición), de él podemos señalar aspectos relativos al sistema de juego, como su adaptación del

horror cósmico y lo *noir*.

Sobre el horror cósmico, se trata de una literatura de terror enfocada en la psicología de los personajes que a menudo proyectan los pensamientos y emociones más íntimos de este. Durante la historia mantendrá cierta implicación con un elemento sobrenatural (haya sido ese encuentro premeditado o accidental), y de la interacción con este se irá mermando su psique, acabando generalmente en la locura o la muerte. Más que investigadores, son tratados como víctimas, no sólo por su mortal destino, sino también por la vulnerabilidad de ellos y el acoso por parte de un tercero, en este caso, lo sobrenatural. El videojuego *Song of horror* (Raiser games, 2020) desarrolla un argumento original en esta línea, donde el protagonista sufre de pesadillas y alucinaciones cada vez más fuerte mientras intenta buscar una solución, no por justicia o un buen superior, sino para acabar con esa locura que le atormenta. En cambio, *el videojuego oficial de Llamada de Cthulhu* (Cyanide, 2018), si bien ahonda en la psique del protagonista, este es directamente un investigador privado contratado para investigar un caso extraño, y a medida que se involucra empezará el verdadero terror.

El cambio de víctima a investigador atiende al interés del público, quienes veían más atractivo interpretar personajes activos a la pasividad propia del condenado lovecraftiano. Si bien este autor manifestaba su admiración por la novela policíaca, insistimos en el enfoque diferenciador: en su literatura predominan los personajes vulnerables e indefensos ante lo desconocido, en lugar del investigador *hard-boiled*, quien detecta la vulnerabilidad social y propia, pero no al punto de condenarse. Un concepto más simple de esta idea sería la predilección por roles activos, algo posible gracias a la investigación, frente a lo pasivo, la víctima que se rinde mientras la amenaza lo ataca.

Acerca del sistema utilizado, volvemos a un enfoque simulacionista con un amplísimo listado de habilidades para determinar las facultades de cada personaje (Petersen y Willi, 1981. P. 11-15), aunque se proporcionan unos valores mínimos para aquellas que se consideran imprescindibles o básicas (tales como arma corta, buscar libros, descubrir, entre otras), a las cuales se suman los bonos según el oficio seleccionado. No obstante, se suman dos mecánicas puramente lovecraftianas, como explicaremos a continuación. En primer lugar, el combate se contempla por exclusiva hacia humanos y monstruos menores, pues los dioses presentes en esta literatura son desafíos insuperables. La mortalidad está tan asimilada en el propio juego que la facilidad para hacer fichas se debe principalmente a esto. Segundo, el enfoque de la investigación, pues si bien hay cierto nivel de detalle: se diferencia psicología de psicoanálisis, y para determinar las ciencias a ocupar se pide una especialización, además de existir varios huecos para otras elecciones concretas e incluso habilidades “libres”.

Sin embargo, estas decaen a favor de las habilidades más ambiguas, pues prestan una mayor

versatilidad. Un tasador de arte, en una partida donde no haya necesidad de estos conocimientos, quedará eclipsado por alguien que haya sabido buscar libros (pues siempre existe la excusa de consultar enciclopedias acorde a las necesidades), y de igual modo, prima la selección de las habilidades marciales más competentes. Es un ejemplo, sobre la amenaza de que un juego se limite a las mecánicas más útiles en detrimento de las demás.

Por el contrario, otros juegos de Cthulhu, enfocados a una experiencia menos amenazante, han podido desarrollarse más en la tónica de la novela negra, al reducir los riesgos de la partida. *Cthulhu d100* (VVAA., 2011) / *Providence*¹¹ (VVAA., 2020) incluye una mecánica donde las habilidades pueden sustituirse por una multiplicación del atributo requerido por cinco (6), lo que permite jugar sin necesidad de preocuparse por las habilidades al saber que el personaje será siempre eficaz en los campos donde sus características sean elevadas.

Rastro de Cthulhu (Hite, 2008), que usa el sistema *Gumshoe* (nombre despectivo dado hacia los policías estadounidenses, por sus suelas de goma), intenta especializar aún más la parte policíaca, pues la ficha de personaje se estructura desde dos focos: por una parte, lo visto hasta ahora en los sistemas para el combate y la interacción, consideradas habilidades generales (Pp. 40-48), y por la otra, las disciplinas centradas en la investigación en sí, que ocupan otro listado (Pp. 28-40).

En lugar de tirar dados, superar chequeos o dificultades para obtener pistas, en este juego se dispone de una serie de puntos asignados a las habilidades deductivas. Durante cualquier pesquisa, los jugadores pueden gastar esos puntos y preguntar si hay información sobre algo que conozcan (sea balística, ciencias forenses, etcétera), y el director de la partida proporcionará esta o informará que la habilidad no es adecuada. Así, el sistema procura centrarse más en la interpretación de las pistas, en lugar de permitir al azar ignorar datos cruciales por malas tiradas.

Similar es el caso expuesto por *Hardboiled* (Gil y Conill, 2016), cuyo nombre apunta directamente hacia el género literario asentado por la tradición estadounidense de novela negra. En este, igualmente la ficha de personaje divide sus parámetros, pero esta vez en tres conceptos: atributos, habilidades y dotes deductivas¹². El juego determina que los atributos incrementan el valor de las habilidades, y estas, a su vez, condicionan la lista de dotes a las que podemos acceder. Mientras que las habilidades influyen en las diferentes acciones (combate, exploración), las dotes no requieren tirada y permiten el acceso a la información siempre que se empleen en una escena donde tengan sentido.

También cabe mencionar que la primera campaña de *Hardboiled*, denominada *Cloroformo* 11 Ciertamente, el juego de rol y su sistema se originó en 2011, pero ha sido recientemente editado por Shadowlands ediciones en su línea de rol inspirado en Lovecraft, con el nuevo título de *Providence* (2020). Aunque se aluda al material original, se consideró oportuno mencionar esta nueva edición debido a la revitalización del material original. 12 Las habilidades y dotes de investigación se encuentran supeditadas a la profesión del personaje (Gil y Conill, 2016, pp. 10-27), que proporciona un listado de aquellas que tasan con su trasfondo.

(Gil y Conill, 2017), se basa en un crimen real (donde se nos informa del contexto histórico de aquel suceso), lo cual apunta hacia esas biografías de criminales que incentivaron la creación de la novela negra. Es importante aclarar sobre el planteamiento de esta aventura, dado que se plantean múltiples líneas de investigación para resolver el mismo caso, algo que confronta una de las declaraciones sobre el sistema *Gumshoe*: según sus creadores, el sistema pretendía acabar con el azar en las partidas de investigación, pues permitir una única tirada por pista es injusto para los jugadores, al no existir un único enfoque válido para comprobar la escena del crimen, siendo algo propio del género el regreso a la escena con objeto de buscar nuevas pruebas.

El club de los martes (Diego, 2006), por el contrario, abandona cualquier parámetro y tirada de dados, al ser un juego de rol enfocado por exclusiva a la deducción, al más puro estilo de la vertiente inglesa. De hecho, ya el título imita al Dupin en batín sentado en su sillón, pues el planteamiento del juego describe a los personajes en un salón, siendo un grupo de amigos que ha quedado para investigar sobre casos sin resolver. Esto se inspira en una realidad, pues la propia Agatha Christie organizaba reuniones para que se intentaran resolver los crímenes planteados por ella misma. Ambos juegos, como se puede apreciar, contemplan cierto grado de realismo, y pese a ser parte de las diferentes vertientes de la novela negra, procuran respetar la historicidad del género.

Sobre la jugabilidad en *El club de los martes*, el director del juego va describiendo el caso, y los jugadores, según los aspectos recogidos en su ficha, podrán solicitar nueva información. Un médico podrá ahondar en pruebas relacionadas con los fármacos y lo forense, pero no sabría identificar el modelo del arma, a no ser que previamente hubiera incluido experiencia militar que justificase ese conocimiento, algo propio de un personaje tan emblemático en esta literatura como el Dr. John Watson, el inseparable compañero de Holmes.

Los siguientes dos ejemplos desarrollan esa concepción de los aspectos, un elemento que reduce los parámetros numéricos a un enfoque más sencillo abogando por algo más narrativo, además de inspirarse, respectivamente, en el cómic y el cine *noir*. El primero es la saga de John Blacksad (iniciada en el año 2000), cuya adaptación al sistema Hitos se realizó en 2015 (Sueiro, Manuel J., Ramos, Pedro J. *et al.*) en éste se suprimen las habilidades, pues las tiradas se realizan a partir de los atributos (fortaleza, reflejos, voluntad e inteligencia), los cuales abarcan cualquier habilidad imaginable, siempre que se justifique por medio de los hitos o historia del personaje, lo cual inhabilita que un mecánico use su inteligencia para demostrar conocimientos forenses, por ejemplo.

