

JUEGOS DE ROL

EL SER DEL RELATO Y LA ACCIÓN DE LA MÁSCARA

MARCOS CAMPELLO GARCÍA

ÍNDICE:

Prefacio.....	Pág. 2
A. Introducción: Desvelando lo que nunca fue secreto	Pág. 4
La explicación clásica; ¿qué es un juego de rol?.....	Pág. 7
La doble interpretación: lo real y lo figurado.....	Pág. 12
Texto y relato	Pág. 15
B. Planteamiento y pertinencia del ensayo.....	Pág. 17
El juego de rol como industria.....	Pág. 17
Ensayo de un mundo ético estético	Pág. 19
Modelos argumentales y arquetipo de héroe	Pág. 22
El juego de rol como tópico periodístico.....	Pág. 23
C. ¿Qué es un juego de rol?	Pág. 29
Teoría de juegos	Pág. 29
Juego de rol y juego de roles	Pág. 32
Juego de rol como conjugación de modelos.....	Pág. 33
Juego de rol operativo y narrativo.....	Pág. 34
D. El juego de rol como relato	Pág. 37
Ímpetu del relato y la irrupción del personaje	Pág. 37
Autoría e identidad: la mirada del espejo	Pág. 38
Interpersonalización y despersonalización	Pág. 41
Juego de rol como relato verbal	Pág. 43
E. Lo ya pensado y lo impensable sobre el baile de máscaras	Pág. 44
Historia del acriticismo	Pág. 44
Universo de posibilidad de la crítica.....	Pág. 47
Epílogo.....	Pág. 49
Bibliografía.....	Pág. 51
Apéndice	Pág. 53

PREFACIO

Historia de una ida...

No creemos en el viaje como metáfora de la vida, tampoco pensamos que viajando se formen los jóvenes. (...) Frente al viaje rutinario y autocomplaciente, desde Refrigerio apostamos por el viaje imposible.

Refrigerio¹. Viajes imposibles.

Tal vez sea cierto que todo filósofo es un carroñero. No un ave rapaz que sobrevuela el campo buscando la pieza que le sacie. No el depredador que se lanza sobre el animal capaz de alimentarle. No circulamos por el hábitat y escogemos el sabroso trofeo de la verdad; somos aquellos que se ceban en los despojos, en el resultado de la batalla. Como el buitro, buscamos en el prisma de los acontecimientos cada faceta y cada ángulo. Abordando tenaces cada nuevo giro, deseosos, persiguiendo hasta el borde de la locura la posibilidad de que exista una óptica distinta a las anteriores. Tal es nuestro camino: dar rodeos, contemplar el festín y rara vez devorarlo.

¿Por qué tan extraño empecinamiento? Extraño, sí, excéntrico; no podría ser de otra manera, porque el carroñero lanza su vuelo desde la periferia, en el evocador lugar donde se encuentra la frontera de todo lo que observa.

En la sutil confrontación con el mundo, ser juez y parte es una labor ardua. En este viaje constante que emprendemos, ¿cuál es la legitimidad de nuestros juicios, de nuestra comprensión? ¿En qué momento de este baile desenfrenado, del que somos partícipes aún en la distancia, se aceptó el rostro de nuestras "filosóficas" palabras? Que conteste el historiador que crea nuestra historia, yo me sumo a Nietzsche: *Pudenda origo*. ¿Qué interés puede tener dicho origen si ya la máscara es verdadera?

La verdad del ser no es nada distinto al relato del que sus máscaras son auténticas protagonistas: las máscaras que asumimos, las que intentamos mostrar, las que nos brindan, las que inevitablemente vemos y creemos. Es la muerte del hombre de la que Trías hablaba:

¹ Refrigerio es una publicación literaria *amateur* llevada a cabo por alumnos de este campus. Cada número proponía un tema nuclear para reflexionar a su alrededor. *Viajes imposibles* fue el tema propuesto en su segundo número.

Yo entendería la tesis de la muerte del hombre en el sentido de una disolución de esa identidad o de un desfondamiento de esa sustancia o fondo. Y una razón de peso alegaría a favor de esa liquidación: la sospecha del carácter ficticio de esa identidad consciente o de ese yo seguro y asegurado.

La filosofía, en su deambular carroñero, es el sueño máximo del inconsciente que brilla en su loco teatro. Es la celebración de ese travestismo exacerbado del hombre que se viste de filósofo y rebusca en los escombros de los relatos que ya han sido creados y en las huellas de los que aún están por venir.

¡Qué máscara la nuestra! Tan encaprichados, a veces, en resolver el rompecabezas, en terminar con el juego, en desvelar el fin; tan diletantes en otras ocasiones, disfrutando o sufriendo con su desarrollo, complacientes con sus engaños. Actores, no más tal vez, pero, eso sí, de los buenos: aquellos que en su interpretación saben que están escribiendo nuevos versos para la obra.

Quizás, como dice un amigo de Refrigerio, el viaje sea inaceptable como metáfora de la vida. Pero no es menos cierto que para comprobarlo deberíamos vestir el viaje con distintos hábitos, bautizarlo con nombres diferentes, vivirlo a través de cada posibilidad que el prisma brinda; como el rayo de luz que al traspasarlo se dispersa y deja de ser uno, y pasa a ser múltiples rayos, siendo, tal vez, el mismo.

Desechemos el viaje. Desechémoslo todo. ¿Qué metáfora soportaría el peso de eso que llamamos la "vida"? Dispongámonos a admitir metáforas sobre su realidad biológica o sobre cualquier otro aspecto parcial que contenga, pero a la "vida", a la "vida" pongámosla a salvo.

Hagamos todo eso movidos por la honestidad de nuestro intelecto o por miedo al compromiso con una idea o una imagen. Yo no llenaré mi boca con la miel que, por lo que queda dicho, deberíamos rechazar, pero no por ello dejo de brindar por tan altas preocupaciones.

Descendamos, pues; lleguemos al arrabal de nuestra reflexión, a ese lugar de sensibilidad fácil y difícil desocultamiento. Empapemos nuestras máscaras de juego, y dejemos la puerta abierta al pensamiento. No buscaremos metáforas sobre la vida; pero si tu vida, lector, se complace con ello, crea con estas inflexiones e insinuaciones tantas metáforas (esos hermosos disfraces) como seas capaz.

Alabo, eso sí, a la máscara y al juego; al modo en que se relacionan para llevar el pulso performativo de la filosofía a su mayor alcance estético; no siempre a esa gran estética del arte, sino a esa otra que cuenta mucho a unos pocos y sin grandes

palabras, encerrada como está en sus propias reglas de confrontación con los otros actores. Casi, ahora que lo pienso, como una vida.

Y en esta jubilosa celebración, en este modesto homenaje a todo lo que un día para mí fue evocador, detengámonos en las historias más histriónicas y lejanas, aquellas en las que la máscara se enmascara y el juego es vivir en una perpetua sucesión de antifaces. Demorémonos aquí y reflexionemos (hazlo conmigo, lector) sobre el ser del relato y la acción de la máscara.

A. INTRODUCCIÓN. DESVELANDO LO QUE NUNCA FUE SECRETO

Esto es un juego de rol. Es diferente a los juegos de cartas, a los juegos de tablero, a los videojuegos, y a la mayoría de los demás juegos.

M. Forbeck, C. Moore.

El Señor de los anillos: Juego de Rol. Libro Básico.

Establezco un principio: el tema que me ocupa en este trabajo son los juegos de rol. Hablaré inevitablemente de otro tipo de juegos, aludiré a preocupaciones estéticas de índole general, me preocuparé en estas páginas la naturaleza de los relatos y de los textos, pero todo ello con la única intención de hacer un análisis nítido sobre lo que es un juego de rol y sobre lo que de él podemos esperar como experiencia.

Llevo experimentando en el juego y con el juego de rol más de una década. Esto autoriza cuando menos la posibilidad de que pueda hacer un intento por discriminar e iluminar lo que, sin haber sido nunca oscuro o secreto, ha permanecido en la fangosidad de lo minoritario y desconocido para todos aquellos que no han participado en su dinámica directa.

Conviene, previamente, aclarar algunas de las disposiciones de este pequeño ensayo; frente a lo que habitualmente ha ocurrido en el entorno crítico de los juegos de rol, lo que aquí se pretende es un acercamiento de índole filosófico. No se trata pues de tratar por separado los diferentes aspectos que han estado tradicionalmente en liza, a saber: la posibilidad de establecer patrones psicológicos de los jugadores, y los ataques a la industria y al propio juego como portadores de modelos ideográficos y simbólicos comprometidos con movimientos que atentan contra los valores tradicionales. Lo que ocupa a este ensayo es tratar de tener una postura global en torno a estos temas y a otros tradicionalmente olvidados.

Así pues se tocarán cuestiones relativas a las propiedades estéticas relacionadas con el juego de rol, los horizontes operativos que éste permite o su naturaleza de relato. El ánimo crítico viene además determinado no sólo por la ignorancia que medios de comunicación, representantes políticos, miembros de las fuerzas de seguridad y otros, manifiestan de continuo cuando entran en contacto con los juegos de rol, sino por la ausencia de motivación crítica mostrada a su vez por gran parte de los usuarios.

Pero sería bastante inocuo aludir a esta ignorancia sin explicar sus razones. Como explicaré más adelante, la dinámica del juego es fundamentalmente cerrada, esto es, carece de una dimensión pública más allá de los propios participantes. Esto siempre ha sido interpretado como una señal de esoterismo (con bastante injusticia si tenemos en cuenta que en cualquier librería se puede encontrar lo necesario para "iniciarse" sin necesidad de contactar con alguien ya "iniciado"). Este discutible esoterismo inicial se combina con el desinterés general en su nacimiento y primeros años de desarrollo. El juego de rol tiene una expansión minoritaria en estos primeros compases de existencia, pero alcanza notoriedad por una serie de sucesos que (como veremos) están bastantes alejados del propio juego y su experiencia.

Dicho esto, hay que aclarar que esa notoriedad es socialmente negativa, pero comercialmente supone un impulso publicitario que las editoriales y empresas implicadas en el desarrollo de los juegos no sustentan aunque tampoco combaten. Con independencia de si esta publicidad tan negativa contribuyó al auge de ventas en aquellos años, es indiscutible que la comunidad comercial alrededor del juego mantuvo una actitud pasiva que supuso un descrédito social que aún hoy es sufrido por gran parte de los jugadores.

Baste citar, como un ejemplo localísimo (y además reciente), la prohibición mantenida durante meses por el ayuntamiento de Oviedo, que impedía la práctica de los juegos de rol en los centros sociales dependientes del municipio. Si bien este tipo de prohibiciones nunca han estado sustentadas en reglamentos o leyes, lo cierto es que la "mala prensa" no ha dejado de estar presente desde finales de los años `70, y ha tenido dolosas consecuencias prácticas (generalmente más molestas que peligrosas, aunque algunos de los grandes cruzados contra este tipo de juegos se permitieron durante mucho tiempo aparecer por los tribunales estadounidenses como expertos).

Más tarde nos ocuparemos de desmenuzar en lo posible el origen de esta actitud y este descrédito que los juegos de rol, y con ello sus jugadores, han sufrido y siguen sufriendo cuando el periodista o policía de turno desempolva el manual del

sensacionalismo, y alude a algo que está muy lejos de conocer, o que malinterpreta intencionadamente para dar algo de color a la noticia.

Pero antes de esto y de pasar a explicar qué es un juego de rol (en adelante JdR), y analizar los componentes y operaciones que permite, así como su significación estética (si es que la tiene), en esta introducción trataremos algunas cuestiones previas. Cuestiones que vienen a indicar las tres vías de penetración que se ensayarán durante este trabajo, cada una de las cuales se corresponde con uno de los apartados siguientes.

La vía fundamental de análisis consiste en esclarecer *qué* es un juego de rol: el punto **C** de este ensayo se ocupa de esa delimitación primordialmente operativa. Incluso en su nivel más obvio (mundano, si se quiere) la necesidad de una explicación clara a este respecto es insoslayable. Cuando uno profundiza, por ejemplo, en la filosofía de la ciencia, aparta de sí los componentes ideológicos más grotescos y analiza en su finura el comportamiento de la ciencia y sus similitudes con otros tipos de conocimiento; cuando intenta hacer lo mismo con los JdR, los materiales que conforman la carga ideológica de la que uno debe librarse, ni siquiera emanan de la propia realidad de los juegos. Es fácilmente admisible (y, por tanto, coherente admitir) que dentro de la apreciación de la ciencia por el "común de los mortales", son los propios científicos responsables (en gran medida) de una visión distorsionada que luego es asumida por la masa; en un *locus* mucho más minoritario, y tradicionalmente visto como esotérico (los JdR), la superficie acrítica e ideológica viene determinada externamente. A este intento clarificador dedica atención el primer apartado de esta introducción.

Las otras dos propuestas dibujan trayectorias transversales dentro del campo que los JdR abren para el análisis; ambas están tratadas en el punto **D** del ensayo. Estos aspectos son transversales porque no ocupan todo el plano de operaciones y resultados que el juego abre. Los aspectos de la interpretación y la naturaleza textual del relato (conformado éste mediante una sesión de juego) nos ponen en contacto con los impulsos más estéticos (si bien no siempre más estetizantes) de los JdR. El segundo y tercer apartados de la introducción se ocupan de iniciar al lector en la reflexión sobre estos asuntos. Comencemos.

La explicación clásica: ¿qué es un juego de rol?

En un mundo perfecto no haría falta decirlo: todo el mundo se daría cuenta de que esto es una obra de ficción y que las opiniones que aparecen son de personajes ficticios. Pero no estamos en un mundo perfecto. Incluso al escribir este aviso, sólo podré explicarme ante quienes se molesten en leerlo. Alguien, en alguna parte, verá este libro y pensará: "este Justin Achilli es un auténtico hijo de perra". Y no será cierto. Por favor, no seas esa persona.

Justin Achilli. *Libro del clan Giovanni. El Vampiro: la Mascarada.*

Voy a intentar transmitir al lector, de forma impresionista, un esbozo de lo que clásicamente se entiende por JdR. Voy a referirme para ello a la explicación clásica, que es la que la propia industria editorial da tradicionalmente del juego. Es una explicación que se centra en el juego de rol como tipología independiente y aplicable a toda modulación del mismo, y que no alude a otras discriminaciones internas (cosa que yo sí trataré de hacer más adelante en este ensayo).

Es muy común la comparación que se establece entre los JdR y una hipotética obra de teatro totalmente improvisada, donde los actores se conducen con completa libertad. Para completar la explicación se dice además que las acciones que los personajes emprenden movidos por la voluntad de los actores, se resuelven echando mano de una serie de reglas y características que impiden que el juego caiga en la arbitrariedad. Todo esto se combina en último término con el ambiente, con el mundo que uno de los participantes (el director de juego) expone a los otros.

Esta primera explicación (que se repite sin cesar, aunque con ligeras variaciones) es un punto de partida bastante gráfico pero insuficiente. Lo que voy a hacer a continuación es tomar estos tres elementos iniciales que se nos proponen, y añadirles otros que ampliarán el abanico inicial, y cuyas posibles combinaciones nos darán pie a analizar en profundidad las posibilidades operativas reales de los JdR y su caracterización última, que expondré en el punto **C** de este ensayo.

Para tratar los elementos en liza echaremos mano de tres planos diferentes. El primer plano es el de los jugadores (los participantes reales en el juego como tal). El segundo plano es el de la operatividad del juego, que excede la naturaleza personal de

los jugadores e incorpora (siempre en relación con los primeros) aspectos creados en la tensión de los otros dos planos. El tercero lo trataremos con mayor precisión en el último apartado de esta introducción, y está conformado por el relato al que una sesión de juego da lugar. Veamos esto con profundidad.

El primer plano propuesto es el que podemos solventar con mayor facilidad. Los juegos de rol admiten un número flexible de participantes, pero en el formato más habitual oscilan entre los tres y los siete u ocho jugadores, cada uno de los cuales representa un personaje previamente caracterizado siguiendo las normas del juego. Esta caracterización se ocupa en el nivel más material de describir las cualidades del personaje, y en un nivel no controlado por las normas, de establecer las cualidades psicológicas y emocionales, o de describir su pasado. Con este material, el jugador establece durante el transcurso de la aventura o partida cuáles serán las acciones de su personaje y el nivel de su éxito.

Uno de los participantes, en lugar de manejar a su propio personaje, se ocupará de manejar el ambiente y de ser el garante de que las reglas se cumplan. Es decir, se encarga del cuadro donde los personajes se colocan y del marco que garantiza la firmeza del cuadro. Recibe el nombre de director de juego o *master*, y además de proponer el contexto de la historia, maneja al resto de personajes de la misma.

Así en el primer plano (el de los que se sientan alrededor de la mesa) los elementos del juego son los jugadores y el director de juego (DJ). Se incluiría además el manejo de otros materiales como las *fichas*, expresión normada de las características de los personajes; destacan otros objetos como los dados, por ejemplo, empleados comúnmente para decidir el éxito de una acción propuesta por alguno de los personajes.² Es el paraje contextual del juego.

