

**Juegos de rol,  
un entretenimiento que no sólo divierte a los jóvenes sino que puede contribuir a estimular valores como la imaginación, la capacidad de decisión, la lectura o el trabajo en equipo.**

## Los juegos de rol contra sus sombras

Juan Ferreiro Galguera  
Profesor de la Universidad de A Coruña - Periodista

Saltaron a la palestra informativa a raíz de un macabro asesinato en 1994. Desde entonces, los prejuicios y la desinformación han tendido sobre los juegos de rol el espectro de la sospecha. Sin embargo, este entretenimiento no sólo divierte a los jóvenes sino que puede contribuir a estimular valores como la imaginación, la capacidad de decisión, la lectura o el trabajo en equipo.

En la madrugada del pasado Viernes Santo, cundió el pánico entre las multitudes que seguían las procesiones de las calles sevillanas. Se desconocen los motivos exactos por los que avalanchas incontroladas de personas empezaron a correr en dirección contraria a la de las cofradías provocando varios heridos. La similitud de las escenas con la reciente película *Nadie conoce a nadie* (sobre un macabro juego de rol en vivo en la Semana Santa de esa misma ciudad andaluza), llevó a algunos a sospechar que los sucesos habían sido planeados por los participantes de un juego de rol. Sin embargo, nadie puede negar que pudieron ser otros los detonantes de tal sobresalto colectivo.

Pocos días antes, en los albores del mes de abril un chico de 16 años, blandiendo una Katana (sable samurai), degollaba en Murcia a sus padres y a su hermana menor, que padecía de síndrome down. La espada era similar a la que utilizaba el protagonista de un videojuego (el *Final Fantasy VIII*) cuya misión era eliminar con su arma a los gobiernos autoritarios y opresores.

Estos terribles sucesos, despertaron en la memoria colectiva el recuerdo de un amanecer fatídico de 1994 en el que un joven universitario, acompañado de un amigo asesinaron brutalmente a un empleado de limpieza que esperaba al autobús. Lo mataron porque su aspecto coincidía con la descripción del macabro objetivo de un juego de rol en vivo: un hombre calvo, bajo, y que vestía mal.

Aunque estos sucesos lúgubres hayan extendido un velo de sospecha sobre los juegos de rol no se debe sin más condenar este tipo de entretenimiento. No es justo descalificar a priori una actividad lúdica porque algunos dementes la hayan canalizado hacia fines crueles y perversos. Desde esta óptica se pueden leer las palabras de Fernando Jiménez, representante de la Asociación de Jugadores de rol de Granada (UDR), quien calificó los sucesos de la Semana Santa sevillana como, "una simple gamberrada, que no tiene nada que ver con nosotros". "Es como si alguien que está mal de la cabeza se pone a jugar al ajedrez y por cada peón que se come, decide matar a una persona de determinadas características", añadió.

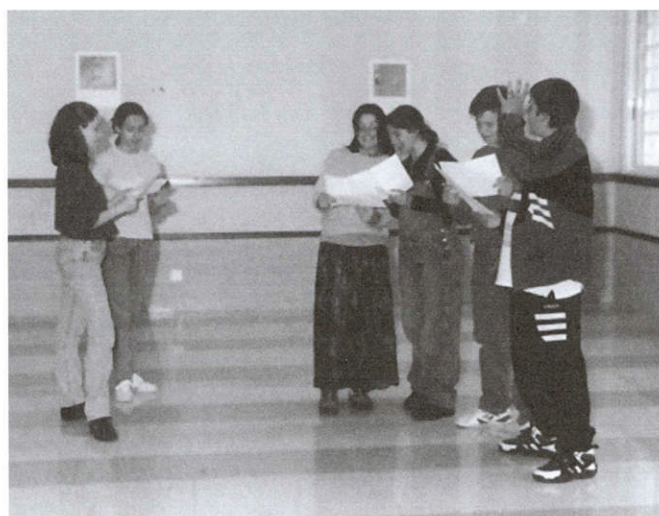
En estas líneas intentaremos dar un esbozo de lo que son realmente los juegos de rol, de sus virtudes y de las prevenciones que requieren.

### Qué son y cómo surgieron

Según Jiménez, los juegos de rol son, "como los de indios y vaqueros, solo que un poco más sofisticados y gobernados por ciertas reglas sencillas (...). Son muy parecidos al teatro improvisado y se pueden asemejar a una narración colectiva".