También se incluye un sistema de moralidad, donde se ahonda en la psicología del personaje con un ánimo que decae y mejora según enfrenta a sus demonios (los cuales quedan determinados también por sus aspectos). Y ese mismo punto se desarrolla en *Estrellas anónimas* (Delgado y

Lomo, 2013), juego de rol muy inspirado por las películas y series del género negro. Al igual que los hitos, la caracterización del personaje se describe mediante anotaciones de sus rasgos, aquí llamados acentos, categorizados en físicos, intelectuales y morales. Estos se diferencian entre positivos (cuando el personaje va tras una pista acertada) y negativos (aplicados cuando el personaje confronta sus defectos), además de valorar tanto un sistema de salud física como mental, donde el estrés es tan perjudicial como las heridas.

La simplificación de las habilidades a exclusivamente los atributos de *Blacksad* encaja a lo visto en *Cthulhu d100/Providence*, y la aplicación del estado de ánimo como valor es similar a la cordura en *Llamada de Cthulhu*, por lo que se aprecia una retroalimentación entre los juegos de rol, donde los antecedentes han ayudado a pulir mecánicas y dirigir las hacia una ambientación exclusivamente *noir*. ¿Y los roles de fantasía servirían también de inspiración? Obviamente, pues estos dos juegos, como buenos *hard-boiled*, alternan el callejeo hacia las escenas del crimen, un símil hacia la exploración vista en las ambientaciones fantásticas y la tensión y dinamismo propia de los combates cinematográficos, ambos rasgos herencia pura del estilo *D&D*.

Para acabar, tendríamos el sistema *Karma* (Prado y Martínez, 2020), surgido como un sistema de rol confeccionado en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, en el seno del área de Historia del Derecho, con el apoyo de la Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones. Hacen uso del rol para recrear episodios históricos animando a los jugadores para implicarse en estos a través de un medio interactivo. Sus campañas dedican una buena parte a contextualizar la aventura; al momento de comprobar las aventuras disponibles en su web (<https://karmajuegoderol.com/>), de las primeras nueve realizadas, cuatro de ellas desarrollan tramas detectivescas o policíacas, prácticamente la mitad¹³.

Así, se demuestra el interés por la literatura policíaca, en esta ocasión por parte del mundo académico, quien detecta en ella una fuente de estudio político y social, mientras que en los ejemplos anteriores, simplemente se atendía al interés del público, y más concretamente, a la posibilidad de inmiscuirse aún más en las ficciones descritas al tener que ahondar en la realidad social descrita, además de en la propia moralidad del personaje. Y por ello, la presencia de la novela negra en los juegos de rol se ha establecido como una realidad, ya sea por su capacidad de sumarse a otras ambientaciones, o por lo interesante de sus premisas planteadas.

Resolviendo el caso: conclusiones del género negro en el rol

La popularidad de la novela negra queda demostrada en su gran vitalidad, siendo una constante en cualquier medio, sean películas, cómics, videojuegos o, en este caso, juegos de rol. Prácticamente cualquier ambientación justifica la aparición de este tipo de relatos, pues mientras se presente una

13 Estas cuatro campañas son: *Mardi Gras '63* (2019), *Ego Absolvo*, *Belfast* (2020), *Los tres candiles* (2021) y *Ya descansarás cuando estés muerto* (2021).

sociedad regulada, cualquier delito puede amenazar el *statu quo* y animar así a los jugadores para resolver el caso, siempre que se respete el juego limpio y sepa balancearse entre las partes puramente deductivas y aquellas propias de cada sistema, sea combate, exploración o interpretación. Por ello ha sido posible enfocar este comentario hacia ambientaciones tan dispares como la alta fantasía y el terror cósmico, donde se han desarrollado, y de forma prominente, los argumentos clásicos de la novela negra.

Muchos de estos sistemas embeben directamente de la literatura, aprovechando los elementos propios de aquellas ficciones y, por ello, las implicaciones del rol hacia las narrativas ya establecidas. Iniciaba el artículo listando la herencia de la épica y la fantasía.

Desde la teoría de la literatura se ha debatido sobre los motivos de los géneros y las narraciones que producen, así como los temas en sus historias y las implicaciones en su trato. Por ejemplo, la fórmula del héroe expone los dos modelos extremos de la sociedad, el bien contra el mal, y su enfrentamiento permite imponer lo ejemplar sobre lo denunciado.

No obstante, el caso de la novela negra no funciona tanto como una fórmula, donde la suma de los conceptos deriva en el reconocimiento del género al que se adscriben, sino más bien de modo. El origen de esta literatura partía de la realidad, que recogía en sus planteamientos con objeto de ahondar en la cuestión social mediante el crimen. El teórico Tzvetan Todorov aludía a esta naturaleza del género, distinguiendo entre la historia del crimen (previa al relato) y la historia de la investigación (proceso deductivo de los personajes), idea que permite esclarecer las conclusiones del presente artículo.

Ambas historias afectan únicamente al nivel narrativo sobre el relato y su desarrollo, la diégesis, pero puede aplicarse a cualquier estética literaria, pues cualquier mundo ficticio debe presentar elementos mínimos para permitir su narrativa, como la escenografía, la crónica o los valores éticos, los cuales constituyen la base de la ambientación: los lugares a visitar, las historias a conocer, y los conflictos e intereses de sus sociedades. Desde la ficción derivada de nuestra realidad contemporánea a las ambientaciones de época, la fantasía épica, el *cyberpunk*, el horror cósmico o el terror fantástico, todos estos mundos constituyen fórmulas de relato, y son capaces de presentarse en clave negro-criminal.

La importancia del género, entonces, nace de esta capacidad, pues aprovecha los mundos fantásticos planteados en los juegos de rol (aparte de aquellos que imitan nuestra realidad) para ahondar en su temática. El crimen, en esta literatura, sirve de excusa para indagar en las cuestiones sociales, función asimilada por el rol, donde las tramas de investigación nacen, independientemente de la ambientación elegida, lo que permite su mestizaje con otras literaturas y, en este caso, juegos.

Por ello, de *Dungeons and Dragons* a *Cyberpunk 2020*, pasando por los juegos inspirados en

Chtulhu, a los casos propuestos por el sistema *Karma*, todos ellos pudieran tener orígenes e intereses diferentes, adscritos a sus respectivas literaturas, lo cual no impide la presentación del relato criminal entre sus historias. Ya sea por su función lúdica originaria, por su capacidad para retratar las patologías sociales, y por el giro que permite en campañas al sumarse a otras ambientaciones, la literatura negra instituye un caso digno de mención para los estudios sobre el rol, dada su capacidad de indagar en los mundos propuestos mediante el sistema gracias al crimen, excusa para perfilar los escenarios visitados, y su investigación, como la parte activa del juego.

Referencias

- Delgado, Jonathan y Lomo, José (2013). *Estrellas anónimas*. Editorial El autómata.
- Diego Guerrero, José Carlos de (2010). *El club de los martes*, Editorial conBarba.
- Frank, G. (1966). *The Boston strangler*. Generic Edit.
- García A., Carlos B. (2005). *Anima: Beyond Fantasy*. Editorial Edge Entertainment.
- García A., Carlos B. (2007). “Una sombra en los sueños”, *Pantalla del Director de Anima: Beyond Fantasy*. Editorial Edge Entertainment.
- Gil, Pedro y Conill Querol, Jaime (2016). *Hardboiled*. Editorial La Marca del Este.
- Gil, Pedro y Conill Querol, Jaime (2017). *Hardboiled: Cloroformo*. Editorial La Marca del Este.
- Hite, Kenneth (2008). *Rastro de Chtulhu*. Editorial Pelgrane Press, publicado en España por Edge Entertainment.
- Knox, R. (1929). *Decálogo de las historias de detectives*. Best detective Stories.
- Memba, Javier (5/10/2016). “Ian Rankin: «La novela negra y las fábulas son iguales»” [<http://www.elmundo.es/cultura/2016/10/04/57f2a8d0ca47413e0d8b4574.html>]. *El Mundo*.
- Petersen, Sandy y Willi, Lynn (1981). *Llamada de Chtulhu*. Editorial Chaosium, publicado en español por JOC Internacional.
- Pondsmith, Mike (1988). *Cyberpunk 2020*. Editorial R. Talsorian Games, publicado en español por M+D Editores.
- Prado Rubio, Enrika y Martínez Peñas, Leandro (2020). *Karma rol*. Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones y Omnia Mutantur. Disponible en [<https://karmajuegoderol.com/>]
- Raiser games. (2020). *Song of horror*. Disponible en Steam y Xbox
- Sánchez Soler, Mariano (2011). *Anatomía del crimen: Guía de la novela y el cine negros*. Reino de Cordelia, Madrid.
- Sueiro, Manuel J., Ramos, Pedro J. et al. (2015). *Blacksad: el juego de rol*, Editorial Nosolorol.
- Tolkien, J.R.R. (1954). *El señor de los anillos (Lord of the rings)*. Edit. George Allen & Unwin HarperCollins.
- Valles Calatrava, José R. (1991). *La novela criminal española*. Crítica Literaria Monográfica, Universidad de Granada.
- Van Dine, S.S. (1928). *las veinte reglas para escribir novelas de detectives*. The american magazine.

