

*Los tiempos  
actuales han  
cambiado  
muchas  
formas de  
entretenimiento.  
En este sentido  
ha aparecido*

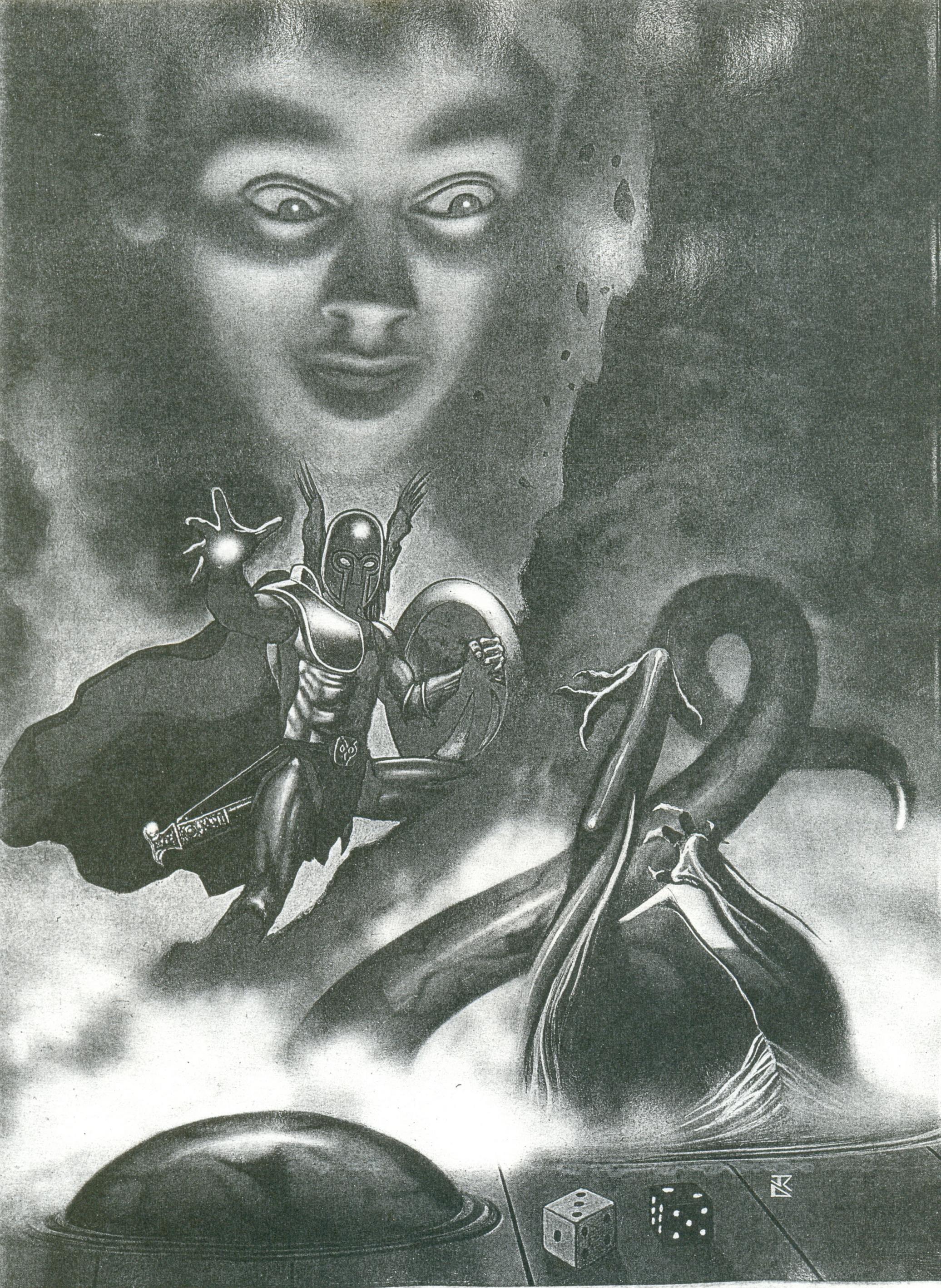
# LA NUEVA CULTURA DEL JUEGO

Un revolucionario fenómeno, la aparición de nuevos modos de ocio juvenil: juegos de estrategia, simulación y rol han roto los esquemas tradicionales dando por tierra con la competitividad y enaltecendo la fantasía, la imaginación y la pura diversión.

Esta afición en la que destacan netamente los juegos de rol, va ganando día a día entusiastas seguidores, cuyas edades oscilan entre los 14 y los 30 años. Sus aficionados ya han fundado en España 150 clubs, que se potencian con mini-jornadas en casas particulares, torneos oficiales, cursos y jornadas organizadas

**POR ZULEMA CIORDIA**

Ilustración de José Ramón Domingo



por los Ayuntamientos. Este fenómeno, que comenzó hace aproximadamente once años, está muy extendido en Gran Bretaña, Francia y Estados Unidos y corre casi paralelo al "boom" de los libros de "high fantasy", interactivos y libros-juego.