Analizaré ahora el tercer plano, que es opuesto, en tanto que es representación del nivel más abstracto-conceptual. Es el plano del producto final. Aquí el elemento primordial es la propia historia, y dentro de ella lo que hallaríamos sería lo resultante de cualquier análisis novelístico. Tendríamos un lenguaje determinado, una forma más o menos típica de argumento, unos personajes con mayor o menor incidencia... Es un texto terminado, sobre el cual los participantes en la dinámica del juego pueden

² La naturaleza de estos objetos es de lo más corriente, a excepción, tal vez, de los dados de diez, doce, ocho, cuatro o veinte caras; pero su utilización no dista en nada de la de otros dados más corrientes. También se han utilizado cartas u otros materiales para dilucidar el éxito de las acciones de los personajes.

aplicar una hermenéutica posterior. Es un plano alejado ya del juego, que se centra en el resultado del mismo.

Tenemos pues, esos dos polos en tensión: el aspecto material-*contextual* y el resultado conceptual-*textual* (que es también materializable, en tanto que cabe la posibilidad de escribirlo o narrarlo con posterioridad). Estos dos polos tiran y configuran el plano central operativo, que es lo que otorga su formación final y definitoria al JdR (véase fig.1).

Plano Material-<i>contextual</i>	➔	Plano Operativo	←	Plano <i>textual</i>
Sesión de juego		Crónica, aventura.		Capítulo, episodio, argumento
Sujeción material	Ethos del juego (ambiente que presenta el DJ).	Reglas del juego	Ethos de la partida (tono del relato).	Coherencia textual
Jugadores, director de juego.	➔	Personaje Jugador, personaje no jugador	←	Protagonista, personaje.

Figura 1.

¿Cuáles son los elementos de este plano operativo? Un resultado inmediato del cruce entre el relato y la realidad material del juego es la distinción entre personaje-jugador (PJ) y personaje-no jugador (PNJ). Es evidente que, en el transcurso de una historia, el director de juego introduce muchos personajes que no son manejados por el resto de jugadores, estos personajes son los PNJ, frente a los personajes manejados directamente por otros jugadores. Personaje/jugador es un binomio complementario que estará en liza de forma continua durante este ensayo, pero esto lo veremos más adelante.

En este plano incluiremos también la noción de partida o sesión de juego, capítulo, aventura y crónica. Son conceptos que se manejan con respecto a la división de la historia y al tiempo que se emplea materialmente en el juego. Así, una partida o sesión de juego es el equivalente temporal a una reunión para jugar (que suele comprender entre tres y cinco horas). Este elemento estaría plenamente enmarcado en el primer plano de referencia, que ya hemos tratado. La noción de capítulo, o la división en partes de una partida o aventura proyectada, queda del lado del tercer plano de referencia, en tanto que alude a una división de la historia. Los dos elementos que quedan en el segundo plano, en tensión entre lo material y lo conceptual, son: aventura y crónica o campaña.

Podría argumentarse que caen más bien del lado de lo conceptual, pero en su sentido aluden a este plano intermedio. Lo hacen, en tanto que aventura o crónica no son conceptos extraíbles fácilmente del análisis de lo textual, y no tienen un correlato claro en lo contextual. Una aventura es una unidad dentro de una historia, o una historia por sí misma, pero refiere no tanto a esto, como a una unidad de juego clara. Ahora bien, esta unidad de juego no es temporal (*material-contextual*), pues su duración es indeterminada. Es un concepto operativo en sentido estricto, bajo mi punto de vista.

En este sentido que hemos esbozado, la aventura es una unidad del juego que conforma de por sí el cierre de al menos una línea argumental con unos personajes-jugadores predeterminados. Esta línea argumental puede ser menor si la aventura se encuadra dentro de una crónica. En la crónica la unidad no está garantizada, como en la aventura, por los personajes y la unidad argumental, sino solamente por la segunda (y no de una forma rígida). Las crónicas, por tanto, ocupan más tiempo que las aventuras y responden a patrones mucho menos precisos.³

Una tercera serie de elementos que se encuentran en este plano son los referidos a las reglas del juego. La tensión que las produce es provocada entre la sujeción material que tienen (es decir, la posibilidad de que su aplicación sea indiscutible en el plano *material-contextual*) y la necesidad de una coherencia *textual*.

Las reglas determinan los límites que un personaje tiene en sus capacidades, y la forma de chequear (con un necesario elemento de azar) el resultado de aplicar estas capacidades en el transcurso del juego.

¿Qué tipo de manifestación coercitiva tiene la coherencia *textual* dentro del ámbito operativo del juego? Entiendo que esta presión tiene que entenderse a la luz de la asunción por parte de los participantes en el juego de que en su nivel operativo han de respetarse las producciones *textuales* posteriores. Esta presión es algo más que psicologismo barato; funciona en la realidad, y para eso basta acudir a los artículos de opinión de los jugadores más veteranos, o a determinados capítulos de los libros dedicados a la narración de aventuras o a la construcción de crónicas o campañas.

Siguiendo el artículo de John Hughes, que trataremos en profundidad más tarde, podemos caracterizar esta presión en relación al *ethos* del juego y el de la propia

³ Se puede citar como ejemplo clarificador, la tendencia de la literatura fantástica de los últimos sesenta años a la publicación separada de libros que conforman una unidad argumental, pero que pueden ser leídos independientemente.

historia. Entiendo que este *ethos* consiste en la asunción o asimilación colectiva de los participantes de lo que pretenden jugando a un determinado juego, o participando en determinada aventura. Veamos unos párrafos de Hughes esclarecedores al este respecto:

On a fundamental level, a gamemaster must establish a World view that directs the game action and which represents the implicit philosophy or ideals by which the World operates. (...) Fine provides an example of such an ethos from Dungeons and Dragons game characteristics of what I have described as the first wave of roleplaying. He saw the ethos of that particular game as comprising the following themes: The Principle of Unlimited Good; the dichotomy of Good and Evil; Evil as any action outside the moral boundaries of a given society; the thematic importance of courage.

Hughes hace referencia aquí a un modelo de lo que él llama la primera ola o generación de JdR. Y a continuación opone a éste un modelo alternativo de juegos creados ulteriormente. Aunque personalmente me parece que esta distinción es un tanto incorrecta, veamos esa contraposición que considero, en cualquier caso, interesante:

To contrast such an ethos, what follows is a similar listing from a typical second wave game- in this case The Call of Cthulhu campaign in which I act as gamemaster. The campaign is a literary model game set in Europe during the nineteen twenties, and seeks to explore the existential dilemma of twentieth century humanity as exemplified in the cosmic horror stories of H. P. Lovecraft. (...) Survival as Triumph; survival through the nurturance and support of others; the arbitrary nature of moral labels; Knowledge as Power, Knowledge as Danger; the futility of Physical Effort; and inconsequentiality of human striving and human values when measured against the universal scales of Time and Space.

Aquí tenemos dos juegos que tienen *ethos* absolutamente opuestos, y esto se deja ver en la dinámica del juego en tanto dicho *ethos* sea aceptado por todos los participantes. Pero lo que tiene de incorrecto el análisis de Hughes es olvidar que el *ethos* del mundo propuesto no es el único en liza presionando sobre el juego. Existe la presión del *ethos* de ese mundo, pero también (y funcionando de manera idéntica) el *ethos* de la propia historia. Serían dos elementos dentro del plano operativo, con una especialísima relación con los planos material-*contextual* (el mundo propuesto por el

master) y *textual* (el tono de la historia). Es decir, cualquier modelo de mundo propuesto soporta la posibilidad de un tono de juego humorístico, heroico, absurdo... Si existe un *ethos* final tiene que ser una combinación de ambos, pero personalmente considero que son dos elementos distintos y no reducibles a uno solo.

Con esto terminaría la exposición de los elementos que dan lugar al JdR en todas sus formas. No son ni elementos ni planos que deban o puedan entenderse de forma rígida. Al contrario, este juego es necesariamente abierto y cambiante, y no es mi pretensión exponer modelos fuertes, sino más bien análisis ligeros y con capacidad motriz.

Una trampa consciente que he realizado en la exposición de estos tres niveles es que aluden a un solo tipo de partidas de rol, a saber: las realizadas alrededor de una mesa, es decir, la forma más ortodoxa de juego. Sin embargo, existe también otra posibilidad que es la del rol en vivo, donde los elementos de estos tres planos se relacionan entre sí con menos claridad.

El rol en vivo se diferencia de una partida normal en que el plano material se intoxica con elementos formales del nivel *textual*. Esto es así porque está basado en la representación realísima de los acontecimientos de la historia, y los diversos niveles referenciales y de sentido se establecen aún con menor rigidez. Conserva su carácter abstracto porque la carga normativa sigue siendo fuerte. Jugar a rol en vivo no implica golpear a alguien cuando el personaje al que representas lo desee; al contrario, el tabú máximo es la acción física sobre otro de los participantes o incluso sobre el entorno. Sin embargo, se puede concluir que la diferencia mínimo-empírica entre los tres planos se salva también en el caso del rol en vivo, aunque su nivel de certidumbre es menor e inversamente proporcional a la laxitud de las fronteras que los separan.

Con esta caracterización de elementos, quedan puestos los cimientos para la comprensión profunda de la naturaleza de los juegos de rol. Sigamos con otros aspectos interesantes acerca del tema que nos ocupa.

La doble interpretación: lo real y lo figurado.

En la moneda de la interpretación es posible considerar como primordial el reverso interpretador (la cruz que delimita frente a la cara que se muestra), pero la ponderación final de cualquiera de los dos lados sería un modo perpetuador de la incapacidad del sujeto para abarcar el fenómeno o para entenderse a sí mismo.

Amianto⁴. *Talleres de debate crítico:
mitos de la juventud actual.*

Probablemente no hay oposición más importante para un jugador que la que hace referencia a la distinción entre lo real y lo aparente. Real/figurado, realidad/ficción... son binomios que están en la base misma del juego.

Para eliminar cualquier suposición al respecto diré desde un principio que esta oposición es fundamental porque sin ella no existe el juego; más claro aún, la indistinción por parte de cualquiera de los participantes de esta dualidad empírica hace que el JdR deje de serlo, y se convierta en la vivencia de una patología.

De esta forma, es imposible mantener (y no me resisto a formularlo con claridad) que se puede jugar a rol en un nivel que implique la mezcla indistinta de lo real y de lo virtual. Aún en los juegos de rol en vivo, la realidad no puede ser alterada de forma significativa, quedando el verdadero juego en el nivel de lo imaginario. Y ésta no es una forma restrictiva o rígida de entender el juego, sino el mantenimiento de una visión clara, no ideológica ni confusa, de lo que es un JdR.

Resulta muy difícil no empezar la exposición por este punto, pero no es lo único importante al tratar esta dualidad en relación con los JdR. Siguiendo la estela nietzscheana (y la evocadora formulación de Trías en *Filosofía y carnaval*), podemos entender la muerte del hombre como la destrucción de esa sustancia fundamental de lo humano. Es decir, el hombre pasa a ser un desfile de máscaras, ya no un ser con una esencia que lo empuja a comportarse de una forma determinada. Al contrario, seríamos intérpretes de nuestra realidad múltiple; más actores y travestís que sólidas unidades de sentido unívoco.

Y si somos intérpretes en este sentido, no es menos claro que somos intérpretes de cuanto nos rodea; de las máscaras ajenas, de los procesos comunicativos, de la propia naturaleza, de los textos a los que nos enfrentamos...

El nuevo hombre, renacido tras su propia muerte, sería pues un doble intérprete. ¿Cómo altera esto nuestra visión del binomio real/virtual? En puridad, no lo hace. Es decir, la desfundamentación del hombre como sustancia o esencia, no significa la cancelación de las dualidades empíricas que funcionan en el entorno ontológico.

⁴ Amianto nació como asociación juvenil el pasado año. Se encarga de la publicación de la revista digital Amianto (www.amiantoideastoxicas.org) Sus fundadores, entre los que me encuentro, son alumnos del campus de humanidades de la Universidad de Oviedo. El texto que se cita les valió el primer premio en la categoría de Iniciativas culturales del Proyecto Explora, subvencionado por Cajastur.

Veamos esto con más claridad. Podemos utilizar los tres planos vistos en el punto anterior de esta introducción: en el plano material-*contextual*, el sujeto sería un yo-*máscara* (el yo viene dado por la individualidad corpórea empírica, y la máscara por esa desfundamentación que termina en el sujeto volitivo); en el plano de lo *textual* el sujeto estaría ya desintegrado, pues el relato habría puesto fin a la individuación de los coautores (esto lo veremos más adelante), y el personaje ya no pertenecería a su creador e intérprete (no habría ni *yo* ni *máscara*); en el plano operativo quedaría el yo-*enmascarado* (donde la máscara no es una cualidad del individuo, sino objeto del actor y sujeto de la historia).

Se podría complicar este esquema y trazar consecutivos progressus y regressus, pero los tres planos diferenciados aún se salvarían. Es una cualidad aperceptiva la que nos permite ser rigurosos en eso. Adquirir una máscara (si seguimos esa estela nietzscheana) conlleva no sólo la asunción de esa des-identidad, sino el mantenimiento de ciertos rigorismos mínimos; a saber, la aceptación del pluralismo ontológico y del monismo epistemológico (los dos carriles de la desfundamentación) como precursores de *aquella* ligereza, ya que son los que, en último término, salvan toda discriminación posible de elementos (no ya en este tema, sino en cualquiera).

El jugador de rol está actuando pues en esos planos diversos. Podemos ver un ejemplo material que muestra cómo estos planos pueden complicarse; de hecho, en la medida en que se compliquen tendremos un ejemplo más nítido de lo enrevesadas que son las relaciones entre el jugador-intérprete y su máscara (así como con los otros jugadores y sus respectivos disfraces). Veamos un ejemplo que transcribe varios niveles donde confluyen ambas realidades:

Nivel 1: (el jugador dice al director de juego) "Intentaré intimidarle con mi pistola descargada".

Nivel 2: (el personaje habla con otro personaje) "¡Lo que digo es que levantes las manos, estúpido".

Nivel 3: (lo que el jugador piensa en términos históricos) "Este tipo es un Nazi, pero siendo 1930, mi personaje no sabría qué es eso exactamente. Tal vez pensase que algún tipo de socialista (el personaje es americano)".

Nivel 4: (el jugador pensando en términos de juego) "La fuerza y talla de mi personaje no son nada del otro mundo. Si el alemán trata de escapar podría conseguirlo. Además el alemán de mi personaje es mediocre; intentaré hablar con él en Inglés".

Nivel 5: (el jugador pensando en términos del ethos del juego) "Este director de juego no permite que los personajes mueran sin un buen motivo. Me arriesgaré".

Nivel 6: (el jugador observando a otros jugadores en la mesa) "Ése le está susurrando al director de juego, su personaje debe de estar nervioso. Creo que estoy a salvo. ¡Pero mi personaje no sabe eso aún!".

Estos distintos niveles que acabamos de ver son un buen ejemplo de los intrincados vericuetos que un personaje y su alter-ego pueden atravesar en una sesión de juego; vemos cómo las dos vías de interpretación se cruzan aquí de forma especialmente acusada. El jugador interpreta a su personaje (y con ello lo que éste interpretaría), pero también es intérprete de lo que le rodea. Es actor y hermeneuta a un tiempo y en distintos escalones.

Por último destacaré aquí de forma inicial que en el JdR existe una estética de la interpretación, en un sentido no público. Intentaré valerme más delante de las disquisiciones que a este respecto hizo Thomas Heyd sobre Basho y la cualidad estética del caminar.

Esta idea (aquí tratada de forma insuficiente) es la segunda propuesta fuerte de esta introducción. Señalé en el primer punto los elementos que componen el juego y los planos en los que se manifiestan. Introduzco ahora la noción de doble-interpretación como conformadora transversal del campo operativo y estético que abren los juegos de rol. Conduciré aún al lector a través de una última propuesta que ya ha sido indirectamente esbozada en los dos primeros puntos.

Texto y relato.

Y la música de la perla se convirtió en susurro y, finalmente, se extinguió.

John Steinbeck. *La perla.*

Me ocuparé ahora de esbozar las distinciones referentes a la naturaleza *textual* de los JdR. Más concretamente del texto que se obtiene como resultado tras una sesión de juego.

El texto aquí será entendido en un sentido laxo. No es un texto escrito, sino un producto más o menos fijo que aglutina el proceso del juego y lo supera, convirtiéndolo en una historia que funciona al margen del susodicho juego.

Es complicado establecer, desde este punto germinal, la naturaleza de este texto, pero no del todo imposible. Acerquémonos a él a través de sus características:

Lo que se puede asegurar inicialmente es que caben en él todas las posibilidades narrativas; y esto es decir mucho, pues lo habitual es encontrar líneas argumentales en cercanía con las clásicas novelas de aventuras (y con estrecha relación a los modelos del cine actual). Lo que quiero decir es que el juego de rol está asociado tradicionalmente al relato de las aventuras de unos héroes (un protagonista que crea la propia historia) y, sin embargo, podría admitir modelos argumentales diametralmente opuestos: admitiría una novela costumbrista o realista, aún a sabiendas de que esto quizás no despierte demasiado interés en el común de los jugadores.

Otra característica es la dimensión privada de ese texto. El relato hecho texto se convierte en patrimonio de los jugadores y del director de juego, y rara vez adquiere una dimensión pública. Esto nos pone en contacto con su carácter maleable (la historia se crea y recrea cada vez que es recordada) y su vehiculación fundamentalmente oral.