VVAA. (2011). *Cthulhu d100*. Shadowlands ediciones.

VVAA. (2011). *Providence*. Shadowlands ediciones.

VVAA. (2014). *Dungeons and Dragons 5th Edition: Player's handbook*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.

VVAA. (2000). *Mundo de tinieblas*. La factoría de ideas. Versión original en inglés de 1991.

VVAA. (2021). *Waterdeep, el golpe de los dragones*. Edge Entertainment.

VVAA. (2022). *El caldero para todo de Tasha*. Edge Entertainment, título en inglés: Tasha's cauldron of everything.

VVAA. (2022). *La maldición de Stradh*. Edge Entertainment, título en inglés: Curse of Stradh.

El dado de las mil caras: retos en el modelado de RPGs educativos

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Art. 4, Pp. 64-77

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Rubén Dario Hernández Mendo
Universidad Tecnológica del Valle de Toluca
SAE Institute México
ruben.hernandez@utvtol.edu.mx
r.hernandez@saei.mx
<https://orcid.org/0009-0000-5454-7501>

Abstract

Game design in general is a complex process, the relationships between the different components and certain freedoms, derived from gaps or logical holes in the rules system, enrich on the one hand the gameplay but at the same time challenge the stability of the system itself and the desired experiences for the players. Role-playing games additionally present particular challenges derived from their attribute systems, from the profiles of societies or cultures within the game world, and even within the reality-based social groups that the game seeks to construct.

And if the purpose of the role-playing game is to achieve an educational objective, more variables are added to the system, on the one hand it is desirable to stimulate the lateral thinking of the players, so the game system must have a high degree of flexibility, and at the same time, it requires a design that best reflects the realities of the context of what is to be learned. From the choice of dice for the random events of the game, the attributes, skills and techniques, practices that are viable for the game but not for the real counterpart of the system, there is a real risk of getting out of the context in which the game/learning experience is sought to be created.

Methodologically, the conceptual characteristics of a role-playing game with a system of attributes and randomized control of game events will be contrasted with the desirable characteristics in terms of learning of specific areas, with the purpose of characterizing both adequate uses of the game system and potential risks of undesirable learning effects, establishing a frame of reference for the future design of role-playing games closer to real scenarios. Theoretical support will be provided by the complexity theories of Edgar Morin as well as the systems theory perspectives of Ludwig von Bertalanffy. In the educational field the theoretical support will come from David Ausubel, Jan Kihlstrom and Michael Polanyi.

The present paper can be considered a direct continuation of the work presented in “Role

Playing Games, models of experience, learning and education, during the Second Colloquium of Role Playing Game Studies, in April 2017 hosted by the Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

Keywords: Design of educational RPGs, lateral thinking, game systems and complexity

Resumen

El diseño de juegos en general es un proceso complejo, las relaciones entre los diferentes componentes y ciertas libertades, derivadas de las lagunas o huecos lógicos del sistema de reglas, enriquecen por un lado el gameplay pero al mismo tiempo desafían la estabilidad del propio sistema y de las experiencias deseadas para los jugadores. Los juegos de rol presentan adicionalmente desafíos particulares derivados de sus sistemas de atributos, de los perfiles de sociedades o culturas dentro del mundo del juego, e incluso dentro de los grupos sociales basados en la realidad que el juego busca construir.

Y si el propósito del juego de rol es alcanzar un objetivo educativo, se agregan más variables al sistema, por un lado es deseable estimular el pensamiento lateral de los jugadores, por lo que el sistema de juego debe contar con un grado elevado de flexibilidad, y al mismo tiempo, requiere un diseño que refleje lo mejor posible las realidades del contexto de lo que se desea aprender. Desde la elección de dados para los eventos aleatorios del juego, de los atributos, las habilidades y técnicas, prácticas viables para el juego mas no para la contraparte real del sistema, existe un riesgo real de salir del contexto sobre el cual se busca crear la experiencia de juego/aprendizaje.

Metodológicamente se contrastarán las características conceptuales de un juego de rol con sistema de atributos, control aleatorio de eventos de juego con las características deseables en términos de aprendizaje de áreas específicas con el propósito de caracterizar tanto usos adecuados del sistema de juego como riesgos potenciales de efectos no deseables de aprendizaje, estableciendo un marco de referencia para el diseño futuro de juegos de rol más cercanos a los escenarios reales. Se contará con el respaldo teórico de las teorías de complejidad de Edgar Morin, así como las perspectivas en teoría de sistemas de Ludwig von Bertalanffy. En el ámbito educativo el soporte teórico vendrá de David Ausubel (Aprendizaje significativo), Jan Kihlstrom (Aprendizaje implícito) y Michael Polanyi (Aprendizaje tácito).

El presente trabajo puede considerarse una continuación directa del trabajo presentado en “Juegos de Rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación”, durante el Segundo Coloquio de Estudios de Juegos de Rol, en abril de 2017 con sede en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

Palabras clave: Diseño de RPGs educativos, pensamiento lateral, sistemas y complejidad de juegos.

Introducción

“Eres la eventualidad de una anomalía que, a pesar de mis más sinceros esfuerzos, no he podido eliminar de lo que de otro modo sería una armonía de precisión matemática. Si bien sigue siendo una carga que se evita asiduamente, no es inesperada y, por lo tanto, no está más allá de cierto grado de control.” (El Arquitecto en Silver 2003)

El diseño de juegos en general implica la construcción de sistemas de reglas, interfaces y dinámicas que emergen de ellos, con lo cual estas creaciones superan las expectativas de sus propios creadores. Considerando que es cada vez mayor la aceptación de los juegos en la sociedad como algo más allá de ser una actividad propia de los niños, su uso se ha extendido hacia diversos ámbitos “serios”, como la investigación científica y la educación. Esto plantea nuevos retos en los procesos de diseño y desarrollo de juegos y videojuegos. Dentro de la dinámica que este tipo de procesos supone, se ha pasado del entusiasmo inicial hacia una fase donde es necesario revisar y reflexionar acerca de las formas en las que se diseñan juegos educativos.

El presente ensayo continúa elaborando a partir de lo planteado en el Segundo Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, celebrado en 2017 en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, México. El trabajo titulado “Juegos de rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación”, publicado en la memoria correspondiente en 2018. El planteamiento en esta ocasión se enfoca en ¿Cuáles son los retos en el diseño de juegos de rol educativos (RPG-E)? Es importante señalar que el alcance de los RPG-E abordados en el presente trabajo incluye a los juegos con sistemas de progresión basados en atributos, generación de eventos aleatorios y la vinculación entre la historia del juego con el sistema de progresión.

Metodológicamente se contrastan las características señaladas previamente con el propósito de caracterizar tanto usos adecuados del sistema de juego como riesgos potenciales de efectos no deseables de aprendizaje, estableciendo un marco de referencia para el diseño futuro de juegos de rol más cercanos a los escenarios reales. Se contará con el respaldo teórico de las teorías de complejidad de Edgar Morin así como las perspectivas en teoría de sistemas de Ludwig von Bertalanffy. En el ámbito educativo el soporte teórico vendrá de David Ausubel, John Kihlstrom y Michael Polanyi. Una mención aparte será el concepto de rizoma de Deleuze y Guattari, como eje central del análisis.

Contenido

Sistemas y complejidad de juegos

Los juegos parecen haber existido a lo largo de la propia existencia humana, si bien se tienen evidencias de los primeros juegos hace unos ocho mil años, se sabe que ya planteaban desafíos mate-

máticos combinatoriales desde siglos antes que se inventaran las matemáticas que los describen. Casos como el juego del go, estimada una existencia de aproximadamente cuatro mil años, y otros ejemplos más recientes, como el kriegspiel de apenas el siglo XVIII y el ajedrez “en medio” de ellos, los juegos se han convertido en sistemas con una complejidad grande. Esta complejidad se ve en el número de variaciones del go, estimada en 10^{170} posibles posiciones válidas a pesar de contar con solo cinco reglas básicas. O el mencionado kriegspiel con una cantidad de reglas enorme, considerando características de territorios, clima, horario y tropas específicas en una simulación de batalla.