La infraestructura que requieren es relativamente sencilla. El escenario del juego es una mesa entorno a la cual se sientan varios jugadores que van a vivir una aventura con la imaginación. La finalidad es crear una ficción a partir de tres elementos: manual básico, director de juego y jugadores.

El manual básico ofrece una ambientación, unas reglas y, a veces, también unas fichas en las que se describen los rasgos y habilidades de los personajes. El director de juego (también llamado *Master*, o *dungeon master*) es el encargado de preparar el contexto. Determina el objetivo que deben conseguir los jugadores y planea las incidencias que les van a salir al paso en la aventura. Pero no puede prever cómo reaccionarán los personajes ante dichos sucesos. Eso dependerá, en parte, de la actuación de los perso-



Archivo

najes. Los jugadores son los que darán vida a los personajes. Para ello, analizarán primero sus características, descritas en unas fichas, se meterán en su piel (interpretarán ese rol) e intentarán lograr el objetivo marcado por el director.

Este entretenimiento tiene un cierto paralelismo con la elaboración de una novela o de una obra de teatro. Pero, mientras que en estas actividades literarias el autor crea el argumento en su totalidad, en los juegos del rol no hay una historia cerrada. Aunque el director de juego presenta un contexto inicial, el resto del argumento lo elaboran los jugadores exponiendo de forma dialogada la manera como harían frente a los sucesos que se les presentan. Es, por tanto, como una obra de teatro cuyo argumento es escrito en parte por el autor y en parte por la improvisación de los actores ante las incidencias que se les presenten.

El primer juego de rol, *Dungeons&Dragons* (*Dragones y Mazmorras*), fue creado en 1973 por Gary Gygax y Dave Anderson. Les siguieron otros muchos como *Baldur Gate*. Se les llamó inicialmente "juegos de rol de fantasía" porque todos ellos estaban inspirados en la literatura fantástica. Una de las novelas más influyentes en este ámbito lúdico fue la conocida trilogía *El Señor de los anillos*. Su autor, J.R.R. Tolkien, está considerado como el padre de este género literario. Hoy en día, hay tantas variedades de juegos de rol como se quiera. Bueno, como permita la fantasía. Pero, muchos de ellos siguen inspirados en la literatura fantástica. De hecho, no pocos jugadores son ávidos lectores de este tipo de novelas.

### Lo que no son juegos de rol

Poco a poco este tipo de pasatiempo fue adquiriendo mayores niveles de sofisticación. Eso favoreció el "intrusismo". Actualmente, muchos denominan jue-



gos de rol a entretenimientos que no son tales. Algunos puristas denuncian estas "intromisiones". Javi, un joven de 22 años encargado de una conocida tienda especializada en juegos de rol, se confiesa asombrado por la desinformación que algunos medios de comunicación vierten en torno a este tema. "Se les confunde con otros entretenimientos que reciben el mismo nombre pero que no son tal, por ejemplo videojuegos, las cartas de rol, o los juegos de rol en vivo".

Las diferencias de estos últimos con los auténticos juegos de rol son bastante remarcables. En los videojuegos (ej. el *Final Fantasy*, al que aludimos más arriba) no existe un grupo de jugadores. Es un juego individualista en que sólo participan el jugador y la máquina. No existe, por tanto, diálogo con otros jugadores para desarrollar una narración, característica de los auténticos juegos de rol.

Por lo que se refiere a las cartas de rol, como indica Joaquín, un empleado de la sección de juegos de unos grandes almacenes, "no son otra cosa que cartas ambientadas en estos juegos". Aún así, gozan de mayor demanda que aquellos, al menos en las tiendas de grandes superficies.