Existen historias que al contarse una y otra vez han variado tanto que en el enfrentamiento con el texto inicial serían irreconocibles. Esto es debido a que no hay un canon de la historia, puesto que permanece en el nivel oral.

Sin embargo, esto no siempre es así. La industria editorial ha echado mano en muchas ocasiones de estos textos: los han plasmado por escrito y publicado. Algunos de ellos se han convertido en referente de la literatura fantástica comercial de los últimos veinte años. Baste interesarse por las ventas que han conseguido las líneas de desarrollo de la *Dragonlance* en estas décadas pasadas.

Aquí se transgreden, por tanto, las condiciones de oralidad y de privacidad de una forma absolutamente clara. No es extraño tampoco encontrar grupos de jugadores que transcriban sus aventuras para manejo interno. Y también la industria ha publicado personajes tomados de sus propias experiencias privadas.

Es evidente, una vez más, que las características aquí citadas no funcionan de forma rígida, y aluden más bien a generalidades que a cualidades insoslayables.

Existe otra cuestión importante a esbozar en esta introducción en relación a la naturaleza *textual* del producto de los JdR: es la cuestión de la autoría. Trataré este tema en profundidad en el punto **D** del ensayo, pero aquí lo expondremos sucintamente.

Lo que mantendré es que la autoría es colectiva. Director de juego o jugador no tienen un papel preeminente. Ni siquiera el director que haya diseñado el transcurso de la aventura minuciosamente podrá considerarse autor único de la trama o de la

historia. Los modelos innovadores de narración permiten ya a los personajes que se inmiscuyan activamente en la construcción del entorno. La autoría es deudora del ambiente (del ser diseñado del relato), pero lo es también de la irrupción de las máscaras. La acción irruptiva está prevista en el juego de rol, pero aún siendo esperada su efecto puede ser demoledor: puede configurar la historia de forma determinante.

El JdR no es un baile de identidades, sino un discurrir de máscaras. Es un juego fundamentalmente volitivo porque guarda una estrecha relación con lo accional (en una formulación no necesarista) y, por tanto, con lo verbal. La otra característica fundamental del relato es que éste no empieza a serlo hasta que es verbal. El texto configurado ya no acepta esta característica, pero un JdR no empieza a configurar dicho texto hasta que no se produce la irrupción verbal-accional de alguno de los jugadores a través de su personaje.

B. PLANTEAMIENTO Y PERTINENCIA DEL ENSAYO:

El juego de rol como industria.

Incluso en el mayor de los horrores rara vez se encuentra ausente la ironía. Unas veces es parte integrante de la composición de sucesos, mientras que otras lo es por su fortuita posición entre personas y lugares.

H. P. Lovecraft. *La casa maldita.*

La industria alrededor de los JdR tiene su propia e interesante historia. Sin embargo, nada más lejos de mi intención que entretenerme en sus vericuetos. No obstante, este análisis pecaría de poco serio si no advirtiese al lector, cuando menos, de algunas peculiaridades acerca de la historia de las publicaciones y del estado actual de la cuestión en este sentido.

En 1972 se publican una serie de reglas con el objeto de especificar la creación de personajes individualizados en el juego de batallas *Chainmail*. La necesidad de algunos jugadores por individualizar ese juego de batallas y unidades, da lugar dos años después a la publicación por parte de *Gygax* de un libro de reglas básico llamado *Dungeons and Dragons*, que ofrecía la posibilidad de jugar con héroes individuales en un ambiente distinto y caracterizado por aventuras de carácter abierto.

Esto dio lugar a la eclosión de toda una industria editorial. Empezaron a aparecer otros juegos de ambiente épico-medieval, futurista, histórico... en los ochenta hay abiertas muchas grandes líneas de juegos que luego se considerarían como clásicos. Durante veinte años la industria se caracterizó por la cantidad de juegos y su enorme distribución editorial. *Joc*, *Gygax* y muchas otras editoriales sacaban nuevas líneas y suplementos para sus líneas más veteranas.

Sin embargo en los últimos tres lustros todo esto ha cambiado. La aparición de *White Wolf* o de distribuidoras como *La Factoría de Ideas* (ésta última aquí en España), va comiendo, poco a poco, el terreno a las otras publicaciones. La línea *Mundo de Tinieblas* de *White Wolf* y su nuevo sistema narrativo empiezan a convertirse en las grandes protagonistas del mercado.

A mediados de los '90, la supremacía editorial es tan gigantesca que raramente aparecen nuevos productos, y los pocos que aparecen son para abundar en la línea de desarrollo estelar de *White Wolf* o su única competidora en igualdad de condiciones, *Wizards of the coast*, encargados de la línea de desarrollo del D&D. Se inicia entonces el proceso de compra; las viejas editoriales venden sus derechos, y pronto el monopolio de las grandes líneas clásicas queda en mano de las editoriales americanas. De esta forma la especificidad de las reglas en cada juego también se va perdiendo, y la aparición de sistemas de reglas genéricos, no vinculados a ningún mundo (o ambiente) concreto, empiezan a ser cada vez más importantes.

Esto también provoca que haya una escasísima actividad editorial fuera de Estados Unidos. Los juegos de creación local tienen cada vez menos salida, y los jugadores habituales dan su dinero siempre a los mismos.

En estos últimos años se produce además una inversión en el mercado. En el pasado los núcleos principales de jugadores estaban en los clubes dedicados a los juegos de rol en las diferentes geografías estatales. En la actualidad, sin embargo, los clubes han perdido su protagonismo, y aunque su actividad se mantiene (muchas veces relacionada con la organización de encuentros), ahora la gran masa de jugadores es anónima. Son grupos de amigos o conocidos sin una organización clara los que conforman la masa consumidora y los que marcan la pauta real de los juegos más utilizados.

El mercado, pues, cambia a la misma velocidad que los tiempos. La incertidumbre actual consiste en decidir si puede darse algún vuelco en la situación como el que provocó la irrupción de la línea del *Mundo de Tinieblas* en el mercado editorial, o si tanto la masa consumidora como la industria han alcanzado un equilibrio sostenible.

Para los que gustamos de la innovación, esta calma chicha puede resultar tediosa, pero como escribió Tad Williams en una ocasión: *El que está seguro de conocer el fin de las cosas cuando tan sólo ha empezado a realizarlas es o un sabio o un loco; no importa cuál de las dos cosas sea, lo cierto es que será un hombre desgraciado, ya que ha puesto un cuchillo en el corazón del enigma.*

La creación de un orden simbólico: ensayo de un mundo ético-estético.

One of the characteristics of collective fantasy formations such as roleplaying is that because the creation of the fantasy is a group communicative process, one is able to access the processes of symbol formation in ways that are not possible when studying reports of dreams and daydreaming. As such, collective fantasy stands as a prime example of the symbolic interactionist approach to the construction of meaning, a true universe of discourse.

John Hughes. *Therapy is fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order.*

Es imposible dejar de lado esta cuestión, aunque sea sólo por el hecho de que ha ocupado a muchos (amigos y enemigos) durante los treinta años de existencia de los JdR. Así pues, no seré yo el que esconda la mano, sino el que tire la piedra y compruebe qué es lo que ocurre.

Ocurre, para empezar, que este tema ha estado en manos principalmente de quienes han tomado interés por el tema, y estos rara vez acudían con mirada aséptica y afán objetivo a tratarlo.

Los psiquiatras como Thomas Radecki y otros en el entorno más hostil hacia los JdR han mantenido una clara postura en torno al peligro de este tipo de estructuras de juego. La defensa profesional ha venido dada curiosamente por parte del entorno del psicoanálisis, si bien hay que decir que en ninguno de los dos casos han entrado en liza ningún pensamiento realmente original o digno de mención.

En los análisis más neutrales, las conclusiones no suelen encontrar diferencias psicológicas significativas entre los jugadores de rol y otros grupos sociales de jóvenes que se reúnen para el ocio. Si acaso, se señala en ocasiones una concepción de individuación grupal más acusada (cosa que tal vez se debe a lo minoritario de la actividad).

Así pues, que conste para comenzar que, en contra de lo que públicamente se ha intentado mostrar (incluso en el cine o en las series de televisión), los jugadores de rol, ya sean habituales u ocasionales, no son una especie de bichos raros, sin amigos, con complejos y cierta incapacidad social, que se refugian de sus desgraciadas vidas en un tipo de juegos que les convierte en potenciales psicópatas.

Me tomo la licencia de expresarlo con esta crudeza, porque la incompreensión que se puede encontrar a este respecto es mucho más beligerante de lo que pueda pensarse (y esto lo puedo afirmar por mis propias experiencias biográficas).

Lo cierto es que se puede elaborar un perfil socio-psicológico de los jugadores de rol como grupo. Al menos esto es posible en la medida que lo es hacer cualquier perfil de esta índole con cualquier otro grupo seleccionado en base a determinado aspecto que lo una.

Lo que ocurre es que hacerlo carece de interés para este ensayo. No nos ocupa aquí señalar *quién* juega, sino *cómo* juega y a *qué*. No supone esto una desvinculación total de los jugadores, pues la realidad del juego está, en gran medida, determinada por ellos. A lo que me niego es a cometer la vulgaridad de tratarlos como una informe masa de generalidades. Una actividad común es sólo homologación si quienes la practican no tiene una noción clara de cómo mantener su individualidad dentro de ese grupo. Es decir, en la medida en la que se crean individuos diferentes sólo por pertenecer a ese grupo.

Mencionaré además, haciéndome eco de varios artículos y casos documentados a este respecto, que los juegos de rol (en sentido estricto) han sido utilizados como método terapéutico en el pasado, sobre todo en el ámbito del psicoanálisis.⁵ No cabe duda de que toda la psiquiatría y la psicología han usado también el concepto de rol en sus terapias, pero no han echado mano directa de un juego comercializado y con usuarios diseminados por todo el planeta.

Ahora bien, esto no significa que no podamos aludir a algún tipo de denominador común, no ya de los propios jugadores, sino de la forma en que se enfrentan a la dinámica del juego.

Puesto que el juego de rol, al menos en la caracterización que aquí se está haciendo de ellos, es un tipo comercial de juego con unas dinámicas especiales y diferenciadoras, está marcado por esa realidad público-editorial. Si lo abstraemos de

⁵ Por no extenderme en demasía sobre esto, remito al lector a algunos artículos como el de Wayne y Blackmon, "Dungeons and Dragons: The use of a fantasy game in the Psychotherapeutic Treatment of a young adult", o la segunda parte del de John Hughes, "Fantasy is Therapy".

sus contenidos ambientales, tendríamos una dinámica bastante obtusa y sin sentido; necesitamos tratar sobre la realidad de los JdR en su conjunto para poder hablar de ellos con coherencia.

Y en esa dinámica sí encontramos componentes ético-estéticos a destacar. Quede claro que esto no es una universalización, y que de hecho, al margen de la generalidad, es el propio juego el que abre un campo no completamente explotado, es decir, que si bien podemos destacar algunos elementos, la operatividad de los JdR (como objeto de comprensión abierto) permite que puedan darse también sus contrarios.

Por su herencia y origen, la épica medieval fantástica está en la base de todo el desarrollo posterior de la industria editorial y del propio JdR. Así, los modelos del héroe que escribe no sólo su propio destino, sino el del mundo que lo rodea, son habituales (esto lo veremos en el próximo punto). Y dado que, en su origen, el juego venía de los *wargames*, lo que también tenemos es una clara tendencia, desde sus comienzos en los '70, a posibilitar la creación de personajes con una mayor complejidad de habilidades.

Pero la noción resistente es la de un personaje que es héroe, conformador de la propia historia, y no su víctima. La consiguiente noción de aristocracia, del *Kalós Kai agathós*, está muy presente en la gran mayoría de los jugadores de rol.

Sin embargo, no sólo los juegos van profundizando en su dinámica, sino también los jugadores. Me atreveré a lanzar la fórmula siguiente: un jugador de rol no alcanza la madurez hasta que no enfrenta a su personaje a la muerte, en favor de la coherencia de la historia. O yendo más allá; en un nivel de máximo alcance de esa madurez, el héroe puede dejar de serlo y convertirse en un mero protagonista, víctima de la historia, pero que siendo consciente de ello es guiado por el jugador que lo ha creado hacia la trampa mortal de hacer coherente su existencia virtual.

Esto que puede parecer obvio no lo es tanto. No lo es porque, en el fondo, lo que viene a decir es que si bien existen fuertes cargas ético-estéticas alrededor del héroe, del honor o de los impulsos más aristocráticos en lo argumental, también cabe la posibilidad (de hecho ya se ha dado en muchos de los ambientes y líneas propuestas por las editoriales) de una apertura hacia simbologías de carácter completamente contrario.

Aún habría que comentar, para hacer honor a la verdad y al título de este apartado, que existen muchos temas afines a la industria editorial de los JdR. Los juegos de batalla de ambientación épico-fantástica, la literatura de ciencia ficción o

de fantasía medieval o algunas publicaciones de comics son ejemplos representativos, aunque no agotan todo el campo. Un jugador que se especialice en juegos ambientados en recreaciones del Japón Feudal, desarrollará algún tipo de interés por la cultura oriental, y esta misma extrapolación puede hacerse para cuantos ambientes puedan ocurrírsele al lector.

En conclusión, hay un mundo editorial que encauza los impulsos ético-estéticos de los juegos de rol, pero sería un error grave creer que todo lo que se puede decir al respecto queda cancelado con ello. Al contrario, y como sucede con la mayor parte de lo esbozado en este trabajo (seguramente por el tema del que se ocupa), realizar un ensayo de un mundo simbólico o estético alrededor de los juegos de rol es una labor inconclusa, por la propia dinámica de apertura que el JdR supone.

Modelos argumentales y arquetipos de héroe.

¡Somos héroes! ¡Bubú, tú y yo! ¡Los hámsteres y los exploradores lo celebran por todas partes!

Minsc. *La puerta de Baldur* (célebre videojuego).

¿Qué importancia hay que darle a este apartado? Pues la que delimita el contenido textual de los JdR. Difícilmente puede afirmarse que la industria ha salido del mandato heroico inicial de los años ´70. Al contrario, el desarrollo de su cuota de mercado y el público receptor del material que oferta, han ido convergiendo de tal forma que los modelos iniciales apenas han sido abandonados, pero, como ya he dicho, sí que se han ampliado de forma que aún manteniéndose dicha presión, los modelos de juego han ido abriéndose a posibilidades nuevas.

Pero como quedó dicho desde el comienzo de este ensayo, no pienso referirme tan sólo al planteamiento de lo que es; al contrario, me internaré en los complejos laberintos que estudian lo que puede ser (no en una dimensión de futuro, sino en tanto posibilidad real, actual y operativa de lo que un JdR puede llegar a ofrecer).

Es indudable que los modelos literarios argumentales sufren una sujeción contextual marcada por las novelas de aventuras y por la narrativa asociada al cine. No obstante, esto no significa que sean modelos únicos.

Voy a utilizar dos conceptos de juegos distintos, correspondientes a las dos compañías más potentes del mercado, y en las características de sus líneas de desarrollo, para mostrar la amplitud que la dinámica de un juego de rol permite en cuanto a modelos argumentales y arquetipos de héroe.

El *Dungeons and Dragons* y *El Mundo de Tinieblas*, son las dos líneas de desarrollo más importantes en la actualidad dentro del mundo de los JdR, por su difusión y utilización. La segunda línea irrumpió hace quince años presumiendo de un nuevo sistema de juego: el narrativo. Dicho sistema estaba basado en una mayor importancia de los elementos narrativos referentes no sólo al cumplimiento de una línea argumental prefigurada por el director de juego, sino a la profundización en los aspectos psicológicos y emocionales de los personajes y de la trama.

Ésta pasaría a ser entendida como el universo limitado donde actúan los personajes; pero éste no es ya lineal y predecible, sino expansivo y variable. La máxima última de la narración sería el conocimiento del medio y la improvisación del director de juego en base a esto. Ya no existiría la mediación coercitiva para que el juego transcurriera por determinados senderos.

El paradigma de estas dos dinámicas está en los suplementos que venden ambas editoriales. Los módulos clásicos de aventuras para el *Dungeons and Dragons* son líneas de un argumento fijo por el que los personajes transitan, y donde cualquier variación o está prevista o supone la necesidad de improvisar por parte del director de juego.

Si bien es cierto que *White Wolf* tiene suplementos de este corte para su línea, también es cierto que su propuesta fundamental es la de desarrollos geográficos (sobre todo de ciudades). Esto significa que venden módulos de ambiente que en lugar de incluir líneas argumentales claras (aunque algunas estén sugeridas), aportan toda la información que el director de juego necesita para hacer una crónica coherente en ese ámbito.

Todo esto supone que el arquetipo de héroe también ha sufrido una fuerte apertura en sus condiciones. Cada vez es más habitual ver a jugadores interpretando a personajes limitados, donde todo el juego está en los elementos que dan profundidad al personaje al margen de sus acciones directas en el mundo. Es esta apertura la que traza el horizonte operativo último de los juegos de rol, como veremos, y su fuerza dependerá en último término de la vitalidad editorial a su alrededor y de la capacidad de innovación y aceptación por parte de los usuarios.