De forma particular, el Kriegspiel es un ancestro de los juegos de rol, ya que comparten varias características como la descripción por sistemas de atributos de las unidades de combate, el uso de fórmulas que relacionan esos atributos con las acciones de los jugadores y el uso del azar para la simulación de los eventos no controlados por los jugadores. Y una más, de orden social: “Emergieron numerosos clubes dedicados al juego. La academia militar de Berlín por sí sola creó siete de tales sociedades hacia 1874.” (Halter 2006, p. 43) Es este conjunto de características, así como las relaciones entre las mismas, lo que convierte a los juegos en sistemas, tanto matemáticos como sociales.

En el ámbito educativo, el uso de juegos está cobrando cada vez mayor relevancia, implicando a por lo menos los siguientes tres actores: docentes, quienes tanto utilizan el juego como medio de enseñanza, como diseñadores en forma parcial de las implementaciones de la enseñanza por medio del sistema de juego. En segundo término los estudiantes, de quienes se aspira a la posibilidad del aprendizaje mediante el acto lúdico; y finalmente los Especialistas en los conocimientos a enseñar-jugar, ellos fungirán como “árbitros” de la validez de algunas formas de juego compatibles con los aprendizajes. De forma adicional es viable presentar a un cuarto actor: Un diseñador de juegos. Durante el presente texto se busca exponer la importancia de esta figura.

El potencial de los juegos se ha incrementado en los últimos setenta años con la aparición de los dispositivos de cómputo, hoy llamados TICs, donde muchos de los procesos matemáticos se han automatizado permitiendo a los jugadores estimular sus procesos cognitivos de formas más variadas, aun cuando es posible admitir que también afectan en forma negativa algunos de estos procesos. El grado al que los juegos modernos pueden llegar ya no sólo son problemas matemáticos:

“Incluso para esas misteriosas entidades que son los valores humanos están surgiendo teorías científicas. A decir verdad, la teoría de la información, la teoría de los juegos y la teoría de la decisión suministran modelos para enfrentarnos a aspectos de comportamiento humano y social a los cuales no son aplicables las matemáticas de la ciencia clásica” (von Bertalanffy 2018, p. 208)

Los juegos de rol permiten un conjunto de relaciones entre los jugadores, el aprendizaje y el juego de carácter rizomático, en términos de Deleuze y Guattari, puesto que es viable aplicar los seis principios que se aproximan a describir un rizoma, siendo estos el de conexión (los elementos del rizoma se interconectan), de heterogeneidad (el rizoma es un todo), de multiplicidad (el rizoma asume múltiples “formas”), de ruptura asignificante (cualquier separación tiende a no perder la calidad de rizoma), de cartografía (es posible proponer una representación del rizoma, aunque incompleta) y de calcomanía (la “copia” del rizoma es un estado específico, más no la totalidad del rizoma).

Cabe recordar que el rizoma es, a grandes rasgos, una estructura dinámica de interconexiones neuronales, una entidad “viva” y en constante cambio. De ahí se propone la idea del rizoma-aprendizaje como un concepto que guía la organización del proceso de juego, dado este carácter dinámico lo más que se puede hacer es obtener instantáneas, denominados calcos por Deleuze y Guattari, más aún si además se relaciona con el rizoma-juego: “[p]or eso es tan importante intentar la otra operación, inversa pero no simétrica: volver a conectar los calcos con el mapa, relacionar las raíces o los árboles con un rizoma.” (Deleuze y Guattari 2004, p. 19) El diseño de juegos entonces construye calcos, pero también lo jugado es un calco, el juego es el rizoma; pero no es el juego el objeto inerte, las piezas en la caja o el código y datos almacenados en el dispositivo, está en el diálogo entre el sistema construido, el sistema utilizado y las posibilidades en un continuo de tiempo.

“la estructura profunda y la superficial del contexto imponen restricciones que determinan la elección de los recorridos del sentido que propone el lesema; y ha de ser más prudente no establecer ninguna prioridad en ninguno de los dos momentos, siendo así que uno de los fines de la investigación semiótica es el de profundizar una situación que por ahora se presenta como dialéctica y circular, y que con toda probabilidad deberá ser aceptada en esta circularidad.” (Eco 2005, p. 121)

Eco reconocía la relación dialógica de comprensión↔explicación en términos de Morin (2002, p. 164) décadas antes que este último lo acuñara. Para los propósitos de este trabajo, ese diálogo entre lo que se desea que aprenda el jugador (estructura profunda) y la forma mecánica↔dinámica del juego le ofrece (estructura superficial) es central cuando se diseñe un juego educativo. Son necesarias múltiples estructuras superficiales para diversificar y complejizar la dialógica, y la permanencia dentro de ella posibilitará el aprendizaje deseado. El “cruce rizomático” entonces requiere enlazar no sólo estructuras superficiales sino también más estructuras profundas. En otras palabras, no se puede enseñar sólo una cosa, sino varias a la vez.

Los juegos de rol entonces ofrecen al jugador un sistema de múltiples estructuras superficiales (atributos, clases, técnicas, acciones, lore y aleatoriedad) que deberán entretrejerse, o cons-

truir un rizoma de mayor complejidad, con los aprendizajes específicos, es decir la constitución de estructuras profundas, y diseñar escenarios que estimulen estas posibilidades (progreso narrativo del juego dialogando con el progreso mecánico para a su vez dialogar con el progreso del aprendizaje).

Diseño de RPGs educativos (RPG-E)

La habilidad de un jugador, y también la de un aprendiz, se manifiesta en las formas en que se apropia de un proceso de juego, o de aprendizaje. “En el caso de juegos se tiene el potencial de aprender de forma implícita dos de los tipos de elementos básicos del mismo: secuencias y sistemas dinámicos.” (Hernández en UAM-C 2018, p. 70), los jugadores aprenden, sin notar que lo hacen, tal como lo señala Schön al analizar el concepto de Polanyi de aprendizaje tácito: “A menudo no somos conscientes de haber aprendido a hacer estas cosas; simplemente nos encontramos haciéndolas” (1998, p. 60). Entonces un aprendizaje tácito puede resumirse en la idea de que se es capaz de realizar una actividad, como puede ser calcular una derivada, , pero no poder interpretar el resultado obtenido más allá del propio resultado, que en este caso significa que la derivada de una recta con inclinación de 45 grados siempre estará a 45 grados (y cuya tangente vale ese 1 obtenido). En términos rizomáticos, los aprendizajes tácitos refieren la capacidad de uso del rizoma, pero no de generar calcos. Los aprendizajes implícitos (de nuevo consúltese Hernández en UAM-C 2018) construyen partes del rizoma con calcos “falsos”, puesto que “desvían” el potencial del rizoma para contener el aprendizaje específico. Esto es viable ejemplificar con el diseño de algoritmos: Existen soluciones parciales a diversos problemas lógicos, pero el rango de soluciones no cubre la totalidad de casos posibles o existen valores específicos donde dos expresiones algebraicas diferentes alcanzan los mismos resultados, pero difieren en la mayoría de las situaciones. En algunas actividades, especialmente aquellas enfocadas a una aplicación directa, mecanizada, tácita, no hay necesidad de profundizar “teóricamente” en alcances o implicaciones de tal actividad, por ejemplo saber mecanografiar. Por otro lado, el aprendizaje más profundo de diversas actividades, como el razonamiento matemático, poseen diferentes “niveles” de aprendizaje. Un futuro ingeniero requiere de mayor comprensión de los fundamentos del lenguaje matemático y, si bien un músico también aplica matemáticas, requiere de un enfoque muy distinto, es decir, que los calcos del rizoma son muy distintos entre sí.

Esto se liga de forma directa al aprendizaje significativo de Ausubel y et al (2005), el cual en forma sencilla plantea que los estudiantes construyen conocimiento a partir de experiencias que resultan relevantes o significativas para ellos. Dichas experiencias potencialmente son limitadas, precisamente por la propia experiencia individual, debe recordarse que el rizoma es una entidad dinámica, por lo cual no es viable asumir que todo lo que haya hecho un estudiante representa la totalidad de posibilidades.