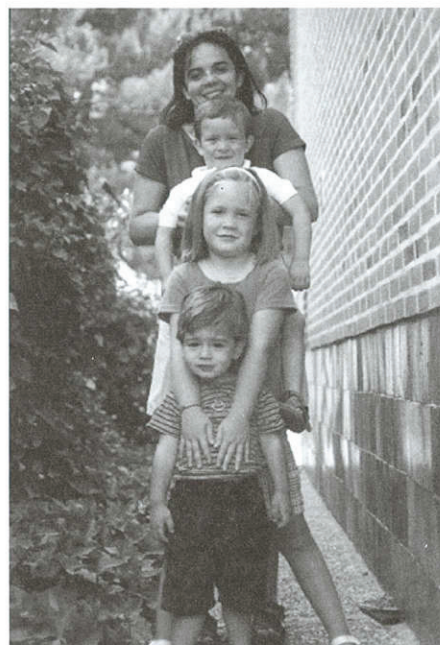
Por último, lo que diferencia a los denominados juegos de rol en vivo de los de fantasía es que en aquellos los jugadores abandonan la mesa, es decir, abandonan el puro mundo de la imaginación y se adentran en el mundo real para materializar su aventura. Los juegos de rol en vivo han generado las mayores suspicacias que rodean este tipo de entretenimiento. Sin embargo, no tienen porqué derivar hacia un juego perverso. Es un prejuicio satanizar esta variante de los juegos de rol sólo porque algunas personas enfermas o desalmadas los hayan proyectado hacia aventuras esperpénticas como causar lesiones o perpetrar asesinatos. Quizá el eco que han generado estos sucesos en los medios de comunicación y en el cine expliquen el arraigo de este error. Porque, los juegos de rol en vivo pueden llegar tener un contenido no sólo lúdico sino también educativo. Se practican en lugares de convivencia, como campamentos, jornadas etc. Katuxa, una joven monitora de campamentos, asegura que no solo son un pasatiempo muy socorrido para las acampadas veraniegas sino que, "pueden resultar muy pedagógicos". Los jugadores tienen que meterse en el papel de grupos de personajes de la vida real (por ejemplo: inmigrantes sin papeles, policías, etc.). Los monitores, que hacen de directores de juego, les indican los lugares a los que tienen que dirigirse. En cada uno de esos sitios habrá otro monitor que les planteará una situación frente a la cual tienen que optar.

Además de la diversión, el juego enseña dos cosas relacionadas con la toma de decisiones. En primer lugar, la importancia de adoptarlas por uno mismo, sin que otros las tomen por ti. En segundo lugar, que los jugadores descubran que muchas decisiones no son acertadas o equivocadas. Lo que es desacertado es dejar de tomarlas y dejar que la desidia se arrogue el rol que le corresponden a la voluntad.

El único peligro de estos juegos en vivo, asegura la monitora, es que "los jugadores se acostumbren a tomar decisiones desde la piel de otros, pues siempre es más divertido, más fácil y menos comprometido que tomar las propias determinaciones".

## Cómo se juega

El principal componente de los juegos de rol de fantasía es la imaginación, canalizada y generada por el director de juego y los jugadores participantes. Cada juego, que suele incluir sus propias reglas y fichas informativas de los personajes, ofrecen una determinada ambientación (el japon medieval, la ciudad de los vampiros, etc.)



C. Ruiz

La fase de preparación es decisiva. Esta misión le corresponde al director de juego (En adelante lo denominaremos DJ). Debe dedicar bastante tiempo a preparar la sesión. En primer lugar, debe adoptar unas reglas. Aunque pueden venir en el propio juego, puede modificarlas o inventarlas. En segundo lugar, el DJ conjugará la razón con la imaginación para crear "su mundo fantástico", esto es, un contexto que normalmente no estará limitado por las realidades de este mundo. Para ello, puede echar mano de mapas, dibujos, o lo que su creatividad le indique.

La creación de esa situación de partida incluye la presentación de los personajes que los jugadores van a interpretar. Tienen que meterse en ese papel (rol)



para protagonizar una historia abierta. Hay que distinguir entre los personajes no jugadores (PnJ) y los personajes jugadores (PJ). Los primeros (PnJ), una princesa que hay que rescatar, el dragón malvado que quiere impedirlo, etc., estarán interpretados por el DJ. Los segundos (PJ), que pueden ser personas, animales, espíritus, etc, serán interpretados por los participantes. En una partida media suele haber de 3 a 5 personajes jugadores.