El juego de rol como tópico periodístico.

¡Oh, hombres de juicio! ¡Pasión! ¡Embriaguez! ¡Locura! ¡Todo esto es letra muerta para vosotros, impasibles moralistas! Condenáis al

borracho y detestáis al loco con la frialdad del que se sacrifica, y dais a Dios, como el fariseo, porque no sois ni locos ni borrachos. Más de una vez he estado ebrio; más de una vez me han puesto mis pasiones al borde de la locura, y no lo siento, porque he aprendido que siempre se ha dado el nombre de beodo o insensato a todos los hombres extraordinarios (...) ¡Vergüenza para vosotros los que sois sobrios, vergüenza para vosotros los que sois sabios!

Goethe. *Las cuitas del joven Werther.*

Desde el momento en que se pone la semilla para que nazcan los JdR tal y como los entendemos en la actualidad hasta que aparece la primera gran polémica a su alrededor transcurren siete años.

En 1972 se publica *Dragones y Mazmorras (D&D)* como suplemento al sistema de wargame de miniaturas llamado *Chainmail*. Las reglas del D&D no se publican por separado como sistema hasta 1974, y rápidamente este libro empezó a duplicar sus ventas cada año.

Los éxitos se suceden hasta agosto de 1979, momento en el que estalla la primera gran polémica alrededor de los juegos de rol. Durante esos primeros años, los JdR habían encontrado refugio en los campus universitarios de toda Norteamérica; precisamente fue una desaparición en uno de esos campus lo que hizo estallar la situación.

Voy a trasladar al lector la historia íntegra de estos primeros escándalos y sus consecuencias posteriores, pues son el ejemplo capital de ataque contra los juegos de rol, y además el germen de un altísimo porcentaje de los ataques posteriores.

Dallas Egbert III desapareció del campus de la Universidad de Michigan State justo antes de sus exámenes. La policía del campus no fue capaz de encontrarle, y el tío de Egbert contrató al detective privado William Dear para que investigase los extraños sucesos.

Fue entonces cuando la visión sobre los JdR, hasta entonces un entretenimiento juvenil minoritario e ignorado, cambió para siempre.

William Dear publicó años después *The dungeon master*, libro en el que explicaba el caso del joven Egbert. Desgraciadamente dicho libro es imposible de conseguir en la actualidad, al menos desde España, pero algunas fuentes indirectas (fundamentalmente el artículo de Paul Cardwell Jr. "The attacks on role-playing games"), así como fragmentos transcritos que he podido consultar, nos sirven para hacer una reconstrucción aproximada de los hechos.

Egbert era un estudiante de segundo curso (sophomore) de 16 años de edad, tenía un coeficiente intelectual de 180, era retraído socialmente, padecía una epilepsia que no estaba bajo control médico y era deudor de una demostrada adicción a las drogas. La presión maternal para que obtuviera calificaciones perfectas era latente, aún cuando sus resultados eran realmente buenos. Y, por si fuera poco (y haciendo caso de William Dear), era un homosexual en un ambiente universitario primordialmente homófobo.

Es evidente, en todo caso, que Dear no es la fuente más fiable, pero parece ser que la familia nunca tuvo interés en desmentir nada de lo que éste publicó, y desgraciadamente el desaparecido Egbert nunca pudo dar su impresión al respecto.

En cualquier caso, lo que parece seguro es que Dear llegó al campus y tomando historias fragmentarias y rumores de segunda o tercera mano, juntó la historia que llegaría a ser un cliché: Egbert, generalmente descrito como un genio de las computadoras (un exótico título por aquel entonces), se vio envuelto en una actividad aún más exótica. Estaba jugando al extraño juego D&D en los túneles bajo el campus de la Universidad de Michigan.

Esta afirmación inicial de Dear fue luego desmentida por su editor y otros de su entorno cercano. No es algo sorprendente si atendemos a los factores que mezcla el detective para llegar a afirmarlo.

La leyenda de los túneles de mantenimiento y tuberías es algo que estaba muy de moda en los campus americanos de la época. Casi todos ellos se hallaban cerrados, y entrar en su interior conllevaba al menos incurrir en un par de delitos (además de dar una lección memorable de infiltración). En el campus de Michigan se decía que la infracción era menor por aquel entonces pues los túneles tenían un acceso a través de las obras que se realizaban en los edificios (cosa por demostrar). Es evidente que Dear escuchó historias al respecto y lo añadió como un elemento destacado a sus elucubraciones (siendo bastante improbable su verosimilitud).

Pero no se conformó con ello; Dear añade con descaro e ignorancia adimentos a la historia basados en una concepción mítico-popular de los juegos de rol (centrada en aquellos momentos en el D&D y otros juegos de corte épico-fantástico). Por último, Dear alude a la *Society of creative anachronism*, colectivo nacido en 1966 y dedicado a la recreación de la vida en la Edad Media (parece ser que sin demasiada suerte y con menor rigor).

William Dear, feliz con sus rumores y exóticos ingredientes, establece la hipótesis de que Egbert se había perdido en los túneles de tuberías, a donde habría

ido para jugar al D&D con la reproducción de un sable. Poco le importaba a Dear en este esbozo que dichos túneles tengan por lo general una anchura que impedía blandir un arma de tales condiciones, que el juego al que aludía se practicase alrededor de una mesa con papeles y lápiz, o que dicho sable remitiese a un contexto realmente distinto al de los JdR.

Pero la laguna más incomprensible en la investigación de Dear es que no se encontrase ningún material para el juego en la habitación de Egbert, o que ninguno de sus compañeros de facultad tuviese constancia de que jugase. Sabemos, por el hecho de que participó en una convención, que había estado en contacto con el mundo de los JdR, pero parece que estaba muy lejos de estar realmente entregado a la actividad.

Después de estos sucesos, todo permaneció tranquilo durante casi un lustro. Al año siguiente del incidente con Egbert, *Gygax* (editorial con los derechos del D&D) no duplicó sus ventas, sino que las cuadruplicó. Y ante ello, se mantuvo la posición indiferente de la joven industria que rodeaba a los juegos.

Pero tras esos cuatro años el escándalo sobrevoló otra vez el ya de por sí maltrecho tejado que cubría la reputación de los JdR. Otro genio de dieciséis años fue su protagonista. El trágico suicidio del joven puso en marcha unos acontecimientos imprevistos y de gran significación para todos los que hemos sido practicantes de los JdR.

Irving Pulling II puso fin a su vida a pesar de que su madre lo describe aún hoy como un chico feliz y equilibrado. Sin embargo aquí los indicios también hablan de un joven con problemas psicológicos importantes.

Aquí entra en acción la madre del muchacho, Pat Pulling, y sus hipótesis sobre la muerte de su hijo. Según ella, la maldición que su hijo habría recibido en una de sus partidas al D&D le habría llevado a cometer el suicidio. La razón, afirma aún, es que prefirió la muerte al hecho de enfrentarse a esa maldición (que, por otro lado, era completamente imaginaria).

Pero merced a la insistencia de Pulling, esto dista mucho de ser una historia aislada. La madre de Irving busca apoyos institucionales y los encuentra en la *Nacional Coalition on Television Violence*, personificada en el psiquiatra de Illinois Thomas Radecki.

Y Pat Pulling no se detiene aquí, sino que crea su propia organización *Bothered about Dungeons and Dragons (B.A.D.D.)*, y liderándola inaugura una época de quince años sometiendo a una presión inquisitorial (en la medida de sus posibilidades) a los JdR, especialmente al D&D y otros juegos de fantasía medieval.

Este trabajo de persecución tiene dos vías ideológicas fundamentales: la relación de los juegos de rol con un alto porcentaje de suicidios juveniles, y la supuesta connivencia de los mismos con el satanismo.

Y para esto acudieron a la Comisión de Comercio Federal, y a la *Consumer Products safety Comission*, que finalmente concluyó que no había ningún tipo de relación demostrable.

Muchos miembros de la B.A.D.D. habían perdido a sus hijos en suicidios; casi la mayoría afirmaban que tenían un nexo causal con los JdR, sin embargo hay casos documentados en los que otros familiares se oponían a esta hipótesis y afirmaban que los juegos no tenían nada que ver con la muerte de los jóvenes.

La táctica de ataque frontal se mantiene por parte de estas organizaciones hasta mitad de la década pasada. En los años ´80 la mayor parte de las acusaciones proceden de particulares; padres y profesores (de enseñanzas medias) asumen el distorsionado mensaje público de estas organizaciones y los jugadores anónimos de todos los Estados Unidos comienzan a verse vigilados por su entorno inmediato. La situación de descrédito tiene aquí su momento álgido, al menos en el continente americano.

Podemos jalonar esto con ejemplos: las fuerzas de seguridad de muchos estados reciben formularios de la B.A.D.D. para guiar los interrogatorios a posibles miembros de culto satánicos (buscando la demostración de una relación estrechísima con los JdR), que contenían además descripciones de patrones psico-sociales de los sospechosos.⁶

Además, la propia Pulling (ya con licencia de detective privado) y el Dr. Radecki testifican habitualmente en los juicios cuando entran (o son introducidos por los abogados) temas de satanismo o JdR.

Los datos que presentan ambas organizaciones acerca de suicidios y casos problemáticos rara vez pueden ser cotejados, y cuando esto sucede, lo aportado por Pulling suele salir mal parado. Sin embargo, sus continuas intervenciones en radio y televisión (algunas veces a nivel nacional) terminan por empapar de desconfianza a aquellos que no conocen la dinámica directa del juego.

Para concluir con el caso americano, voy a reproducir aquí una parte la carta que Sean Sellers⁷ (encarcelado por delitos vinculados a cultos satánicos) envía a un

⁶ He transcrito en el apéndice partes de este cuestionario, así como algunas de las observaciones añadidas por la B.A.D.D. y por el crítico articulista Michael Stackpole.

⁷ El texto de la carta está íntegro en el apéndice.

articulista americano, varios años después de que la propia Pulling lo utilizase como abanderado de su lucha (una vez hubo abandonado su antigua vida):

When I was playing Dungeons and Dragons I was not a Satanist, and in fact would have probably punched any Satanist I met right in the mouth. (...) I must concede that D&D contributed to my involvement in Satanism like an interest in electronics can contribute to building a bomb. (...) I don't think Kids need to be playing D&D, but using my past as a common example of the effects of the fame is either irrational or fanatical

¿Qué ocurre en Europa mientras tanto? La asunción en nuestro continente ha sido mucho menos problemática, pero no exenta de engorrosas polémicas. Ahora bien, éstas se producen muy tardíamente en comparación con las americanas.

En España, la ignorancia y negligencia de los medios de comunicación y fuerzas de seguridad del estado hacen que en 1995 asistamos al mayor linchamiento público que los JdR han sufrido en nuestro país. Con total frialdad unos y otros se permiten decir que varios asesinatos en una parada de autobús son propiciados por un JdR de invención propia al que el asesino jugaba (y que tenía como fin la obtención de una raza pura).

Ignorantes eran por no saber que eso infringía los dos tabúes máximos que permiten al juego ser juego, a saber: la distinción de los niveles involucrados; y el hecho de que el juego no puede afectar significativamente la realidad. Negligentes eran por no molestarse en averiguarlo.

En España, desde ese instante, el JdR aparece como tópico en el trabajo periodístico y de seguridad. Aún hoy, en los casos más extraños se baraja sin pudor la posibilidad de que todo se deba a un JdR. ¿Qué juego?, me pregunto yo.

Hay quien hace de su ignorancia su mayor saber, y en ese reconocimiento de su falta de conocimiento, no pueden herir realmente. Pero hay también quien no tiene escrúpulos en hablar sin saber, y sucede en esas ocasiones que causa daño a otros, y habitualmente a sí mismo.

Como yo mismo huyo de ser ideológico en exceso, voy a plantear una pregunta que creo resulta más pertinente que las acusaciones sin sentido. ¿Supone jugar a este tipo de juegos un factor de riesgo para personalidades patológicas? Muy probablemente, sí; pero en la misma medida en que puede resultar terapéutico. Ya hemos visto cómo se va constituyendo todo un orden simbólico en el desarrollo del juego. Y hay ejemplos en que ese super-yo simbólico resulta un camino para la curación. ¿Qué distancia lo

patológico de lo terapéutico? Pues las condiciones previas de las que hemos hablado y que discriminan lo que es un juego y lo que no lo es.

El juego, entendido en su sentido más etológico o zoológico, es aprendizaje. Cuando un niño juega con un arma, el juego puede dejar de serlo y convertirse en una tragedia. Por eso no les damos armas a los niños. Si un joven de dieciséis años coge una pistola y la utiliza, sabe que lo que puede ocasionar con esa arma no es un juego.

Y lo que aquí tratamos no es la utilización de un arma (que como objeto sólo puede ser juego en tanto sea sólo la apariencia de arma), sino el refinamiento de una forma básica de juego: la interpretación de un rol distinto al de uno. Hecho esto fuera del impulso inicial zoológico y social del juego, sus niveles simbólicos están sólo al alcance de mentalidades no infantiles. Una mente no infantil tiene una responsabilidad absoluta sobre sus actos que está al margen del nivel del juego.

Un atizador para la chimenea cambia su naturaleza si se utiliza para golpear a alguien. Deja de ser atizador y pasa a ser arma. Un juego de rol en el que se inmiscuye una personalidad patológica cambia su naturaleza si lo sacan de los límites de su *ser*. Deja de ser juego. No hay ningún juego que como tal lleve a la destrucción de otra vida o altere, como ya he dicho, de forma significativa el entorno. Ésta, y no otra información, es la que sugiero que utilicen periodistas, policías y demás responsables de la distorsionada visión pública de los JdR.

C. ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Teoría de juegos; juegos de confrontación, colaboración y azar.

Según esta definición de ciencias humanas, parece indudable que la teoría de juegos ha de considerarse una ciencia humana en la medida en que trata de analizar las operaciones (jugadas, estrategias) de unos sujetos enfrentados a un conjunto de posibilidades de actuación, en situaciones en las que las operaciones de los diferentes sujetos se codeterminan mutuamente.

David Alvargonzález. *Análisis gnoseológico del campo de la teoría de juegos.*

No voy a realizar, a modo de sumario, un recorrido por los principales lugares de la teoría de juegos. Lo que es inevitable es que rescate aquí algún concepto de la

misma, pero sobre todo su funcionamiento gnoseológico, para ponerlo en relación con el tema que nos ocupa.

Seguiré en gran medida al profesor David Alvargonzález y a su artículo "Análisis gnoseológico del campo de la teoría de juegos", resultado de una versión revisada de la conferencia impartida por el autor en la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo, el 19 de marzo de 1991. Dice el profesor:

Parece, por tanto, que, sin perjuicio de la existencia de diferentes ciencias humanas, cada uno con su campo operatorio específico (campos que podemos imaginar organizados en dirección longitudinal), la teoría de juegos construyera un nuevo cierre operatorio (transversal respecto de los primeros, en nuestra imagen) que ligara algunos términos pertenecientes a esos campos.

Lo que me parece que puede resultar especialmente interesante es utilizar estas distinciones de David Alvargonzález para ver si podemos encontrar algún nivel de especialidad en los juegos de rol respecto de otro tipo de juegos.

Voy a ensayar aquí una tesis que, insisto una vez más, tiene la intención de evocar algún pensamiento más que de afirmar algo de forma taxativa. Vayamos a ello.

Si hacemos caso de las tesis de Alvargonzález sobre las características gnoseológicas de la teoría de juegos, y reconocemos que tiene un campo propio dentro de las ciencias humanas, y que éste se conforma mediante la transversalidad con la que atraviesa otros campos de las propias ciencias humanas, lo que tendremos que ver es la forma en que la teoría de juegos puede funcionar sobre los juegos de rol.

Una de las peculiaridades de la teoría de juegos es su enorme capacidad de aplicación. Es decir, no sólo se ocupa del *juego ocioso*, sino que ha sido aplicado con éxito a muchos otros campos.

La más célebre aplicación ha sido en la economía, donde John Nash lo aplicó con brillantez, llevándose ya en su vejez, un premio Nóbel. Pero la teoría de juegos no se ha quedado en eso; se ha aplicado al estudio de la historia o a las ciencias jurídicas, por citar algunos ejemplos. Como hace ver David Alvargonzález:

Incluso, la teoría de juegos y decisiones ha tenido aplicaciones filosóficas. El argumento de la apuesta de Pascal fue analizado por G. Granger (1958) como un caso de toma de decisiones en condiciones de incertidumbre en el que el jugador no conoce a priori las posibilidades de ganar o perder, pero sí puede establecer un cuadro de eventualidades.

Pero mi pregunta es cómo se comportaría la teoría de juegos dentro de los juegos de rol, y en comparación con cómo lo hace al ocuparse de otros juegos.

Se suele decir que los juegos de rol son un ejemplo de juego cooperativo, pero debo oponerme a una solución tan sencilla del asunto. No porque tenga yo ningún prejuicio acerca de la sencillez, sino porque en esta ocasión parte de un desconocimiento del propio juego que es inaceptable.

En primer lugar porque si bien es habitual que los jugadores cooperen en la obtención de un objetivo, éste no es un modelo único, ni mucho menos, cuando se participa en una partida de rol.