El juego de rol se mueve sobre un delicado equilibrio en términos del diseño de sus reglas, puesto que

“[p]ocas reglas pueden permitir enfocarse en la narrativa y la interpretación de papeles pero llevan a eventos irreales y dependen de las decisiones de aquellos que controlan los juegos. Muchas reglas pueden permitir una manipulación especializada de varias situaciones, pero requieren largas curvas de aprendizaje y la inversión de tiempo para revisar las reglas mientras se juega” (Björk y Zagal en Zagal y Deterding 2018, p. 325)

De forma superficial podría pensarse que la solución es evidente: sistemas de muchas reglas derivado de la rigidez y profundidad de diversos conocimientos necesarios, pero no siempre es el caso, especialmente cuando los juegos RPG tienen el potencial de contribuir en la formación de habilidades “suaves”, tales como la interacción con otras personas o la realización de algunas tareas repetitivas. E incluso en tales circunstancias, el diseño de los juegos de Rol requiere de una atención particular, derivada principalmente de las dinámicas de juego que emergen desde la libertad conferida al jugador y sus interacciones con otros participantes:

“...la posibilidad de actividades impredecibles e incluso peligrosas es parte del diseño de algunos ambientes de juego de rol. Las negociaciones entre diferentes jugadores, quienes tienen expectativas variadas e ideas acerca de dónde se ubican los límites aceptables, también es parte de operar un mundo ficcional.” (Stenros y Bowman en Zagal y Deterding 2018, p. 413)

Las historias en los juegos de rol, sean transgresivas como lo estudiaron Stenros y Bowman, o sean menos conflictivas, poseen un potencial de mayor atractivo a los jugadores involucrados en el juego, como lo evidencia Jiménez en su estudio sobre la importancia de las historias en juegos y videojuegos: “El otro descubrimiento de interés fue la alta correlación presente entre la cantidad de diversión que los estudiantes reportaron, y la cantidad que aumentó el puntaje del estudiante de la prueba previa a la prueba posterior” (Jiménez en Tettegah y Huang 2016, p. 205).

En otras palabras, un juego guiado o mediado a través de una narración contribuye al enganchamiento de los jugadores. Si esas historias son creadas considerando un contexto de aprendizaje, es posible que el juego tenga una mejor posibilidad de ser aprovechados por los propios discentes.

Las recomendaciones para incluir la enseñanza con el juego como medio abarcan más allá de la utilización directa por los docentes, sino que aspiran a formar parte del diseño curricular:

“La fuerte motivación que proveen los videojuegos puede utilizarse en el aula para ayudar a los maestros a incorporar mejores estrategias ya utilizadas en los salones de clase de artes lingüísticas, tales como la investigación y la colaboración. La inclusión

del gaming en el aula no es un agregado sencillo de dar, pero los diseñadores curriculares podrían a construir sobre lo que es evidente con los jugadores de ciertos juegos” (Sanders en Tettegah y Huang 2016, p. 134).

Si se relaciona el potencial de los juegos en general, y particularmente de los juegos de rol, es posible que el diseño curricular tenga menos argumentos para rechazar el potencial lúdico en la enseñanza, quizá se puedan ver a futuro estrategias didácticas de “juegos de rol contextualizados” como herederos de las estrategias actuales de “estudios de caso”: los jugadores experimentando las situaciones en lugar de observarlas y discutir las “desde afuera”.

Existen críticas académicas a la relación entre juego y educación, donde se responsabilizaría a los primeros como causantes de un mal desempeño en lo segundo:

“no son los videojuegos los que llevan a peores notas en la escuela, sino que son estas notas malas las que llevan a los videojuegos. Se trataría de un efecto de selección (quien tiene malas notas, juega) y no de un efecto de entrenamiento (quien juega, tiene malas notas)” (Spitzer 2018, p. 187)

El posicionamiento de Spitzer es notable en el sentido que acierta en ambos efectos, pero está buscando justificar el juego como medio de aislamiento, de negar su utilidad potencial. Lo discutible se encuentra en la generalización implícita, es decir, asumir que su calco es el rizoma y no una parte de él, una fotografía del mismo, lo cual puede relacionarse con el fenómeno de la apofenia.

Pensamiento lateral y apofenia.

Como es sabido, la apofenia es “[de acuerdo con Conrad] esa experiencia consistente en ver patrones, conexiones, o ambos, en sucesos aleatorios o datos sin sentido y que sirve para que creamos encontrar vinculaciones entre sucesos que sustentan, por ejemplo, creencias supersticiosas” (Medrano 2015). El enfoque rizomático permite incluir la apofenia en los procesos de aprendizaje “[u]na de las características más importantes del rizoma quizá sea la de tener siempre múltiples entradas.” (Deleuze y Guattari 2004, p. 18) Aún cuando esas entradas sean “caminos cerrados”, y existan más de este tipo de calcos en el rizoma, resultan útiles puesto que “la entropía [...] es una medida del desorden; de ahí que la entropía negativa o información sea una medida del orden o de la organización, ya que la última, en comparación con la distribución al azar, es un estado improbable.” (von Bertalanffy 2018, p. 42) La apofenia puede concebirse en la forma de un calco rizomático, una propuesta que establece un orden posible en un conjunto de datos limitado. El juego como rizoma entonces abarca posibilidades fuera de lo que este representa en sí mismo, es la cordura (información) y la locura (entropía) entretrejidadas, ambas pueden funcionar en el juego, mas no en lo que se aprende. El docente entonces requiere ser aún más un guía cuando se juega para aprender, no para cortar los calcos, sino para promover la búsqueda de su lugar dentro del rizoma y desde ahí

proponer algo distinto, pero tendiente a la información en lugar de la entropía.

Por lo tanto, “...el papel del profesor debería de cambiar desde una concepción puramente distribuidora de información y conocimiento hacia una persona que es capaz de crear y orquestar ambientes de aprendizaje complejos” (Gros 2008, p. 21). Se propone entonces que el docente aprenda a diseñar juegos. Presentado de este modo, es un ideal que no todos los docentes podrán alcanzar, pero hoy se tiene la posibilidad de la colaboración multidisciplinaria, aspirando a la interdisciplinariedad, y a la transdisciplinariedad, comenzado por la relación entre el docente y un diseñador de juegos.

“El reconocimiento de patrones se asegura que normalmente vemos patrones significativos más que episodios sin relación y lo que vemos tiene alguna relación con lo que está pasando. Pero el reconocimiento de patrones aún deja a la imaginación una buena cantidad de libertad.” (Smith 1990, p. 56)

Otros actores del proceso de diseño de juegos educativos incluyen a los especialistas de los conocimientos, técnicas y tecnologías que se busca enseñar. Extender el rizoma del juego educativo requiere de la aplicación del principio de conexión (Deleuze y Guattari 2004, p. 13) entre rizomas de por lo menos estos tres actores: diseñador, docente y especialista. Finalmente, el último actor es el propio aprendiz, irrumpiendo en este rizoma de orden superior con el propio.

Esta irrupción suele ser apofénica en su naturaleza, pero ocasionalmente se gesta desde una estructura de pensamiento lateral. El pensamiento lateral es una inclinación mayor hacia la imaginación que hacia el reconocimiento de patrones, más esto no debe interpretarse como una inclinación total hacia la imaginación, es necesario un punto de equilibrio, distinto en cada persona por cuestiones rizomáticas, pero también cualitativo, puesto que medir diversos factores resulta en extremo complejo.

La apofenia, desde una perspectiva educativa no puede verse como un fenómeno incorrecto, sino como parte de un proceso rizomático, donde los estudiantes están construyendo calcos de su conocimiento, pero es crucial reintegrar los calcos al mapa, enriquecerlo. Con estos conceptos es posible entonces abordar el diseño de RPG-E en dos de características usualmente definitorias del RPG: El sistema de atributos y la generación de azar.

Del sistema de atributos

El sistema de atributos es uno de los mecanismos de un juego de rol donde se representa, en forma numérica, la capacidad del jugador para la realización de ciertas tareas. Como ha sido enunciado previamente:

“El juego de rol tiende a potenciar este efecto [superar el fracaso] debido a que los cam-

bios, los incrementos de nivel son elegidos por el propio jugador, desde la posibilidad proyectiva del jugador; la intimación del peso de nuestras decisiones al seleccionar inadecuadamente el atributo a mejorar, la técnica a aplicar, la atención a nuestro entorno o al no prestar la debida atención a factores que no controlamos (el azar) están presentes en el proceder del jugador de rol.” (Hernández en UAM-C 2018, p. 69)

Si bien la cita implica también el azar, primero se analizará en relación con los atributos. En los RPG-E es importante que existan relaciones más cercanas con las realidades en lugar de seguir relaciones de progresión lineal. Adicionalmente, los atributos suelen asociarse sólo a aspectos “positivos” de un personaje, o manifestar su progresión en una dirección de “crecimiento” también positiva. Los atributos también se plantean para diversos Personajes No Jugables (Non Playable Characters, por sus siglas en inglés o NPCs). Es común que el sistema de atributos para ambos tipos de personajes sea distinto, pero aplican los mismos criterios de fidelidad de construcción en el caso de RPG-E. A modo de ejemplo, un juego para capacitar a un paramédico puede requerir un sistema de atributos para “construir” pacientes, y un factor como el de coagulación de la sangre posiblemente tiene relación con aspectos de alimentación, peso e/o Índice de Masa Corporal. Por tanto, el sistema de atributos representa un calco desde el cual se propone una estructura que incluye, pero también excluye, ciertos elementos relevantes para el desarrollo de las acciones del juego. En un juego “juego” estas omisiones pueden pasarse por alto, debido al factor de enganchamiento que el juego busca para mantener al jugador dentro del círculo mágico (Huizinga 2004), si bien, la noción se considera vieja, apofénica incluso, sigue proponiendo una forma de relación entre el juego, el jugador y el mundo fuera del juego y existente entre varios de los actores del proceso de desarrollo de juegos.