Unos y otros pertenecerán a una raza o especie y tendrán unas características y unas habilidades determinadas. Las fichas describirán tanto la raza o especie a la que pertenecen (en los juegos fantástico-medievales suelen ser humanos, elfos, enanos, etc.) como las habilidades y características propias de cada personaje (la profesión, la fuerza, la belleza, el poder mental, si saben nadar, saltar, correr...) Estas características vendrán definidas numéricamente (por ejemplo, del 1 al 10)

Presentada la descripción de los personajes por el DJ, los jugadores tienen que estudiarlas detenidamente para interpretar correctamente su papel. Debe olvidarse de sus características propias (excepto la imaginación) e intervenir en el juego como si fuera el personaje al que da vida. En esto radica la diferencia con otros juegos. En el ajedrez o en los naipes, las fichas o cartas son útiles que maneja el jugador desde el azar y su propia inteligencia. En el rol, los personajes no son meras cartas o fichas. Son seres animados que necesitan del jugador para desplegar sus potencialidades.

Tenemos, pues, un manual básico que crea una ambientación, una situación de partida esbozada por el DJ, y dos tipos de personajes, los no jugadores, interpretados por el DJ y los jugadores, a quienes dan vida los participantes. A partir de ahí, la creación del argumento será un proceso continuo elaborado por los jugadores en forma de diálogo a partir de las incidencias planteadas por el DJ.

En el mundo del rol existe una jerga, aunque algunos términos pueden variar de unos juegos a otros. Ya conocemos algunos vocablos: Director de Juego (DJ), personaje jugador (PJ), personaje no jugador (PnJ), raza o especie... Pero hay muchos más. Por ejemplo, "puntos de vida", que representan los daños que ha sufrido el personaje en un ataque. "Crítico" o "pifia": ataque con resultado adverso para el atacante, ...

Cada sesión de juego puede durar una media de 4 ó 5 horas. Algunas, sin embargo, pueden demorarse hasta un día entero.

## Virtudes pedagógicas

El principal atractivo que encuentran los jóvenes en los juegos de rol es que les brindan la posibilidad de vivir aventuras en vez de leerlas. Además, tienen un gran potencial educativo. En primer lugar, ayudan a desarrollar la imaginación, que es el principal y casi único instrumento de este juego. En segundo lugar, enseñan la importancia de tomar decisiones pudiendo ayudar a fortalecer la capacidad resolutoria, con las prevenciones ya expuestas. En tercer lugar, apuestan por la actuación solidaria. En los auténticos juegos de rol se actúa en equipo. Los participantes no compiten entre sí. No se trata de que una persona gane o pierda sino que los jugadores colaboren para desarrollar una historia y llevarla a buen término. Sólo lo lograrán si cooperan. En este juego se relativiza la competitividad y se ensalza el trabajo en equipo. No hay vencedores ni vencidos. Sólo el regusto de haber vivido una fantasía colectiva.

Por último, puede fomentar la lectura (los más simples manuales exigen un nivel aproximado de 2º de la ESO) y avivar la capacidad de investigación, pues muchos jugadores se sienten impulsados a averiguar la mayor cantidad de datos posibles sobre la época en que está ambientado.

## Los más vendidos

Según la opinión de varios comerciantes, los tres manuales básicos más vendidos son estos tres. *El Vampiro*, *La leyenda de los 5 anillos* y *La llamada de Cthulhu*. En el primero, ambientado en la actualidad, los jugadores interpretan a vampiros que son los pobladores de unas imaginarias ciudades en las que existen jerarquías, intrigas políticas para conseguir el poder, etc. *La leyenda de los 5 anillos*, está ambientado en el Japón feudal y *La llamada de Cthulhu* es una historia de terror.

El precio de estos manuales básicos, que incluyen las reglas y la ambientación, oscila entorno a las 4000 pesetas. También hay aventuras hechas que pueden costar unas 2000 pesetas. Respecto a los dados, existen 6 tipos. Cada uno cuesta 80 pesetas. ■

## Para saber más

<http://www.dragonmania.com/guia/que.htm> - Guía de introducción.

[http://www1.gratisweb.com/pocket\\_c/vocabulario.htm](http://www1.gratisweb.com/pocket_c/vocabulario.htm) - Vocabulario "rolero".

<http://www.ciudadfutura.com/lasdunas/ring.htm> - Las mejores Webs sobre Juegos de Rol, con material, módulos, aventuras, imágenes, ...

<http://www.upl.cs.wisc.edu/%7Ewoodelf/RPG/RPG.html> Directorio norteamericano con enlaces a webs relativas a casi todos los juegos del rol que existen en el mundo. Y, todo tipo de recursos para másters y jugadores.