Los jugadores pueden establecer modos de relación competitivos, cooperativos o, como suele ser habitual, transitar de una forma de relación a otra. Si afirmamos que las relaciones entre los jugadores y sus personajes son unívocas, simplificamos el juego y mentimos sobre sus posibilidades.

¿Dónde nos sitúa esto? Pues en una posición de sano equilibrio. La naturaleza material (*contextual* y operativa) de los juegos de rol, puede solventarse en análisis de la teoría de juegos si éstos reconocen la cualidad de juego abierto y variable que tiene el propio juego de rol. Es decir, serían análisis fragmentarios y complementarios, al estilo de los que la propia teoría de juegos puede hacer sobre la historia y otras ciencias humanas.

La teoría de juegos puede agotar todo el campo operativo de los *juegos ociosos* con una gran sencillez, pero le resultará muy complicado terminar con todas las posibilidades que la naturaleza de los juegos de rol abre.

Y aquí sólo se habla del plano operativo. ¿Qué ocurre si añadimos también el plano *textual*? Si lo hacemos, entonces todo resulta aún menos claro. La teoría de juegos puede utilizarse para analizar los procesos de los *jugadores* (incluso entendiéndolos como los personajes de un relato), pero no agota el campo del relato mismo. Esto es, la teoría de juegos atraviesa los juegos de rol con la misma transversalidad que las ciencias humanas (lo cual no significa que esté hablando de los JdR como ciencia humana, ni mucho menos), y a diferencia de otro tipo de juegos sus dimensiones operativas y *textuales* son mucho más complicadas de conmensurar.

Es evidente, atendiendo a esto, que los JdR tienen algún tipo de especificidad respecto de otros juegos de carácter ocioso, como las cartas, los juegos de guerra... Esta especificidad no es de grado, sino de cualidad. Hay un tipo de cualidad que los JdR tienen y que los juegos ociosos no comparten. Pero, ¿saca esto a los juegos de rol

del saco de los juegos? No, si atendemos a una distinción que elaboraré en el siguiente apartado: la diferencia entre juegos de aprendizaje y juegos de ocio. Veamos esto.

Juego de rol y juego de roles.

Sin juego, no hay futuro.

Lema de la tienda especializada Mazinger-Z.

Una gran verdad zoológica y etológica está escondida en este lema casual que he propuesto como cita introductoria a este apartado. La vida, al menos la de los mamíferos como nosotros, está marcada por la idea de juego.

En su nivel zoológico, el juego es funcional y remite al aprendizaje. En las sofisticaciones sociales de los seres humanos, el juego adquiere otra función ulterior, que es la del ocio.

A medida que los sujetos abandonan la infancia, el juego deja de ser aprendizaje y se convierte en un elemento de ocio o entretenimiento. Es evidente que la forma inmediata de considerar los juegos de rol alude al ocio, pero ¿es todo lo que podemos decir sobre ellos?

El juego de ocio es un constructo que supone una sofisticación del juego como tal. Los une como juego la reproducción no significativa de patrones. El juego es tal en tanto que no altera de forma significativa el entorno inmediato o lejano.

El juego de aprendizaje es, por excelencia, el primer juego de roles. Los cachorros de lince simulan la caza y así se preparan para cuando la caza sea real. El niño que juega a indios y vaqueros adopta un rol que le permite aprender y explorar estrategias de comportamiento que tal vez aplique más tarde.

Es el comienzo del travestismo; el juego de rol, en este sentido, es una sofisticación de los juegos de aprendizaje. Es habitual que los propios jugadores describan la dinámica del juego como un proceso de aprendizaje, además de ocio.

Sin embargo, su cruce con el juego de ocio, y con los modelos editoriales-industriales es lo que lo configura de forma definitiva. Es la conjugación más compleja que se da entre juego de ocio, orden comercial, y aprendizaje.

Ésta es sólo una de las especialidades que hacen al juego diferente. No podemos decir, en conclusión, que tenga un sentido fuerte de pertenencia, y ya hemos visto como su dinámica interna, al menos en su nivel de posibilidad, lo aleja de su origen.

La diferencia fundamental entre el baile de máscaras que él propone y el baile de máscaras que sugiere Trías como la muerte del hombre, radica en la significatividad que encierra al rol en su concepción de juego.

Sería valeroso, por parte de cualquiera, ser capaz de dar el salto performativo que el juego ofrece hacia una estética vital que nos acerque a la propuesta de Trías, que nos haga abandonar los fundamentalismos más vergonzantes, que nos prevenga de esas absurdas búsquedas de la mismidad y la identidad.

La vida no sería ya un juego de roles, sino un baile, un discurrir de los mismos. Un ejército de antifaces al servicio de la individualidad corpórea, del vitalismo más volitivo, de la concepción más accional de la vida, de la lucha contra el decisionismo y la creación de falsas esencias, del camino que lleva hacia el inconsciente o de la negación del mismo; tal es la propuesta que lanzo (tomada de otros y asumida por mí): vayamos a la búsqueda del espíritu para que se decida a soplar en nosotros. Decidamos definitivamente nuestra propia vida.

Juego de rol como conjugación de modelos y horizonte de posibilidad.

Las encontramos, en efecto, pero eran de lo más inesperadas.

Arthur Conan Doyle. *El Mundo Perdido.*

Para bien o para mal, este ensayo no se queda en lo meramente descriptivo, sino que clava sus garras en las entrañas de lo que los JdR pueden ofrecernos realmente. Es un ensayo que busca conscientemente la apertura y el horizonte; que no se esconde en la complacencia de mirar y describir, sino que salta (puede que con arrogancia) al impulso más explorador de la filosofía.

En ese impulso perseguimos las señales que conducen a *los mundos aún por encontrar*. ¿Cuáles con esos mundos? En los juegos de rol donde todo ambiente puede ser explorado, lo que debe preocuparnos es la forma en que esa exploración se manifiesta; es eso, y ninguna otra cosa, lo que configura esos mundos posibles.

He ido más allá del lugar a donde llega la mayoría. He visto partidas con dos directores de juego, y he visto partidas sin directores de juego. He visto relatos que sucedían a otros relatos. He visto la convicción de que el juego es un impulso estético que puede guiar hacia el arte. He visto el arte manifestado en el relato de un juego.

He visto un recoveco que guardaba un secreto que no conozco. He visto hojas de cerezo cayendo despacio sobre un momento de poesía. He visto mundos morir y

renacer. He visto cuanto he deseado ver, y algunas cosas que por inimaginables no podía desear.

He decidido que no me iba a encerrar en los muros de la patria mía, y que arrancarí­a al juego de las garras del presente para lanzarlo hacia el horizonte. He visto que los modelos perdían su sentido.

No he visto el futuro; sólo he atisbado la posibilidad de que éste llegue. Si no lo hace, los muros que otros pretenden construir habrán triunfado.

El horizonte de posibilidad de los juegos de rol pasa por su apertura de sentido que nos lleve desde el juego y nos guíe hacia el arte; no para hacer al juego arte, sino para trasladar los impulsos estéticos del juego colectivo y privado hacia lo público y estetizante del arte.

El futuro de los juegos consiste en alcanzar la hora del mediodía y *cuando la sombra sea más corta, hacer que lo que era uno se convierta en dos*. Casar el bien y el mal; el juego y el arte; la falta de significación y la significación estética; entregar el disfraz como propuesta, y hacernos eco de esas otras palabras de Nietzsche:

Todo lo que es profundo tiende al disfraz... Todo espíritu profundo tiene la necesidad de una máscara.

¿Tendremos valor suficiente para hacerlo? ¿No será esto caer en la más horrible de las arrogancias? ¿Tendrá la propuesta, no la fuerza, sino la ligereza suficiente para sobrevolar las barreras que están puestas?

Tal vez sí. O quizás no. Pero grave sería el error si los que atamos argollas y cadenas a nuestros tobillos somos nosotros mismos. Yo, por mi parte, renuncio a hacerlo.

Juego de rol operativo y narrativo.

El arte de la Narración requiere a menudo un trabajo muy duro. Supone muchas horas de reflexión, investigación, maquinación y construcción de planes y esquemas. Requiere una mente rápida y ágil, capaz de reaccionar a cada plan y cada concepto de los jugadores. Requiere brillantez. Pero cuando todo esto se reúne al final de la historia, cuando los jugadores aplauden o vitorean, o se quedan con la boca abierta ante alguna maravilla, descubres que todo el tiempo y el esfuerzo han valido la pena. Entonces eres un verdadero narrador.

Phil Brucato y Stewart Wieck.

Libro básico del Mago: La Ascensión.

Hemos tratado gran parte de las posibilidades operativas de los JdR, pero aún propongo un apartado más que tiene como objeto mostrar dos modelos fundamentales de dinámica dentro de este ámbito.

Si bien las denominaciones de juego de rol operativo y narrativa no son exactas, sí que son paradigmáticas en tanto que cada una de ellas destaca un componente del juego, dándole preponderancia frente a los otros. Entiendo que, en mayor o menor medida, todos los juegos contienen los mismos elementos, aunque estos se manifiesten de forma diferente en cada uno.

Operatividad y narratividad hacen referencia a los dos aspectos fundamentales o a las dos vías de penetración en el juego. Por un lado, la operatividad hace una mención específica a las reglas y a las formas de juego donde los modelos de *propuesta-reacción* son más fuertes.

Voy a tratar este tema con más profundidad; el nivel operativo al que me refiero tendría que ver con una visión necesarista del desarrollo argumental. El director de juego propone y los jugadores reaccionan a través de sus personajes; es una visión naturalista donde el decisionismo está muy marcado como elemento que constriñe la capacidad irruptiva de los personajes dentro del relato; y esto es así, porque en el ímpetu del mismo sólo ha trabajado el director de juego, y los jugadores están alejados de la posibilidad de darle su *ser*.

Una vez leí a un articulista de una revista especializada, denominar a este tipo de juego: partida *mato-tesoro*, una forma menos sutil pero más expresiva de mi *propuesta-reacción*.

Una partida que tenga como componente máximo la operatividad tiene una apertura menos marcada hacia lo *textual* y hacia lo estético. Está basada en un modelo lineal, donde la historia sigue su curso pero sin expandirse.

Por su parte, la narratividad es un concepto que nos acerca a la naturaleza de relato que toda partida a un JdR contiene en sí. Por ello, su vocación y su fuerza es mucho más estetizante.

En una partida donde el componente narrativo sea el protagonista, es posible encontrarse con que los propios jugadores colaboran de forma determinante no sólo a la conformación de la historia, sino a la creación del ambiente y del mundo. Los límites de la actividad son más difusos, y por tanto el juego, lejos de debilitarse, se hace más

fuerte como experiencia, aunque, en gran medida, se aleja de sus componentes más ociosos.

Los fines de la partida, lejos de estar predeterminados, están en continuo cambio y ajuste, buscándose y replanteándose en el proceso mismo de construcción del mundo y de la historia.

Un par de conceptos que pueden servir para ver esta oposición con mayor claridad son los de *expansividad/linealidad*. Lo expansivo se asociaría a las partidas de corte narrativo, donde el ambiente es un plano (en sentido geométrico) que los personajes recorren creando la aventura; lo lineal estaría del lado de lo operativo, y haría referencia a la preconfiguración de la aventura: a los escalones que los personajes recorren, y que previamente ya han sido previstos. Es una línea argumental fuerte y cerrada.

Se pueden encontrar muchos ejemplos mixtos, y como ya he dicho, no se trata de hacer una distinción rígida, sino de ejemplificar paradigmas (lo cual siempre conlleva caer en cierto dualismo). Tampoco hay cosa más lejos de mi intención que afirmar que un modelo es mejor que otro. Considero que son diferentes.

Como juego, la diferencia fundamental entre uno y otro es su apertura estética (mucho más patente en los modelos narrativos). Sin embargo, son experiencias cercanas, si bien no idénticas. Como es natural, este modesto escritor tiene sus preferencias, y supongo que han quedado claras o quedarán aún en el transcurso de este ensayo, pero estas preferencias tienen que ver con inquietudes y actitudes de formas que no tienen ninguna vinculación ontológico-normativa. Ya dejé claro al comienzo de este trabajo el ánimo filosófico explorador que me empujaba a acometerlo, y la necesaria adopción de posturas poco rígidas, propiciadas éstas por la propia naturaleza del tema tratado.

Es sencillo asociar tendencias editoriales a cada uno de estos dos modelos, pero no voy a ocuparme aquí de ello; se trata sólo de mostrar dos horizontes distintos, dos caminos que el practicante puede escoger para enfrentarse a los JdR.

Casi todos los jugadores veteranos sabemos que ambas posibilidades pueden ser excelentes formas de pasar una tarde; es más, es recomendable la mezcla de ambos para no perder la noción del propio juego. Resulta muy fatigoso dedicarse sólo a una de estas dos vertientes.

Advierto, en fin, que, en cualquier caso, no hay ejemplos puros de estas dos vías, más bien al contrario, encontraremos en toda partida aspectos de una y de otra. Resulta casi imposible una mezcla donde no se produzca una preponderancia de una u

otra, pero he de decir que cuando se consigue una aproximación significativa a ella, se suelen propiciar momentos de altísimo disfrute para jugadores y director de juego.

Con esto termino la parte que explora los horizontes operativos del juego; busquemos ahora en su naturaleza *textual*/ otras reflexiones e inflexiones importantes para la comprensión final de aquello que tratamos.

D. EL JUEGO DE ROL COMO RELATO

Ímpetu del relato e irrupción del personaje.

El Imperio, tras mucho tiempo dividido, debe reunirse; tras mucho tiempo unido, debe dividirse. De este modo ha sido siempre.

Luo Guanzhong. *Romance de los tres reinos.*

Cuando un director de juego pone en marcha una aventura, una crónica o una campaña, suele tener en su mente la concepción de un relato (no importa si es lineal o expansivo) que desde su inicio adquiere un ímpetu inevitable. Ese ímpetu es su *ser* preconcebido, es lo esencial que se despliega sobre el marco de la realidad.

Actuar sobre ese *ser* no es, ni más ni menos, que atacar su esencia, ser beligerantes con lo que fundamenta su existencia, ponernos en pie de igualdad con su realidad y con su destino.

La historia tiene un ímpetu, y sus protagonistas se ven empujados por él, pero a su vez se convierten en los únicos que pueden variarlo, que pueden torcerlo, que pueden enfrentarse a la mentira que suponen sus esencias.

El perfume de un relato que tiene un *ser* preestablecido es el del hierro de las cadenas, el de la sangre del patíbulo, el de la nacarada complacencia con lo que ya nos ha sido entregado.

Y la forma de vencerlo es la irrupción en sus esquemas, en el tejido envolvente y pegajoso de sus deseos inconscientes. El personaje irrumpe y da comienzo el baile de máscaras. El juego comienza.

La acción se convierte en un canto al vitalismo más furibundo, volitivo, autónomo, individual. El león nietzscheano se abalanza sobre la historia para convertir en trizas la esclavitud que ésta supone. El juego alcanza su expresión suprema de beligerancia.

Es en esta acción irruptiva donde el relato comienza a realizarse, donde adquiere un nuevo *ser*, que no lo es tanto. El ímpetu del relato corrige la acción de la máscara; la acción de la máscara reconduce el ímpetu del relato.

Ambos son extremos autores del juego que finalmente da lugar al relato, al texto que seguirá siendo modificado en su vida posterior e independiente del juego. El ímpetu del relato no significa nada en el juego, si en él no resuenan las pisadas de los personajes que irrumpen y lo modifican. El personaje caminante no es nada sin la caja de resonancia de ese relato que está preconcebido y que le empuja.

Es el camino que hace que el juego sea juego; que lo convierte en un entramado colectivo de voluntades, y que lo separa en su penúltima instancia del arte, pero que a su vez lo acerca más a él de lo que ningún otro juego (que se mantenga como juego) puede conseguir.

La acción del arte es distinta a la del juego porque puede cambiar el entorno de forma significativa, pero la distancia con el juego de rol resulta mínima en comparación con la distancia que puede obtenerse en el análisis de otros juegos.

El juego de rol es una unión convincente y metafórica del impulso coercitivo y de la libertad de actuación y elección. Es un camino que nos muestra la vía de desmitificación y autonomía individual y ciudadana que, en último término, es el canto máximo de orden social e individualidad auto-consciente.

Autoría e identidad: la mirada del espejo.

Lo único que puedes hacer si estás atrapado en un reflejo es invertir la imagen.

Juliet Mitchell. *Psychoanalysis and Feminism.*

Dice el principio de incertidumbre de Heisenberg que es imposible medir simultáneamente y con precisión absoluta el valor de dos variables conjugadas. Desde luego la magnitud de esa incertidumbre es inocua en un nivel macroscópico, pero muy significativo en niveles subatómicos.

En la vida real, el fotón que llega a nuestro ojo y nos permite conformar una imagen, realiza un tránsito desde que golpea el objeto que vemos hasta que llega a nuestra pupila. Esto es, vemos fantasmas; pero fantasmas tan parecidos a *eso que debe ser la realidad*, que carece de importancia ese tránsito fantasmagórico. Si no añadimos a esto el escepticismo cartesiano más exacerbado, podemos conformarnos con nuestro mundo de experiencia como suficiente para mostrar la realidad.