El diseño de los sistemas de atributos de un RPG-E plantea “solamente” la descripción de los personajes en un sentido semi funcional, pero requiere del complemento, que es la dinámica entre estos sistemas.

De la generación de azar.

El azar es el otro de los retos de diseño de RPG-E, puesto que necesita cumplir con dos criterios: por un lado fomentar el reto desde el juego, pero al mismo tiempo imitar, con la mayor fidelidad posible, el espectro de variaciones existentes, o por lo menos las más “típicas” de las situaciones reales que el jugador-aprendiz enfrentaría en la acción real. La diferencia entre la relevancia del sistema de atributos es que propone el calco del personaje, del jugador, mientras que el generador de azar propone el calco de las dinámicas de las situaciones “en vivo”. En otras palabras, la generación de azar “simula” las condiciones de la situación.

Para ilustrar la importancia de la generación de azar se tiene el caso presentado por Arteaga y De la Mora para el diseño de un RPG-E acerca de aprendizaje de normatividad sobre investigación clínica, tema por demás especializado: “Con esta información [características cualitativas de los roles] y el generador aleatorio de situaciones se armaron los personajes y a continuación se les presentó una situación problemática a resolver.” (Arteaga y De la Mora en UAM-C 2018, p. 58) Si bien se reconoce que las situaciones se generaron por medio de aleatoriedad, resulta importante cuestionarse cómo se modeló dicha aleatoriedad, incluso si se tiene contemplado algún modelo de progresión o dificultad. El caso que se presentó especifica jugadores con experiencia variable tanto en el tema como con Juegos de Rol, mas no se contempla una variedad mayor de equipos. Es cierto que el propio estudio reconoce un alcance experimental, es deseable que el refinamiento del proceso continúe y contemple con mayor detalle lo señalado.

“Aquí, bruscamente, descubrimos que lo que es isomorfo entre el pensamiento, la vida, el universo, es la complejidad, que evidentemente comporta coherencia lógica, pero también lo infralógico, lo alógico, lo metalógico.” (Morin 2002, p. 197) El rizoma no puede ser tal sin esta dinámica. Los “camino neuronales” se estimulan gracias al juego, pero también el juego se funde con el rizoma de conocimiento, es notable que la forma en que se funda en parte se realizará de acuerdo con cómo ha sido modelado el juego.

Resultados

El presente análisis implica considerar el valor de la apofenia y cómo se genera en el diseño de juegos educativos. Para ello se propone un concepto de apofenia con acoplamiento lúdico, donde el modo en que es construido el juego propicia la aparición de aprendizajes tácitos e implícitos derivados por la propia praxis lúdica, mas no de lo que se procura enseñar. Aciertos y errores provocados por el juego.

“Con el propósito de afectar el mundo de juego, los participantes deben desarrollar teorías acerca de cómo funciona el mundo del juego, identificar las acciones que tienen a su disposición para afectarlo, predecir su impacto en el mundo de juego, y entonces evaluar su modelo con base en los resultados de sus acciones.” (Hammer, et al en Zagal y Deterding 2018, p. 291)

El uso de la apofenia puede ser “mal visto” académicamente hablando, pero su presencia en los procesos de aprendizaje de las personas le confiere una importancia particular, puesto que generalmente representa las primeras evidencias de organización de ideas, conceptos e incluso datos que un aprendiz expresa o estructura. Adicionalmente, esas formas apofénicas poseen una carga contextual, misma que los docentes, y por extensión los diseñadores de juegos, necesitan considerar como estrategias que tanto el aprendiz como el jugador tenderán a aplicar para abordar juego y aprendizaje.

“El objeto diferenciado y su «significado» surgen de una respuesta cotidiana y automática, generada por la interacción del individuo con su medio. Ante un objeto desconocido y sin forma aparente, gracias a la pareidolia podemos responder a la pregunta ¿Qué parece? Y la apofenia nos permite asignarle un significado.” (Bustamante 2007)

Bustamante reconoció que diversos fenómenos físicos, vistos por personas de culturas ancestrales, debido a la apofenia, terminaron convertidos en deidades, monstruos celestiales luchando sobre carruajes y montañas. En los juegos pueden calcarse representaciones similares, producto del modelo de azar o de las relaciones entre atributos que gobiernan el sistema lúdico.

El juego, si bien un rizoma, es a su vez un calco del contexto que el juego intenta reproducir. Esto es lo que invita a un diseño de juegos más consciente del potencial de sus reglas y de sus sistemas representacionales, a la relación multi/inter/trans disciplinar de los actores que construyen el juego. El diseño del juego entonces, también requiere el diseño del acompañamiento.

De los riesgos y usos adecuados

Si bien se han implicado estos componentes del desarrollo del documento, resulta necesario hacerlos explícitos también indicando que algunos de ellos resultan complejos porque en diversas ocasiones evidencian el proceso del rizoma, es decir, que representan momentos del proceso de aprendizaje de los estudiantes donde no se ha llegado a aprendizajes “idóneos”, pero el estudiante se encuentra en un proceso que lo va aproximando a un escenario de validación del aprendizaje. Uno de los riesgos es considerar que algunos aprendizajes de carácter tácito sean considerados como “completos”, otros se derivan de formas de pensamiento lateral como válidas sin relacionarlas en su contexto con situaciones reales. Todo sistema de juego posee un alcance donde no todas las actividades de juego “resuelven” la totalidad del aprendizaje, por lo tanto se requiere identificar esos momentos, de los cuales sólo se ha identificado la apofenia, dado el carácter rizomático del proceso de aprendizaje, se requiere identificar más componentes, lo cual amerita continuar con la investigación.

Lo analizado apunta a que el uso adecuado de juegos, en general, pero particularmente los de rol poseen más un potencial para funcionar mejor como “generadores de experiencias” que como “instructivos interactivos”, considerando que dichas experiencias contribuyen al desarrollo de los rizomas de conocimiento de los estudiantes. En diversas ocasiones los aprendizajes en actividades de la vida real pueden presentar consecuencias severas tanto en los aprendices como en las personas reales con quienes se interviene, un abogado que haga mal una práctica en el mundo real puede terminar condenando a un cliente inocente, o un médico la muerte de un paciente, en un juego de rol es posible llevar la situación a esa consecuencia extrema, pero sin afectar a personas reales.

Conclusiones

Hace falta contemplar con mayor profundidad los efectos de la apofenia en el uso de juegos, pero también como parte de los procesos educativos. “Es parte del diseño del videojuego ofrecer la opción de repetición o construcción cuando el jugador demande una u otra.” (López en Garfias 2018, p. 65) En el caso de los juegos educativos la repetición necesariamente estará ligada a los conocimientos “sólidos” que se desean inculcar, por ejemplo, habilidades prácticas que no representen un obstáculo mantener en un nivel de aprendizaje tácito, mientras que la construcción necesita considerar las posibilidades del pensamiento lateral, potencialmente válido, pero sujeto a comprobación y contextualización. Se vuelve necesario establecer una relación más cercana entre el docente y el diseñador de juegos, idealmente que uno apropie al otro. En caso de no ser esto posible, que colaboren. La incorporación del juego como medio de enseñanza necesariamente complejizará el rizo personal. Como lo implicó el Arquitecto en Matrix: No se podrá evitar que el jugar se entreteja con el aprender, pero sí se puede anticipar que esto sucederá y estar atentos a sus efectos, gracias a las manifestaciones apofénicas que vendrán de este proceso, entre ellas estarán los conocimientos que se buscan construir.