En definitiva, el mismo principio tiene una incidencia diametralmente distante según su nivel de aplicación. La física aún mantiene (en la espera de una improbable gran unificación como la de la teoría de las supercuerdas) varias escalas: la macroscópica, microscópica y subatómica.

Yo he mantenido aquí la distinción de tres planos distintos (véase fig.1) en los que los juegos de rol operan; y de la misma forma que en las escalas de la física un principio relevante en una de ellas resulta irrelevante en las otras, en los distintos planos que he determinado para este análisis un concepto puede tener una importancia relativa mayor o menor según dónde se aplique.

En esta parte D del ensayo nos ocupa el nivel *textual*, y en este apartado un concepto (que hasta ahora pasaba desapercibido) cobra capital importancia: el de autoría.

Se parte en este ensayo de la tesis ya expuesta de que cuando termina una aventura o una crónica de un JdR, se obtiene a cambio un texto de naturaleza abierta y laxa que puede ser utilizado por los jugadores o el director de juego de la forma en que dispongan éstos.

Se trata de ver, por tanto, cuál es el nivel de importancia de este concepto de autoría en el nivel *textual* o, al menos, de desentrañar su funcionamiento en dicho plano. En el plano *contextual* la responsabilidad del relato es compartida por el director de juego y los jugadores. Ocurre, sin embargo, que en ese nivel *contextual* la forma en que el juego se practique tiene una incidencia en el concepto de autoría.

Ya he señalado que existen varias formas de enfrentarse a la dinámica de los JdR, y que no todas ellas dan la misma importancia al papel de los jugadores (o a la acción de sus personajes).

Si la aventura está presidida por un director de juego con un modelo argumental rígido (practicante de una aventura no expansiva, sino lineal) el jugador no puede incidir en la estructura del relato, sino que sólo colorea su contenido.

De hecho, ésta es la forma más popular de juego. Rara vez un *master* dota a sus partidas de una movilidad significativa. Es la dinámica que representan (como ya se ha dicho) las líneas de desarrollo del *Dungeons and Dragons*, y en general de su editora *Wizards of the Coast*.

En la otra dinámica que he caracterizado, los propios jugadores podrían ser a su vez narradores o, al menos, su margen operativo para construir el relato y su estructura sería muchísimo mayor.

Me interesa, para mostrar la diferencia real entre los planos *textual* y *contextual*, tomar la primera dinámica como ejemplo. Queda dicho que en ella la responsabilidad de construcción del relato está acuciadamente marcada por la premeditación del director de juego.

¿Varía ello en algo nuestra consideración sobre la libertad de actuación de los personajes? Desde luego esto no ocurriría si mediante una acción de alguno de ellos, la estructura lineal variase. Y si no lo hace, sólo nos quedan dos opciones: o bien el director de juego ha blindado de alguna manera esa posibilidad, o bien la línea argumental encuentra su potencia en la previsión de las acciones libres de los personajes.

En caso de que se dé esta segunda opción la discusión sobre el tema no tendría pertinencia. ¿Qué ocurriría si, por el contrario, fuese la primera opción la que describiese los hechos? La experiencia dicta que toda opción accional puede ser escogida; pero también muestra que algunas acciones terminan en una muerte inevitable del personaje. Este tipo de coacciones no suponen eliminar la libertad del mismo, sino enfrentarlo a decisiones. Con exasperante frecuencia jugadores y directores de juego se ponen mutuamente en situaciones de coacción en niveles ajenos al juego, pero la negligencia (el *mal jugar* de unos u otros, si se me permite la expresión) no altera en nada la consideración interna que tienen sus posibilidades operativas.

Aunque esta libertad queda salvada, lo cierto es que en este tipo de dinámicas la autoría funciona de manera especial. Ésta ya no sería compartida en pie de igualdad por jugadores y director de juego, sino que correspondería a éste último el peso de la responsabilidad. Otorguémoselo.

¿Qué sucede en estos casos fuera del nivel *contextual*? ¿Puede sostenerse la misma distinción de autoría? Aquí voy a sostener una tesis fuerte, y me consta que polémica. Yo mismo puedo encontrar algunas objeciones, pero intentaré justificar mi toma de postura:

En el plano o nivel *textual* desaparece el concepto de autoría. Este concepto parte de las operaciones que se realizan en el nivel *contextual*, pero cuando el texto queda conformado y a disposición oral de todos los autores, es imposible destacar un autor primordial.

Alego a mi favor dos razones primordiales: la primera es que, aún cuando el director de juego haya guiado firmemente a sus jugadores a través de una trama preconcebida, sólo será máximo responsable de la estructura del relato, pero su estilo

estará conformado a partes iguales por él y sus jugadores. La segunda razón es que este relato queda en manos de la oralidad, y difícilmente encuentra una versión definitiva (y si lo hace no tiene por qué ser similar a la del director de juego), es más, en ocasiones las aportaciones posteriores resultan tan sorprendentes o agradables que son admitidas dentro de ese relato sin ningún rubor (al fin y al cabo todos los locos de este teatro sabemos desde el principio que sólo se trata de eso: crear historias).

Si el principio de incertidumbre de Heisenberg se aplicase significativamente en un nivel no subatómico, el incauto que se considerase autor de un relato producto de una partida a un JdR, podría ver en el espejo en que se mira, una mueca de su propia burla, aún cuando se esté tomando completamente en serio a sí mismo. Yo, por mi parte, le invito a que lea esto y a que se ahorre el desengaño.

Inter-personalización y despersonalización.

Homo plures personas sustinet.

Refrán de origen jurídico.

Es ya habitual hablar en estos casos del origen de la palabra persona. En la tragedia griega era la máscara que el actor usaba *per sonare*; el término es tomado después en el derecho romano, y en él la condición de persona era alcanzada por sólo unos pocos.

Tal y como dice Bueno, el término persona no se superpone al término hombre (pues existen personas no humanas, y hombres que no son personales, como el hombre de Neandertal).

El hombre contiene múltiples personas, dice el refrán jurídico, y es cierto. No sólo en el ámbito de la filosofía del derecho, sino en la concepción que aquí se ha transmitido desde las primeras palabras. El hombre es un discurrir de máscaras.

Por eso los juegos de rol, en su dinámica, son metáfora máxima de su realidad enmascarada.

¿Dónde se esconde el disfraz cuando el juego termina? Cuando la historia se cancela, cuando el relato concluye (o empieza a construirse de nuevo), los antifaces usados dejan de ser lo que eran, porque dejan de ser pertenencia del jugador que los porta.

El proceso que diluye la autoría individual y la convierte en colectiva, cancela la personificación de los jugadores dentro de la historia. Puede decirse que una vez que

se configura el relato, cancelados los impulsos que lo crearon, aparece un ímpetu nuevo que rompe con la realidad *contextual* que dio lugar al relato.

Se produce una desvinculación entre los sujetos conformadores y los desarrollos consecuentes del relato. Es decir, el alter-ego que uno ha creado deja de pertenecerle o de estar vinculado a sus decisiones, en la medida en que se convierte en protagonista de un relato que ya no está siendo llevado a cabo, sino que adquiere cierta estabilidad en la pertenencia conjunta.

Es decir, se produce una despersonalización de los alter-ego de los jugadores, que conlleva un proceso de colectivización; esta colectivización es un interpersonalización de la autoría y, sobre todo, de la propiedad.

Se rompe la relación contextual entre *personaje* y *jugador*, o entre *director de juego* y *trama*, y aparece una nueva relación colectiva *textual* entre todos los participantes en el juego y la historia o el relato al que éste ha dado lugar.

John Hughes elabora, en el artículo que ya he citado en otros apartados de este trabajo, una discriminación de los tipos de relaciones que los jugadores establecen con sus personajes. Aunque quizás sea incompleta, al menos sí dará al lector cierta comprensión acerca de por qué es tan importante esta desvinculación (aunque sólo la entendamos desde el punto de vista psicológico). Lo explicaré usando el cuadro que él mismo incluye en su artículo (véase fig.2).

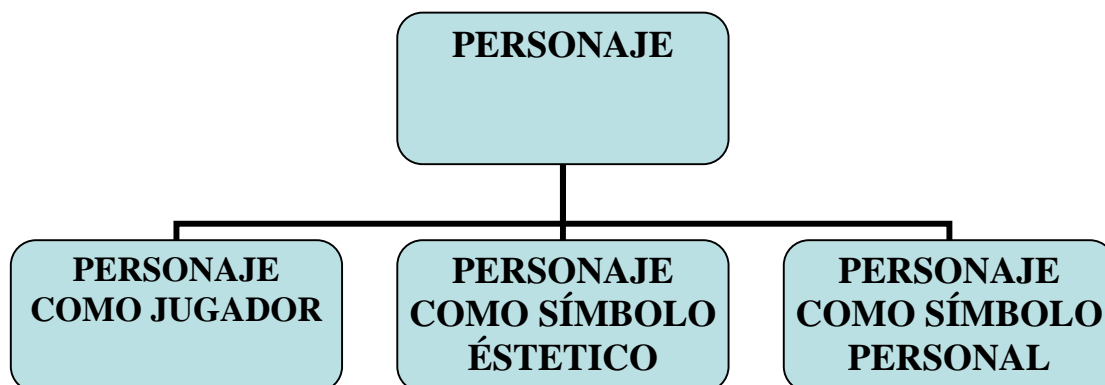


Figura 2

Los personajes como jugadores representan una clase de jugador que, en efecto, interpreta su propia personalidad. Los personajes como símbolos pueden ser tipificados en dos tipos posibles: símbolos estéticos y símbolos personales. Los personajes tenidos como símbolos vienen a cumplimentar roles humorísticos, dramáticos, paródicos, o que simplemente se caracterizan por cumplir una función clara dentro del juego.

Hughes afirma que los personajes como símbolo personal se dividen en tres tipos: los símbolos cognitivos que exploran las profundidades de la propia personalidad; los símbolos exagerados que amplifican características que el jugador cree poseer; y los símbolos de compensación que indagan sobre las cualidades que el jugador piensa que no posee.

Sirva esto para ejemplificar la peculiar unión que se produce entre personaje y jugador; pero valga también para mostrar la importancia de deshacer ese camino de vinculación exagerada, que bloquea el relato como objeto de lo colectivo, y que es un obstáculo para la apertura estética de los juegos de rol hacia impulsos más estetizantes.

Esta apertura es fundamental para que el juego no se quede en el margen ocioso, sino que alcance las cuotas de significatividad que sus horizontes operativos y sus especificidades auguran.

El mantenimiento de las formulaciones más rígidas del plano *contextual* agreden la posibilidad de apertura del plano *textual*, y por eso, en el camino que lleva del primero al último, debemos hacer lo que esté en nuestras manos para que la fuerza de esas vinculaciones disminuya, al menos si queremos conseguir (y eso es lo que yo pretendo) que el juego de rol no se quede en una anécdota apuntada al margen de algún extenso tratado sobre juegos; ésta sería la consecuencia lógica de la negligencia crítica que ha sufrido, y *personalmente* me niego a admitir semejante derrota.

Juego de rol como relato verbal.

¡Bebe, danza, sueña...!

Mago de Oz. *Molinos de viento.*

¿Qué significa que el juego de rol sea un relato verbal? Sería fácil acusarme de hacer afirmaciones fútiles en este sentido, pues es imposible en la *épica* (como opuesto a la *lírica*) encontrar relatos que no tengan un fuerte contenido verbal o, cuando menos, un contenido verbal mínimo.

Voy a intentar salvar este escollo dando un horizonte de sentido a mi afirmación. Una vez más voy a utilizar los planos *textual* y *contextual* para aclarar lo que pretendo decir.

Cierto es que un relato necesita la acción que le da lo verbal, pero habrá que convenir que la importancia de lo verbal puede variar extraordinariamente, por ejemplo, entre un escritor y otro, o entre distintas escuelas novelísticas.

Aún así, es imposible no admitir que el resultado *textual* de un juego de rol no tiene una caracterización específica alrededor de su verbalidad. Es decir, no hay nada especialmente determinante que una el juego de rol como relato y la acción verbal.

La especificidad debemos buscarla en el otro plano, el *contextual*, y unirla a los elementos *textuales*. El juego sólo es en tanto que hay una operatividad que no varía el entorno de forma significativa (como he dicho ya hasta la saciedad); pero sin esa operatividad no hay juego.

Así pues, el juego es eminentemente verbal y accional; y en los juegos de rol esa verbalidad está asociada predominantemente a las acciones de los personajes jugadores y de los personajes no jugadores.

El juego comienza en el verbo, en la acción del jugador, que implica ya un nivel que no es meramente descriptivo. En la acción del jugador, digo, o en la acción del personaje que éste maneja. En ningún caso el juego comienza con la acción de un personaje manejado por el director de juego, porque esa acción estaría dentro del marco descriptivo que el *master* traslada a sus jugadores, pero no sería una acción en el sentido irruptivo que he defendido anteriormente.

En el plano *textual* se diluye esta vinculación volitiva-accional que existe entre el personaje y el jugador, pero en el plano contextual es tan determinante, que sin ella no habría juego de rol, sino que tendríamos entre las manos algo completamente distinto.

El juego es acción, y es acción verbal, porque supone la irrupción que es característica del juego de rol. Es un juego de rupturas en el discurso, no sólo de discursos y descripciones.

El reclamo de su expresión verbalizada es una forma de reivindicación fuerte asociada a la especificidad del juego en su plano *contextual*, que es la que posibilita concepciones de autoría y creación, abiertas, colectivas y no identitarias.

E. LO YA PENSADO Y LO IMPENSABLE SOBRE EL BAILE DE MÁSCARAS

Historia del acriticismo.

Sí, fue un malentendido / Gritaron: ¡las urnas! / y él entendió: ¡las armas!- dijo luego / Era pundonoroso y mató mucho / Con pistolas, con rifles, con decretos. (...) / Inmóvil mayoría de cadáveres / le dio el mando total del cementerio.

No está de más aclarar al iniciar este punto que hablar sobre un tema no es tratarlo críticamente; y mucho menos hacerlo dentro del margen (el más amplio, eso sí) de la filosofía.

Que sobre los juegos de rol se ha escrito mucho es innegable; que poco se ha dicho es también palpable. Y se ha dicho poco, porque toda discusión ha estado mediada por un enfrentamiento de fondo que surge de la reacción defensiva de los usuarios a los ataques vertidos por la prensa y las organizaciones creadas al efecto (y otras afines). Esto ha tenido un efecto perjudicial en tanto que la discusión se ha centrado en dos temas: la posibilidad de establecer patrones psicológicos de los usuarios, y si estos usuarios encontraban en los JdR las vías de acceso a formas de vida nocivas para ellos mismos y la sociedad en general.

Una impresión externa caricaturiza estos temas como transversales o, mejor dicho, adjuntos al tema original de los juegos de rol, pero en ningún caso los muestra como fundamentales.

Esto es así porque lo que ocupa a estos discursos es el debate en torno al conglomerado ideológico que existe alrededor de los juegos de rol, y no los juegos de rol en sí mismos. Es innegable que en este trabajo yo mismo he dedicado muchas líneas a recorrer ese entramado ideológico, pero espero que haya sido para mostrar su funcionamiento y desmitificarlo mínimamente.

Además, he de admitir que una de las razones fundamentales que me impulsaron a abordar la tarea de tratar filosóficamente todo el campo que los juegos de rol abren, fue precisamente toda esa contaminación ideológica tan molesta para críticos y usuarios (en la medida en que ésta imposibilita una mínima corrección dialéctica).

Volviendo a la historia de la crítica, que yo he denominado acriticismo, es palpable la imposibilidad de salirse de esos marcos, al menos en el nivel de la discusión relevante en términos sociales no cerrados. En un nivel más modesto, el de las publicaciones especializadas, el margen a los artículos de opinión es mínimo (aunque existe), y lo que se encuentra más habitualmente es material diverso para su utilización en los juegos, o comentarios sobre publicaciones recientes.

Lo que ocurre, en definitiva, es que la discusión auténtica sobre el juego de rol está en los propios usuarios como grupos anónimos. Esto es así porque a medida que se profundiza en la dinámica del juego, los jugadores encuentran aspectos que les parecen especialmente importantes o evocadores, y van desechando otros modos y

experiencias. Debido a esto no es difícil encontrar los artículos más interesantes en círculos *amateurs*, con especial protagonismo en algunas páginas de Internet.

Pero la naturaleza cerrada a la dimensión pública de los juegos de rol, y el hecho de que su práctica tenga cada vez más protagonismo en grupos de amigos y no en clubes, ha propiciado que no haya alrededor de este tema una discusión clara, y mucho menos filosófica.

En cierta medida parece que los jugadores no tienen interés en discusiones que ellos mismo se ven capaces de resolver dentro de su pequeño colectivo. El jugador de rol padece de forma simultánea este hecho de cierre estético y la apertura argumental, modal y operativa del propio juego. El impulso y la variedad estética del juego se entremezclan con su nivel cerrado de desarrollo.

Así pues, se encuentra uno ante la falta de referencias más absoluta de debate sobre los términos y posibilidades de los JdR, pero no porque no existan los problemas, sino porque la propia actividad del juego es un fenómeno estético carente de dimensión pública.