Referencias

- Ausubel, David, Joseph Novak, Helen Hanesian. (2005). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bustamante, P. (2007). Pareidolia y apofenia como fenómenos extendidos y como herramienta de análisis de obras rupestres y sitios arqueológicos pertenecientes a diversas culturas. Obtenido de Rupestreweb, <http://rupestreweb.info.com/pareidolia2.html>
- Deleuze, G., Guattari, F. (2004) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Sexta edición. Pre-textos. Valencia. España.
- Eco, U. (2005) *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Debolsillo. Ciudad de México. México.
- Garfias, J. (coordinador) (2018) *Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0* Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México. México.
- Gros, B. (coord) (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial GRAÓ. Barcelona. España.
- Halter, E. (2006) *From SunTzu to Xbox. War and Video Games*. Thunder’s Mouth Press. New York. NY.
- Huizinga, J. (2004) *Homo ludens*. Cuarta reimpresión. Alianza Emecé. Madrid. España.
- Medrano, J. (2015) Reflexiones nerviosas de huecos y rellenos. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352015000200012
- Morin, E. (2002) *El Método. El conocimiento del conocimiento*. Cuarta edición. Ediciones Cátedra. Madrid. España.
- Morin, E. (2006) *El Método. 4. Las ideas*. Cuarta edición. Ediciones Cátedra. Madrid. España.

- Schön, D. (1998) El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Temas de educación Paidós. Barcelona. España.
- Silver, J. (productor) [película] (2003) The Matrix Reloaded. Silver Pictures. Warner Brothers [distribuidor]
- Smith, F. (1990) To think. Teachers college press. New York . NY.
- Spitzer, M. (2018) Demencia digital. El peligro de las nuevas tecnologías. Primera reimpresión. Penguin Random House. Ciudad de México. México.
- Tettegah, S., Huang, W. (editores) (2016) Emotions, technology, and digital games. Academic Press. London. UK.
- UAM-C [pdf] (2018) Memorias del 2º Coloquio de Estudios de Juego de Rol. Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa. Ciudad de México, México. Recuperado de http://dccd.cua.uam.mx/libros/memorias/juegos_de_rol2018.pdf
- Von Bertalanffy, L. (2018) Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones. Vigésimo segunda reimpresión. Fondo de Cultura Económica. Ciudad de México, México.
- Zagal, J. Deterding, S. (editores) (2018) Role-Playing Game Studies. A transmedia approach. The MIT Press, Cambridge, MA.
- VVAA. (2011). *Chtulhu d100*. Three Fourteen Games. Posteriormente publicado como *Providence* (2020), por Editorial Shadowlands.
- VVAA. (2014). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: Manual del jugador*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.
- VVAA. (2019). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: La maldición de Stradh*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.

Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)

Vol. 2 [2023], Iss. 1, Reseña 1, Pp. 78-84

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

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

Cristo Leon

New Jersey Institute of Technology

leonc@njit.edu

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

Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press. Pp. xiv +283, preface, introduction, appendix, notes, references, index.

Fecha de revisión: 15 de marzo de 2023

Abstract

This classic study still provides one of the most acute descriptions available of an often misunderstood subculture: that of fantasy role playing games like Dungeons & Dragons. Gary Alan Fine immerses himself in several different gaming systems, offering insightful details on the nature of the games and the patterns of interaction among players—as well as their reasons for playing.

Resumen

Este estudio clásico todavía proporciona una de las descripciones más agudas disponibles de una subcultura a menudo incomprendida: la de los juegos de rol de fantasía como Dungeons & Dragons. Gary Alan Fine se sumerge en varios sistemas de juego diferentes y ofrece detalles perspicaces sobre la naturaleza de los juegos y los patrones de interacción entre los jugadores, así como sus razones para jugar.

Introducción

“Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds” es un libro escrito por Gary Alan Fine en 2002 que explora el fenómeno de los juegos de rol como mundos sociales desde una perspectiva sociológica. El autor utiliza una metodología mixta, que incluye observación participante, entrevistas y análisis de las reglas y mecánicas del juego. Fine examina cómo los jugadores interactúan entre sí, cómo toman decisiones en el juego y cómo utilizan la magia y otros elementos fantásticos para crear una experiencia emocionante y satisfactoria. El libro ofrece una visión detallada

de cómo los jugadores de rol construyen y experimentan mundos imaginarios a través del juego, y cómo estos mundos se convierten en espacios sociales significativos y compartidos. Aunque la metodología mixta utilizada es adecuada para obtener una comprensión general de los juegos de rol como mundos sociales, se podría argumentar que una metodología más enfocada en la recolección y análisis sistemático de datos podría haber llevado a una comprensión aún más profunda del tema. En general, el libro ha sido bien recibido por los estudiosos de los juegos de rol y ha contribuido a establecer los juegos de rol como un objeto legítimo de estudio académico.

Objetivo

El objetivo del libro es explorar el fenómeno de los juegos de rol de fantasía como Dungeons & Dragons, desde una perspectiva sociológica. El autor, Gary Alan Fine analiza la dinámica social que ocurre dentro de estos juegos, así como las motivaciones de los jugadores y los aspectos culturales más amplios que influyen en su popularidad. A través de una combinación de observación participante y entrevistas, Fine examina cómo los jugadores interactúan entre sí, cómo toman decisiones en el juego y cómo utilizan la magia y otros elementos fantásticos para crear una experiencia emocionante y satisfactoria. También discute cómo los juegos de rol de fantasía reflejan preocupaciones más amplias en la sociedad, como la necesidad de escapar de la realidad y la búsqueda de una identidad más poderosa y significativa.

Contexto

El libro fue publicado en 2002, en un momento en que los juegos de rol habían alcanzado una cierta madurez y eran ampliamente reconocidos como una forma de entretenimiento popular. En este contexto, el libro fue uno de los primeros intentos serios de estudiar los juegos de rol como fenómeno social y cultural.

Metodología: mixta

Gary Alan Fine utiliza una metodología mixta (Creswell, 2012) en su libro “Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds”. Esto incluye la observación participante en partidas de juegos de rol, entrevistas y cuestionarios con jugadores para obtener información sobre su experiencia y el análisis de las reglas y mecánicas del juego. Fine utiliza una variedad de teorías sociológicas y antropológicas para contextualizar su análisis, como la teoría de la imaginación social, la teoría de la acción social y la teoría del rol. En conjunto, estas metodologías permiten al autor proporcionar una comprensión detallada de los juegos de rol como mundos sociales y su impacto en la interacción social y la construcción de identidades.

Un contra argumento a la metodología mixta utilizada por Gary Alan Fine podría ser que el autor podría haber profundizado aún más en el uso de la teoría fundamentada constructivista con

codificación axial y saturación (Bryant & Charmaz, 2007; Charmaz, 2006; Chun Tie et al., 2019). Esta metodología se enfoca en la recolección y análisis sistemático de datos para identificar patrones y conceptos emergentes a partir de la información recopilada. Al utilizar esta metodología, Fine podría haber obtenido una comprensión más profunda y detallada de los significados y percepciones que los jugadores tienen sobre los juegos de rol y cómo estos juegos influyen en la construcción de su identidad y relaciones sociales.

Además, la teoría fundamentada constructivista permite que los datos hablen por sí mismos y se generen teorías directamente a partir de los datos recopilados, lo que podría haber llevado a descubrimientos significativos y nuevos hallazgos en el estudio de los juegos de rol. Por lo tanto, aunque la metodología mixta utilizada por Fine es adecuada para obtener una comprensión general de los juegos de rol como mundos sociales, se podría argumentar que una metodología más enfocada en la recolección y análisis sistemático de datos podría haber llevado a una comprensión aún más profunda del tema.

Redacción

Aunque en general el texto “Shared Fantasy” tiene una buena redacción, una revisión editorial podría mejorar su calidad al corregir errores menores. Algunos de estos errores incluyen problemas de puntuación y estilo, así como el sentido confuso de algunas frases y párrafos. Se detectó, por ejemplo, un error evidente en la escritura de “dwarf” como “drawf” (Fine, 2002, p. 56). Una revisión editorial cuidadosa podría ayudar a corregir estos errores y mejorar la claridad y precisión del texto en general.

Resultado y aportes

El libro “Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds” es una contribución importante al estudio de los juegos de rol como fenómeno social y cultural. El autor, Gary Alan Fine, examina varios juegos de rol, incluyendo Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Traveller y Empire of the Petal Throne. En estos juegos, los jugadores asumen roles ficticios como aventureros en un entorno cuasi-medieval o futurista y enfrentan peligros creados por un “referee” o Dungeon Master. Fine demuestra que aunque los juegos parecen estar gobernados arbitrariamente, la discreción es continuamente ejercida por los referees y los jugadores. Su concepto del curso adecuado de la aventura - que a su vez está determinado en gran medida por los jugadores y el árbitro - lleva a una construcción conjunta de un mundo y un escenario, y Fine explica bien las restricciones mutuas tanto del árbitro como del jugador.

El libro ofrece una visión detallada de cómo los jugadores de rol construyen y experimentan mundos imaginarios a través del juego, y cómo estos mundos se convierten en espacios sociales significativos y compartidos. Los juegos de rol pueden proporcionar una forma de experimentar y

explorar la identidad y la interacción social en un contexto imaginario y seguro. Fine profundiza más allá de los detalles exóticos improvisados para dar realidad a los mundos: los idiomas y guiones “extranjeros”, las bestias y monstruos míticos, los hechizos y armas mágicas en las que tales grupos se regodean. En la superficie, la participación en estos grupos implica una “escapatoria” de la realidad, en un universo radicalmente nuevo y en los roles de superhéroes y usuarios de magia. Fine observa: “El juego es un espejo distorsionado (pero reconocible) de la realidad...”.

Los mundos imaginarios creados en los juegos de rol fantásticos (FRP) ofrecen a los jugadores un espacio donde pueden experimentar y explorar la identidad y la interacción social de una manera imaginaria y segura. Estos juegos se han vuelto cada vez más populares entre hombres solteros de entre 13 y 25 años desde la década de 1970, con el pico de interés alrededor de los 20 años. La participación en estos grupos implica una “escapatoria” de la realidad, en un universo radicalmente nuevo y en los roles de superhéroes y usuarios de magia. Sin embargo, las personalidades y roles de estatus de los aventureros en el mundo de fantasía se ajustan estrechamente a los de los jugadores fuera del juego. Los miembros del grupo de alto estatus, aunque teóricamente sujetos cuando “crean” a sus personajes de fantasía, terminan siendo figuras poderosas en los escenarios, mientras que los neófitos inevitablemente asumen roles subordinados. Los mundos mismos, a pesar de la libertad de los creadores de incluir elementos de magia y mitología como “realidad”, aún dependen de los jugadores para la lógica gobernante y la visión del mundo.

Conclusión

En conclusión, los juegos de rol son una actividad que va más allá de la simple diversión y entretenimiento. Pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la creatividad, la imaginación y el aprendizaje cultural. A través de la exploración y experimentación de diferentes escenarios y situaciones, los jugadores tienen la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes que les serán útiles en su vida cotidiana. Además, los juegos de rol pueden ser una forma de expresión personal y una plataforma para la resolución de conflictos.

Sin embargo, es importante considerar que los juegos de rol deben ser utilizados de manera responsable y adecuada. Los facilitadores y participantes deben tener en cuenta las normas de seguridad y el respeto mutuo en todo momento. Además, se debe ser consciente de que no todas las personas pueden sentirse cómodas con la idea de jugar un juego de rol. Es fundamental respetar las decisiones individuales y las preferencias de cada persona.

En definitiva, los juegos de rol pueden ser una herramienta muy valiosa para la educación y el desarrollo personal y social de los jugadores. Si se utilizan adecuadamente, pueden contribuir a la construcción de fantasías colectivas y al enriquecimiento de la cultura y la imaginación de las personas.

Citas y referencias importantes

Nota 1.- “We who study leisure sociology sometimes feel that the sniping from others may represent jealousy of the enjoyment we gain from our “work” ; if so, it is probably well placed” (Fine, 2002, pt. Preface xii).

Nota 2.- I learned about the great works of fantasy through this research. J. R. R. Tolkien is first among equals, but the works of H. Beam Piper (Space Viking), Robert E. Howard (Conan: The Hour of the Dragon), and Jack Vance (The Last Castle) were also inspiring. (Fine, 2002, pt. Preface xiii)

Nota 3.- “I use the interactionist perspective to achieve these goals, for only by focusing on the behavior of individuals and their relations to each other can we understand the dynamics of collective action” (Fine, 2002, p. 1)

Nota 4.- Thomas Kuhn (1970), in discussing scientific discoveries, claims that the point at which a new substance or phenomenon can be said to have been discovered is often ambiguous. Does the discovery coincide with the recognition of the new substance or with the realization of its significance? (Fine, 2002, p. 13)

Nota 5.- “Let’s have a big medieval campaign with half a dozen different people playing with little powers with fifty or sixty men, and then you’re king or the knight or whatever.” (Fine, 2002, p. 14).

Nota 6.- “...the first game in which fantasy was dominant occurred in 1970 or 1971 when Arneson organized the Blackmoor dungeon campaign...” (Fine, 2002, p. 14).

Nota 7.- “Following Kuhn, the question is, When was the first fantasy role play game played?” (Fine, 2002, p. 14).

Nota 8.- FRP gaming did involve the acceptance of a new method of playing games, a substantial break from traditional methods of war gaming, and, as such, while other players may have felt the desire to stretch or break the confines of war games, it was only over several years that one individual was able to do this. (Fine, 2002, p. 14)

Nota 9.- “The games examined were Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Traveller, and Empire of the Petal Throne” (Fine, 2002, p. 16)

Nota 10.- “Some criticize the lack of social structure in the game. Competing game designers, even those impressed with the innovations of D&D, cite this omission as a rationale for the creation of new games” (Fine, 2002, p. 17)

Nota 11.- I shall focus on three techniques by which players and referees try to affect the game

structure and influence the content of fantasy in the game: (1) decision-making, (2) controlling chance, and (3) interpersonal social control. (Fine, 2002, p. 86)

Nota 12.- “*Folk beliefs about control over dice.* One way that players reduce the feeling that the game is based on uncontrollable forces is through believing that the rolls of dice are not actually random” (Fine, 2002, p. 91).

Nota 13.- This is the basis of Allport and Postman’s (1947) law of rumor—that the intensity of rumor is a multiplicative function of ambiguity and importance—and the basis of Malinowski’s (1954) theory that magic is the result of salience and uncertainty. (Fine, 2002, p. 92)

Nota 14.- By choosing the dice colors to symbolize God (in *EPT*) or death, one is employing the Frazerian principle of homeopathic magic— that is, like: black dice produce death for opponents, dice with colors associated with God produce power. (Fine, 2002, p. 96)

Nota 15.- On Interpersonal Social Control: Fantasy role-playing is not always placid; players and referees often argue and bicker about a logical point or technical nicety in the rules, as each attempts to dominate the other in a continuous struggle for influence. (Fine, 2002, p. 106)

Nota 16.- To provide a meaningful basis for gaming the referee’s fantasy must be shared, and when players are not interested in his world and what is happening to their personae, the shared world will be disestablished or altered radically. (Fine, 2002, p. 114)

Nota 17.- These games, therefore, are collective Rorschach tests, communal TAT cards. Despite the structure of the game, it is still fantasy and as such can tell us about basic, emotional images. Public themes reflect private concerns. (Fine, 2002, p. 232)

Nota 18.- “Fantasy role-playing games suggest that games need not be competitive” (Fine, 2002, p. 232).

Cita indirecta 1.- “The overabundance of rules leads to debates and arguments as to how to play the game, particularly when players are novices (Hughes, 1980).” (Fine, 2002, p. 110).

Cita indirecta 2.- “Similar to negotiation generally, it is structural conditions rather than the substantive content generally that produce the resolution (Strauss, 1978, p. 5)” (Fine, 2002, p. 112).

Cita indirecta 3.- “Although referees do not always refuse to give in to angry protest, Andy correctly recognizes the existence of rules for arguing about rules (**metarules**), even if these rules are sometimes disregarded (see Hughes 1980).” (Fine, 2002, p. 112).

Cita directa 1.- All the fellows had come over for a traditional Napoleonic battle, and saw the table with this huge keep or castle on it. [They] wondered where this had come from in the plains of

Poland or wherever we were playing at the time, and they shortly found out that they were going to go down in the deep, dank, dark dungeon. [Personal interview; for more details see Arneson 1979]. (Fine, 2002, p. 14)

Referencias

- Bryant, A., & Charmaz, K. (Eds.). (2007). *The SAGE Handbook of Grounded Theory* (1st ed.). SAGE Publications Ltd.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*. SAGE Publications Ltd.
- Chun Tie, Y., Birks, M., & Francis, K. (2019). Grounded theory research: A design framework for novice researchers. *SAGE Open Medicine*, 7, 2050312118822927. <https://doi.org/10.1177/2050312118822927>
- Creswell, J. (2012, March 8). *Introduction to Mixed Methods Research* [Prezy]. CAQD Conference, Marburg, Germany. https://prezi.com/qsksm16l_vj/introduction-to-mixed-methods-research/
- Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press.
- Hughes, L. A. (1980). *Rules for rules in the game of four-square*. Unpublished manuscript.
- Strauss, A. L. (1978). *Negotiations: Varieties, contexts, processes, and social order* (1st edition). Jossey-Bass Inc Pub.
- VVAA. (2020). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: El Caldero de todo de Tasha*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.
- VVAA. (2021). *Dungeons and Dragons 5ª Edición: Waterdeep, el golpe de los dragones*. Wizards of the Coast, publicado en español por Edge Entertainment.