Un buen amigo quiso esbozar una vez la posibilidad de que el juego de rol fuera un modelo híbrido entre el teatro y la literatura novelística, pero esto suponía acercar el juego al fenómeno artístico de forma inequívoca, y esto le planteaba un serio problema de coherencia interna respecto a lo que él mismo entendía sobre arte. Tendría que ser una consideración tan laxa que finalmente desdibujaría demasiado los contornos (expresándome con sus propias palabras).

Lo que está claro es que la experiencia estética de los usuarios es muy fuerte; así como su vinculación al juego. Es bastante posible además que haya pocos entretenimientos que con esa fuerza estética realicen una apertura tan clara hacia lo artístico-*textual*, pero no ya como tema de la obra de arte, sino como posible generador de la misma. Digamos que como conformador de relatos, la apertura hacia lo novelístico de los JdR, tiene una fuerza similar a la que la naturaleza tiene hacia lo pictórico; eso sí, con una salvedad fuerte, y es que su proyección última como obra de arte (desde el texto ya configurado) dependería de la decisión última de alguno de los jugadores de dotar al texto de una forma definitiva y pública de expresión, y esto rara vez sucede (aunque, como ya se ha dicho aquí, existen novelas que son transcripciones de crónicas enteras, y que además han supuesto un éxito comercial evidente, aunque no literario).

Mientras tanto, la dimensión cerrada de los JdR, impide que haya una tematización fuerte a su alrededor. No obstante, su corta edad de tres décadas

impide, a su vez, que se sea completamente pesimista acerca de una posible variación en el flujo de opinión.

Tal vez se necesite un impulso final para hacer de los JdR algo tan habitual como los juegos de cartas o de mesa; aunque entonces habría que ver en qué se convierten. De lo único que uno puede estar seguro es de su realidad actual, y ésta no es halagüeña en cuanto a la historia de la crítica.

No por ello cabe afirmar que nadie haya aportado su granito de arena. Sin embargo, pocos han hecho más que eso, y esos pocos han sido citados ampliamente en este trabajo.

Una particularidad que tampoco me resisto a añadir es la pobrísima aportación en idioma castellano. El mundo anglosajón (primordialmente estadounidense) es el protagonista de casi todas esas pequeñas aportaciones; y aparte de ellos, sólo los alemanes parecen interesados en hacer alguna que otra observación interesante. Tal vez vaya siendo hora de hacer el esfuerzo y ponerse a la altura de ambos. Esta España nuestra a la que todo llega tarde, no ha sido menos con los JdR, pero esto no significa que deba renunciar a dar a luz algún trabajo notable sobre el tema.

En cualquier caso no cabe culpar a nadie por todo esto. Probablemente la dinámica de la actividad sea la principal causante del deficiente entorno crítico que la rodea; y esto hace que el mundo editorial, el de los propios JdR, no dé cabida tampoco a este tipo de reflexiones.

Universo de posibilidad de la crítica.

El camino sigue y sigue desde la puerta. El camino ha ido muy lejos, y si es posible he de seguirlo, recorriéndolo con pie decidido hasta un nuevo sendero. Y de ahí a dónde iré; no sabría decirlo.

John Ronald Reuel Tolkien. *El Señor de los Anillos.*

¿Qué podría aportar un entorno crítico complejo a los JdR? Es difícil contestar a esta pregunta y, por mi parte, quede hecha la confesión de que es la cuestión que más me ha preocupado desde que comencé a esbozar este ensayo, y para la que menos respuestas he encontrado.

Es una cuestión importante en, al menos, dos vertientes. La primera (actualmente la más clara y necesaria) es la de aportar luz sobre la imagen pública de los JdR, estableciendo con la mayor precisión posible qué es lo que son, cómo funcionan, y a qué cosas es injusto asociarlos. Se trata, no de la defensa, sino de la clarificación pública

de una serie de cuestiones que han creado alarma, descrédito, desconfianza e ignorancia en el común de los *no-practicantes* (valga la ironía terminológica para saciar mi personal beligerancia al respecto).

La otra vertiente de la crítica, mucho menos transitada y más problemática, tendría que establecer qué es lo que puede aportar al juego de rol como tal. Conozco a una enorme cantidad de excelentes jugadores como para tener la arrogancia de pensar que puedo enseñarles algo sobre la dinámica del juego, pero si no puedo hacer esto, ¿qué me queda como crítico? Lo más sencillo sería decir que la labor crítica consistiría en allanar el camino para los neófitos, pero me voy a resistir a caer en semejante obviedad.

La vertiente de la crítica interna debe fijarse objetivos ambiciosos, y yo no tengo problemas en enunciar los que me parecen fundamentales. Isabel Álvarez nos muestra en "La desnudez del proceso creativo: cincuenta lienzos de Tere Casas" que el arte puede ser un juego. Hay algún autor que afirma que podemos ver toda la teoría gadameriana también como un gran juego. ¿Es posible que el gran reto de los JdR consista precisamente en realizar una apertura decidida de su naturaleza textual hacia el arte? Yo afirmo que así es.

Sería de locos afirmar a estas alturas que los JdR de por sí son algo artístico; pero no lo es tanto reivindicarlos como experiencia estética con la ya mencionada apertura artística.

Si Thomas Heyd hablaba de la estética del caminar de Basho, yo hablaré de la estética de la interpretación. Una estética que se distinguiría por su pulso accional y vitalista; menos contemplativa, pues está basado en la interpretación de una máscara auto-consciente.

La apertura de esta estética tiene una naturaleza similar a la propuesta por Heyd. Él proponía que la solidificación última de esta experiencia consistía en el relato (aunque éste no tenía por qué ser artístico). Lo que ocurre con los juegos de rol es que dada su condición *textual* la vivencia de la interpretación es ya, consiguientemente, relatada. Con esta premisa el reto último es hacer avanzar ese relato hacia lo artístico, de forma que (y una vez más reconozco aquí mi herencia nietzscheana) lo privado de la experiencia estética se una a la dimensión pública de su relato.

Quedaría por ver las maneras en que se puede completar esa apertura. Pero lo ideal es que una vez realizada se estableciese un flujo en que lo público alimentase la experiencia estética privada y viceversa.

Desde luego, ésta es una propuesta extraña, que disgustará a casi todos o, al menos, no conseguirá la comprensión más que de unos pocos, pero si esto no fuera así, sería un triste reto el que planteásemos.

Sólo me resta decir que en este ensayo he dado salida a muchas de las ideas que sobre los JdR llevan rondando mi cabeza desde hace años; y que en este punto último espero haber simplemente esbozado unas pocas de las que me rondarán en los próximos. Amo este juego porque me ha acompañado de manera determinante en los años en qué decidí cuáles eran las máscaras que quería interpretar en esto que llamamos vida; espero, en todo caso, haberle hecho cierto honor con estas decenas de miles de caracteres que he ocupado en tratar sobre él. Quede dicho si no es así, que lo lamento. *Finis operae.*

EPÍLOGO

...y de una vuelta.

Mi historia no está dirigida ni a su mundo ni a su forma de vivir; su vida y la mía son dos mundos aparte. Es a otro mundo al que me dirijo, al mundo que lleva en su corazón una carga de dulce amargura, que se deleita con ello y con el dolor de la nostalgia, que ama la vida y se entristece con la muerte, que ama la muerte y se entristece con la vida. Dejad que tenga mi mundo en ese mundo, que me condene o me salve con él.

Gottfried von Strassburg (autor de *Tristán e Isolda*).

Quedan pues sobrevoladas, con el ánimo filosófico del solitario buitre, algunas de las cuestiones que dibujan los contornos y conforman las entrañas de este singular juego. De la mano de este modesto conductor, y siempre a través del prisma que ha decidido para la ocasión, ha podido el lector (esperemos que provechosamente) aproximarse a esta realidad y a su juego de apariencias.

Si se me permite, voy a dejarme llevar, en estas últimas líneas, más por el deseo de un cierre en consonancia con el ánimo, caprichoso si se quiere, que me ha llevado a realizar estas reflexiones, que con un afán vergonzante de triturar a modo de inventario lo que ya ha sido leído por quien haya recorrido las páginas de este humilde ensayo.

Una de los tópicos que la literatura fantástica ha tomado de su fundador (como género novelístico comercial) es la idea implícita de un ciclo. Tolkien (el gran John

Ronald Reuel) hace a sus protagonistas no sólo afrontar largos viajes hacia el peligro y lo desconocido, sino regresar siguiendo sus propios pasos para encontrarse con lo que en el inicio era lo cotidiano y conocido. Este ciclo geográfico que convierte el comienzo del viaje en su final, enfrenta al viajero que regresa con el que inició el viaje. No en vano la última frase de la gran obra de Tolkien, *El señor de los anillos*, alude al regreso de uno de sus protagonistas a su tierra natal y a su hogar.

Menciono esto porque una revisión filosófica a fondo no hace nada diferente a este *volver al comienzo*. Es este circular el que permite desafiar a la idea mítica inicial, y crear construcciones ideográficas condenadas a revisarse en un vuelo semejante que no debe detenerse. Así, cada vuelta al circuito del pensamiento nos lleva al *origen del discurrir* alejándonos, sin embargo, del mismo.

¿Se ha transformado el juego de rol en este planeo que hemos acometido? Es posible que para algunos incluso haya adquirido una realidad que no tenía; para otros (para mí mismo) ha sufrido simplemente una sutilísima variación. Pero es innegable que volvemos al comienzo de la obra, y que otra vez el campo de batalla y sus despojos se enfrentan a nuestras miradas inquisitivas. ¡Qué horrible noticia si permaneciese invariable!

No se trata de que nuestras garras y picos se hayan cebado en la carne de los muertos, sino de que nuestro deambular haya dado lugar a un cambio en nuestra percepción, en la comprensión de ese mundo de apariencias, en la interpretación última de su realidad.

Sería engañoso por mi parte pretender que siquiera una mínima parte de la labor haya sido ya realizada con esta aportación. Menos plausible sería creer que un tema como éste puede comprometer el espíritu crítico de muchos. Sin embargo, su posible displicencia no demuestra la falta de interés de lo tratado; al contrario, en tanto que no se puede analizar filosóficamente nada sin que haya una postura de fondo, todo análisis particular o categorial viene a redundar en la asunción de posturas que lo superan.

Y en este ensayo, al menos eso creo yo, esas posturas pueden desentrañarse; diré más: mi parecer es que como tema de análisis, los juegos de rol son especialmente potentes como catalizador de esas posturas.

El tiempo, que no la dedicación, ha evitado ampliar o tratar a fondo muchos de los puntos propuestos. Mi intención es que este ensayo se convierta en el auténtico germen de una reflexión mucho más profunda y extensa, que recorra eficientemente las zonas en penumbra, pero también las zonas que de tanta claridad han quedado

desvirtuadas en su misterio. Crear, en definitiva, un entramado de ideas en funcionamiento que sean capaces de contestar a la multitud de preguntas que surgen de este extraño juego.

Es evidente, por otro lado, que los caminos filosóficos que aquí se esbozan están guiados por influencias variadas que he intentado reconocer (en la medida en que yo soy consciente de ellas). Pero más allá de esas maestrías, directas o indirectas, hubiera sido imposible llevarlo a cabo sin la ayuda directa de amigos excelentes, brillantes conversadores y *deambuladores del pensamiento*, como Nacho Vega o Adolfo Roperó. A ellos dos, que serán lectores de este ensayo pero a su vez indirectos autores y directos inductores, mi gratitud no ya emocional, exigida por la amistad, sino intelectual, solicitada por el respeto a sus ideas. No cabe duda de que *el espíritu ha soplado en ellos*.

Añadiré por último, no sin nostalgia, que durante la última década he participado en innumerables tardes de juego. No voy a hablar aquí de sus bondades, pero sí dejaré claro el estímulo que producen las vivencias que conllevan. Para ello me permitiré usar unas palabras que no son mías, aunque en algún sentido me pertenecen: *es imposible comprender a fondo la naturaleza de este juego sin haber sacrificado antes alguno de sus seres en el altar de la poesía más efímera*.

BIBLIOGRAFÍA

Voy a citar aquí las fuentes más directas que he utilizado, aunque son muchas las obras de las que obtenido inspiración. No me resisto además a aclarar la vía de obtención de algunos de estos materiales.

El grueso de los artículos sobre juegos de rol ha sido obtenido en Internet, a través principalmente de la página www.rpgstudies.net; esta página sostenida desde Alemania ha sido una fuente inagotable de material y referencias sin las cuales este trabajo no habría sido posible. Los artículos (no todos han sido publicados fuera de Internet, y de algunos las referencias son incompletas) que he manejado gracias a esta página son:

Hughes J. "Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the construction of Symbolic Order". Ponencia en la Univesidad Nacional de Australia. 1988.

Douse y MacManus. "The personality of Fantasy Game Players". British Journal of Psychology. 1993.

Blackmon. "Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatments of a young adult". *American Journal of Psychotherapy*. 1994.

Cardwell Jr. "The attacks on Role-playing Games". Committee for the Scientific Investigation of Claims of the Paranormal. 1994.

Stackpole. "The Pulling Report". 1990.

Knopf, T. "Fantasy-Rollenspiele"

Kathe, P. "Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen". 1986.

Schmid, J. "Fantasy-Rollenspiel: Gefahren und Chancen". Psychologisches Institut. Universität Heidelberg. 1995.

Ritter, H. "Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen- neue Formen der Gruppenarbeit?". Ausbildungskurs 1984/88.

A través de referencias cruzadas he podido manejar también fragmentos de *The Dungeon Master* de William Dear, o de *The devil Web* de Pat Pulling; libros ambos que han aportado gran parte de la información de las primeras polémicas en torno a los juegos de rol.

He echado mano también de los textos contenidos en el número cuarto de la revista del *Círculo Hermenéutico*, así como el texto que en los seminarios de Estética presentó el profesor Thomas Heyd, *Basho and Wandering Aesthetics: Recuperating Space, Recognizing Place, Following the ways of Universe*.

Me he servido a su vez de la enriquecedora visión sobre el campo de la teoría de juegos que David Alvargonzález expone en su artículo *Análisis gnoseológico del campo de la teoría de juegos*, y de la entrada 'persona' del *Diccionario filosófico* de Pelayo García Sierra, en torno al pensamiento de Gustavo Bueno y del materialismo filosófico.

No me voy a detener en las aportaciones literarias que he cruzado como citas al comienzo de cada apartado; pero he intentado que todas ellas fueran extraídas del ámbito cultural que rodea a los juegos de rol y sus temáticas.

Reconozco, para finalizar, la maestría de Eugenio Trías, a través de su obra *Filosofía y Carnaval*, en la colección *Argumentos* de la editorial Anagrama, 1971; y, desde luego, la influencia nietzscheana (en una lectura similar a la de Trías, o a la que presenta Lluís Álvarez en esta facultad) de muchas de las tesis mantenidas en este ensayo.

APÉNDICE

Carta de Sean Sellers a Michael Stackpole:

Whit the controversy over role playing games so prevalent today, many well meaning people have sought to use my past as a reference for rebucking role playing. While it is true that D&D contributed to my interest and Knowledge of occultism, I must be fair and explain to what extent D&D contributed.

When I was playing D&D I was not a Satanist, and in fact would have probably punched any Satanist I met right in the mouth. I was interested in witchcraft and Zen however. In doing some research at the library for a D&D adventure I was leading I happened upon other books that led to my study of occultism.

After I became a Satanist I used D&D manuals for their magical symbols and character references for my initial studies. I also used my experience as a Dungeon master to introduce people to Satanic behavior concepts and recruit them into the occult.

I do have objections to some of the material TSR releases for their role playing games. I think their excessive use of paganism and occultism is unnecessary and can lead to idealistic problems among some players; however, to be fair to TSR and in the spirit of honesty, I must concede that D&D contributed to my involvement in Satanism like an interest in electronics can contributed to building a bomb. Like the decision to build a bomb, I had already made decisions of a destructive nature before I incorporated D&D material into my coven projects, and it was Satanism, not D&D that had a decisive role in my crimes.

Personally, for reasons I publish myself, I don't think kids need to be playing D&D, but using my past as a common example of the effects of the game is either irrational or fanatical.

February 5th 1990.

Sean R. Sellers.

Transcribo a continuación algunas de las preguntas que la B.A.D.D. sugería a los interrogadores de las fuerzas de seguridad para delimitar la pertenencia de jugadores de rol a cultos satánicos. No he eliminado los comentarios que hace al efecto Michael Stackpole, pues creo que son el complemento ideal para retratarlos:

THE WHO WHAT WHEN WHERE AND HOW OF TEEN SATANISM

WHO

1. Adolescents from all walks of life.
 2. Many from middle to upper middle class families
 3. Intelligent
- Over or Under Achievers
Creative/Curious
Some are Rebellious
Some have low self esteem and are loners
Some children have been abused (physically or sexually)

WHEN does this occur?

It appears the ages most vulnerable are 11-17

WHERE?

1. Public places such as rock concerts, game clubs in communities or at school.
2. Private parties at a friend's home.

HOW?

1. Through Black Heavy Metal Music
2. Through fantasy role playing games like Dungeons & Dragons (R)
3. Obsession with movies, videos, which have occult themes
4. Collecting and reading/researching occult books
5. Involvement with "Satanic Cults", [sic] through recruitment
6. Some are born into families who practice [sic] "satanic cult rituals"

TWO BASIC PRINCIPLES APPLY HERE "Law of Attraction" and the "Law of Invitation"

WHAT can be expected?

1. Obsession with occult entertainment
2. Minor to major behavior disorders
3. Committing crimes and status offenses such as:
 - A. Running away
 - B. Graverobbing (such as bones)
 - C. Breaking and entering to steal religious artifacts or sometimes stealing small items to prove loyalty to the group
 - D. Defacing public or private property using "Satanic Graffiti [sic]" or related Graffiti [sic]
 - E. Threatening to kill (self or others, self mutilation is very common)
 - F. Aggression directed towards family, teachers and authority figures
 - G. Contempt for organized religion
 - H. Supremist attitudes
 - I. Kidnapping or assistance in kidnapping
 - J. Murder
 - K. Suicide pacts among members of the group

WHAT can we do?

1. Document all information relating to occult involvement (even if it does not appear relevant at the time)
2. Keep an open mind
3. Stay objective
4. Never assume that an individual is acting alone [sic] until all other information surrounding the case and individual has been fully investigated.
5. If individual is involved in "satanic activity," he/she will deny a great deal to protect other members of the group as well as the "satanic philosophy".[sic]
6. Have a team approach, work with a therapist, a clergyman and other helping professionals.
7. Educate the community so that potential tragedies might be avoided.

This profile, which is distributed by BADD to police departments for their use in interrogating suspects in crimes clearly has some flaws. Even a casual glance at the first three sections will show that virtually any child from the ages of 11-17 is a potential candidate for seduction into Satanism. Furthermore, this seduction will take place at times when a parent is least likely to be present. In short, if you have a reasonably intelligent child from a good background and he is

out of your sight, he is open to recruitment by Satanists. This is patent nonsense and no where does Pulling offer evidence to indicate occult recruitment of any sort is a common occurrence.

Obviously, in Mrs. Pulling's view, no child is safe at any time. Once this profile has been used to help parents and others identify potential problem children, Pat reveals the prosecutorial mentality BADD encourages in investigators. WHAT can we do?

2. Keep an open mind

3. Stay objective

5. If individual is involved in "satanic activity," he/she will deny a great deal to protect other members of the group as well as the "satanic philosophy".[sic]

When grouped together like this, these three points sum up Mrs. Pulling's approach toward "objective" investigating. While Pat encourages and open mind and objectivity in points 2 and 3, she provides a caution in point 5. In essence, she says, if they do not tell you what you want to hear, they are lying because Satanists will lie to protect their friends. The mixed message here helps cloud what is already a very confused issue within law enforcement.

More importantly, this advice automatically puts the suspect and the police into an adversarial relationship – even if the suspect is fully willing to cooperate. When used in conjunction with the questionnaire provided by Pulling, the problem is intensified. Because Pulling's questionnaire provides questions and sample answers – most of which are wrong or inapplicable – she had created a situation where a suspect telling the truth must be seen to be lying to the police.

In the questionnaire titled Interviewing Fantasy Role Playing Gamers, which is included in the Interviewing Techniques publication, Pulling advises:

It is very important to understand that not all players of fantasy role playing games over identify with the game and or their player/characters. However, it appears that a significant amount of youngsters are having difficulty with separating fantasy from reality. Or in other instances, their role playing has modified their behavior to the extent that they react in real life situations in the same fashion that they would react in a gaming situation. This is not always obvious or apparent to the suspect. The personality change is so subtle that in some cases the role player is unaware of any behavior or personality changes.

What does Mrs. Pulling mean when she says, "a significant amount of youngsters are having difficulty with separating fantasy from reality?" Role playing games have been around since 1975 and Mrs. Pulling herself concedes there are 4,000,000 players of D&D in the United States alone. How many children constitutes a "significant amount?" Without clarification or evidence, that is a meaningless comment useful only for its inflammatory content.

Just below that we have a warning to the cops that a player may not be able to distinguish between fantasy and reality. She notes that game players "react in real life situations in the same fashion that they would react in a gaming situation." In a game, problems are solved by rolling dice and consulting a chart to see what the result are. Have police reported kids dealing with muggings by asking the attackers to hold off while they roll dice? Have teachers reported difficult test questions being puzzled out by kids rolling dice and consulting some chart? What exactly do these game reactions to real life situations consist of, and where is the evidence that they exist?

To expand on or explain away the lack of evidence supporting her claim, Mrs. Pulling suggests that any behavior change is so subtle the person might not notice it. If truly that subtle, is it significant? Does it have any meaning? And does the term "subtle" adequately describe an inability to distinguish between fantasy and reality? Could rolling dice in the face of stress be considered subtle?

Pulling continues:

This is why it is important for the investigator to not only be familiar with the game but to be able to ask questions which are relevant to the suspect's gaming background.

The questions from the questionnaire listed below are frightening because of their incomplete nature, their quest for insignificant information and their general imbecility. Recall that Pulling has told the investigators that the suspect will lie to protect his friends. She has also said they may not be able to tell fantasy from reality. Bearing those things in mind, as well as endeavoring to be open minded, the investigator is given the following list of questions with hints for answers. Italics are the author's comments on the questions for perspective.

1. Since it is necessary to have a Dungeon Master or game master/leader and two or more player characters, it is important to ask the suspect, who is the Dungeon Master. [sic] (At this point you may get double talk about several people being the Dungeon Master or the suspect may say "no one in particular. [sic] This is not typically standard. Generally there is one person who assumes the continuous lead of Dungeon Master.)

Actually, sharing the Gamemaster duties in a group is quite common. For example, one gaming group in Phoenix had a half-dozen Gamemasters working within the same world-setting in a superhero game. Switching off Gamemastering duties, especially between game systems, is very common and gives everyone a chance to experience both sides of the game. This tendency to share Gamemastering duties is by no means just a recent development, but it has become far more prevalent as games matured in the latter half of the 1980s.

2. What is the character of your suspect in the game?

They will be as follows: Thief, Magic User, Fighter, Cleric. In the aforementioned character classes they may be sub-classes that the individual will refer to such as Thief-Assassin, etc.

These are most often known as character classes in gaming. They were very common in early RPGs, but often went by other names, like Rogue, Wizard, Shaman, etc. Since 1983 or so, virtually no game has come out with character classes because they are restrictive to play. It would be very easy for a player to deny having a Thief or Magic User or Fighter or Cleric – without lying about it in any way.

3. Also, ask the individual if he “ran” multiple characters such as a Fighter/Magic-user.

The same comment as above applies – denying knowledge of how to answer this question would not be uncommon among gamers, nor would it be an attempt to hide cult involvement.

4. Each character will have certain abilities or attributes such as Strength, Wisdom, Intelligence, Charisma, Constitution and Dexterity.

These abilities are obtained by rolling 3 6-sided dice. Therefore, the ability score of each category will range from 3 to 18. You should find out what the [attributes are for their current game characters].

Two problems here. Many games have attributes with different names, like Agility, Speed, Comeliness, Presence, Essence and Body. Some game groups, as they find it necessary, make up their own attributes and add them to their games. Any list given to a police officer in the course of an investigation would likely include attributes not listed above.

Furthermore only in D&D are scores restricted to 3-18. In Tunnels & Trolls, for example, scores have no upper limit. In Traveller they went from 1 to F and in ShadowRun they go from 1-7. In a game the author finished designing in July 1989, (the Renegade Legion Role Playing Game, slated for summer 1990 release from FASA Corp.) attributes run from 2-20 initially and are determined by point allocation or the roll of 2 ten sided dice.

As above, perfectly correct and truthful answers to these questions can be given that do not coincide with Pulling’s suggested answers without cult involvement.

5. How long has the individual been playing this role playing game?

There is no clue given on a proper answer and the relevance of this question is doubtful. With over 300 role playing games in existence, and players constantly shifting from one to another as they get bored or the Gamemastering duties shift, length of time involved with one game is irrelevant. A long-time player could have been playing a particular game for only the month since it appeared on the market, for example.

Another important point is that the popularity of certain games has shifted. Fantasy is no longer as popular as it once was and Science Fiction games have really picked up in numbers of players. Many of the SF games feature no magic and no religion, hence clearly lack the diabolical lures Mrs. Pulling and others find in Dungeons & Dragons.

6. How long has he/she been playing the particular character that he is currently playing?

Again, no clue as to a right answer is provided. While it is true that players will become attached to characters, that attachment is no more sinister than a golfer’s attachment to his set of clubs. And, as with a golfer and a broken club, a dead character is exchanged for another character.

7. What is his level of his character/characters? Be specific.

No clue for an answer here, but Mrs. Pulling must see this as an important question because it appears again as question 12. There she explains that level reflects how much power a character has. This is only true in games where they have levels. Like character classes, levels have become somewhat passé in more recent games. Curiously, the “power level” concept of gaming runs counter to the “role playing” aspects that Mrs. Pulling sees as dangerous in games. In a gaming group where role-playing predominates, power level and combat are downplayed because that interferes with the role playing. (Imagine an improvisational play in which the cast has to spend two minutes out of every five rolling dice. It would be decidedly boring, as it is in gaming. “Role-playing versus roll-playing” has long been a dichotomy in gaming and the two do not mix well together.)

8. What is his/her alignment?

The following are a list of categories for alignment: Chaotic Evil, Chaotic Good, Chaotic Neutral, Lawful Evil, Lawful Good, Lawful Neutral, Neutral Evil, Neutral Good and Neutral.

...Observations indicate that in the past a significant number of adolescents will [sic] choose an evil alignment. The reasons that young players give for choosing an evil alignment is they feel that there are less restrictions on the player/characters therefore, they can do more, get by with more and stay alive longer in the game.

In reality, most players do whatever they have to do and don’t worry about alignment. Alignments are generally viewed with distaste among players and are not featured in many games outside the D&D family. (The author once postulated an alignment system for a game that consisted of one axis running from Naughty to Nice and the other from Sloppy to Neat, but it never caught on.) Alignments are basically silly and impede play, so are most often ignored.

[Pulling continues in this section by noting “There was a young boy who was fourteen years old in Orlando, Florida who stated that he has a Thief with a Lawful Good Alignment. In reality thieves are not thought of in society as Good, therefore the confusion over proper attitudes about more qualities become confused. Right and Wrong are situational. The author would like to point out that Robin Hood or the patriots who held the Boston Tea Party could have been tagged with the label of Good Thieves.]

9. Has the individual has [sic] any curses placed on his/her character? If yes, what kind and get him to discuss the procedure, type of curse.

Mrs. Pulling’s concern over curses stems from her belief that having a curse placed on his character is what drove her son to kill himself. That belief is pure nonsense and is based, as will be shown, in a willful ignorance of the circumstances surrounding Bink Pulling’s suicide. To suggest that an event in a game could cause an otherwise normal child to kill himself means that one would have to accept the idea that a player who goes bankrupt in Monopoly could be driven to kill himself because of it. Because Monopoly is an old standard, no one would ever believe that sort of allegation, but because role-playing games are so new and poorly understood, that sort of illogical charge goes unquestioned.

10. What was the individual’s character name/names?

Mrs. Pulling places a great deal of weight on the name of characters, especially if they can be found in occult works, such as the dreaded Necronomicon! She also notes Darren Molitor used the names Demun and Sammy Sager for his characters. After he confessed to the FBI, he signed his confession in those names as well as his own.

The choice of a name for a character, at the very worst, is a form of wish fulfillment. It is directly analogous to a person making a selection of a costume for a masquerade party. Choosing to go as Zorro, for example, is not because the person in the costume sees himself as Zorro, but because it’s fun, for a short time, to adopt that role.

More commonly the choice of a name for a character is the result of a joke in the gaming group or a matter of pure expediency. In a fantasy game the author once named a character ‘Waring-blender’ because he was in the kitchen when filling out the character sheet. The similarity between Darren Molitor’s Sammy Sager and the popular musician Sammy Hagar suggests a similar origin there. Another player of the author’s acquaintance, because his friends claim he always plays himself, no matter what game is going on, names many of his characters with some variation of his own name.

The significance of a character’s name, as can be seen from the examples, is highly subjective and can easily vary from character to character depending upon the game and the circumstances under which the character was named. To attempt to generalize about the import of character names is as foolish as attempting to generalize about the nature of the names of cats and dogs.

11. What was his/her racial class in the game?

This only becomes important with the fact that many youngsters will try try to “get over” on you when you ask what is their character and they will tell you that they are an elf. An elf in the game is a racial class, not a character class, therefore most people feel that elves are innocuous, innocent creature and pass over any involvement with negative thoughts. The Racial classes are as follows: Dwarven, Elven, Gnome, Half-Elven, Halfling (Hobbit), Half-Orc and Human.

In other games there are other racial/alien types. The advantage of playing a different race comes in added strength for Dwarves, or night vision for Elves, etc. People play other races to escape, which is what relaxation and hobbies are all about. The choice of racial type has little significance in the gaming world, but Mrs. Pulling clearly sees it in another way. Because Elves and Dwarves and Hobbits and the rest are not mentioned in the Bible, they must be creations of the devil. As such, playing a non-human character carries with it all sorts of evil baggage.

12. What is his/her level in the game?

See question seven.

13. What god or gods did the individual serve in the game?

Because most games do not deal with religion, the answer to this question could be “Huh?” very easily – once again without an intention to deceive on the suspect’s part.

Moreover, there is an equating here with game actions and real actions. To suggest that “worshiping” an imaginary god in a game is the same as worshiping that god in real life is to suggest that any actor who’s donned a Nazi uniform and saluted a portrait of Hitler is a Nazi. Because the Bible forbids having “false gods” before God, even offering a sacrifice in a game to a god the Gamemaster has made up becomes an act of idolatry, and idolatry is of the devil. Therefore, clearly, a game in which this happens is Satanic and is quite capable of luring a child to the devil.

This sort of crippled logic can be used to show almost anything is Satanic.

As can easily be seen from the material above, not only are the questions useless, but Pulling’s explanations for possible answers are nearly incoherent. Very obviously Pulling’s questions are designed to determine if the suspect can distinguish between fantasy and reality. Plainly, Pat’s confusion of one with the other gives birth to a whole host of problems. A normally well adjusted youth who enjoys games, by virtue of answering those questions in an open and truthful manner, could be painted as a staunch Satanist doing his best to hide his coven!

Worse yet, Mrs. Pulling is distributing this questionnaire to police officers who attend Cult Crime seminars. Clearly the determination of a suspect's sanity, as pertains to his ability to sort out reality and fantasy, is a judgement best made by someone with psychological training, not someone who has spent a weekend listening to Mrs. Pulling. To believe that the questionnaire could help in determining the depth and breadth of a satanic conspiracy is folly because, through its misinformation, the document creates that conspiracy just by its use.

Mrs. Pulling adds another set of questions to the thirteen she asked the police to use above. The first is : "Has he read the Necronomicon or is he familiar with it?" In her explanation of this general section she notes, "This will help determine if the individual has a working knowledge of the occult, and if his gaming abilities lean more to the dark side which could give cause or reason for bizarre behavior."

The phrase, "if his gaming abilities lean more to the dark side," requires close examination. The very phrase and its wording suggests that games somehow are possessed of power that can be used for good or evil. This is nonsense – games are not batteries filled with good energy or evil energy. If games were anything more than a form of entertainment, everyone who ever won a game of Monopoly would magically become a Donald Trump and good Risk players would have taken over the world.

In that dire question, Mrs. Pulling mentions the Necronomicon. By context alone it would have to be assumed that the Necronomicon is an occult tome the rough equal of the Satanic Bible. In fact, the Necronomicon predates the Satanic Bible and has a rather well known history.

The Necronomicon is a joke. It was created as a volume of "forbidden knowledge" by Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft wrote back during the pulp era and created the Elder Gods, the best known of which is Cthulhu (Kaa-thu-lu or Kaa-tu-lu). The Necronomicon was supposedly written by the mad Arab, Abdul Alhazred. Penned in blood on parchment made of human flesh, it contained a history of the Elder Gods and spoke of their nature and the things they had done. To read it was to go insane.

Lovecraft shared his "Cthulhu Mythos" with the other writers of the day, opening it up to public domain. Cthulhu, the other gods and the Necronomicon began to show up in stories in the horror genre from a whole host of writers – professional and amateur alike. Phantom copies of this book would mysteriously appear listed in library databases, though it always seemed to be checked out to a Mr. A. Alhazred.

In short, the Necronomicon became an inside joke shared by fantasy and horror fans. For the first half century of its life it did not see print because no text of it existed. It was a fantasy and probably would have remained so if several different people had not decided a fast buck could be made actually bringing out this forbidden tome.

In the late seventies the first of at least five different versions of the book appeared on the market. Most are gibberish and at least one version repeats its Romanized Arabic text every ten pages (the author having assumed that no one would ever try to wade through more than ten pages of the nonsense). Another book appeared with a black leather binding and gold stamped cover. It retailed for \$50 in 1978 and now goes for well over \$100.

Though now extant, The Necronomicon has the same veracity as Gulliver's Travels or Dante's Inferno. Citing it as an occult book would be akin to citing Rona Jaffe's novel "Mazes and Monsters" as an investigative book. (The fact that NCTV's Dr. Thomas Radecki did just that in one of his press releases does not make the novel a factual book.) A moment's research into the Necronomicon would have revealed its less than blue-ribbon pedigree, but Mrs. Pulling has not apparently put that much study into this tome.