El más moderno género de fantasía tiene dos paternidades muy claras; el escritor norteamericano Robert E. Howard y sus historias de Conan de Cimeria, y J. R. R. Tolkien, autor del célebre "El señor de los anillos" y sus productos (El Hobbit y El Silmarillion). De ese mundo apasio-

nante salió "El juego de Rol de la Tierra Media", basado precisamente en El Hobbit y El Señor de los Anillos.

A su vez, Ian Livingstone y Steve Jackson son dos figuras importantes e internacionalmente conocidas en el mundo de los juegos fantásticos, autores junto a Joe Dever y Gary Chalk, los cuatro nacidos en Gran Bretaña, de excelentes libros-juego como "La ciudad de los ladrones" o "El abismo maldito" entre otros. Jackson fue uno de los primeros británicos que se sintió irresistiblemente atraído por los Role-Pla-

papel o "rol" del jugador es naturalmente, la "buena" interpretación de un personaje. El objetivo es la realización de una aventura y para ello la "supervivencia" de su personaje. Precisamente en el juego de Rol, el placer está en la "aventura vivida" y no en competir con los restantes compañeros de juego.

Intervienen dos tipos de jugadores: el árbitro o máster y los jugadores-personajes. El número de jugadores oscila desde dos hasta un máximo de catorce, dependiendo de la temática del juego. Es este un fenómeno sociológico que reúne alrededor de una gran mesa a personas que se comunican oralmente sin tensiones, en un clima donde impera la imaginación y la fantasía; una placentera diversión en la que hasta el más empedernido fumador se olvida del vicio. Una ola que barre las viejas estructuras de los juegos más tradicionales, iniciando una nueva cultura cuyas derivaciones pueden llegar a ser impredecibles.

#### UN MUNDO FABULOSO

El juego del Rol se constituye como una creación colectiva y se desarrolla generalmente en universos de fantasía épica. El grupo reacciona ante el planteamiento y los estímulos lanzados por el máster y la aventura produce, de esta manera la propia historia.

El juego de Rol y la literatura de fantasía tienen sus puntos de contacto. Los jugadores hacen uso, en bastantes ocasiones, de su mundo fantástico, integrando algunos de sus personajes-héroes y combinándolos entre sí. Esto produce a su vez relaciones curiosas y complejas entre el juego y la obra literaria. Así lo admite el propio Michael Moorcock. Moorcock, que ha recibido los premios Nebula, British y World Fantasy, Guardian Fiction y John W. Campbell Memorial, a lo largo de su prolífica y controvertida carrera que lo ha consagrado como uno de los más importantes escritores ingleses contemporáneos, ha visto algunas de sus obras trasladadas a juegos de Rol, e incluso él mismo ha adaptado sus personajes a estos juegos, entre ellos el héroe Elric de Melniboné. Lo mismo ocurre con autores como Terry Prat-



**L**os juegos de Rol se anuncian en tiendas y en locales especializados de algunas ciudades europeas. La moda también llegó a España.

ting Games americanos, tales como Dungeons & Dragons, RuneQuest y Traveller, inicialmente como jugador y después como fundador, junto a Ian Livingstone, de la Games Workshop Ltd. Su compañía, creada con el fin de promover este nuevo "hobby", es en la actualidad la mayor compañía del Reino Unido especializado en este tipo de juegos. Steve Jackson estudió Biología y Psicología en la Universidad de Keele y dedicó la mayor parte de sus energías a la fundación de la Sociedad de Juegos de dicha Universidad. Algunos de estos autores ilustran magníficamente sus propios libros.

Las aptitudes fundamentales de un jugador de Rol son la lógica, el sentido común y la imaginación. El

chett o Tanith Lee, conocida como la "Reina de la Fantasía".

Es en Estados Unidos donde el juego de Rol se ha convertido ya en un fenómeno muy importante y se ha extendido de forma considerable. En España comenzó su verdadero auge a principios de 1989, y va camino de seguir ganando cantidad de adeptos con inusitada rapidez.

Uno de estos juegos de Rol más vendidos en todo el mundo es "Dungeons & Dragons", alcanzando el millón de ejemplares al cabo de diez años. Otros juegos de gran

éxito son: "La llamada de Cthulhu", "RuneQuest", "Traveller", "James Bond", "Marvel Super Heroes", "Judge Dredd", "Star Wars", "Paranoia", "Dragonlance" y "Turtles". Pero además de los libros, el juego de Rol cuenta con bestiarios y mapas exhaustivos de las tierras literarias, esquemas, dados, módulos, réplicas de objetos mágicos, armas y figuras de gran belleza. Estas figuras de plomo son otra de las curiosas derivaciones de este nuevo "hobby". Si bien no todos los jugadores de Rol las utilizan, muchos de ellos las coleccionan para usar en

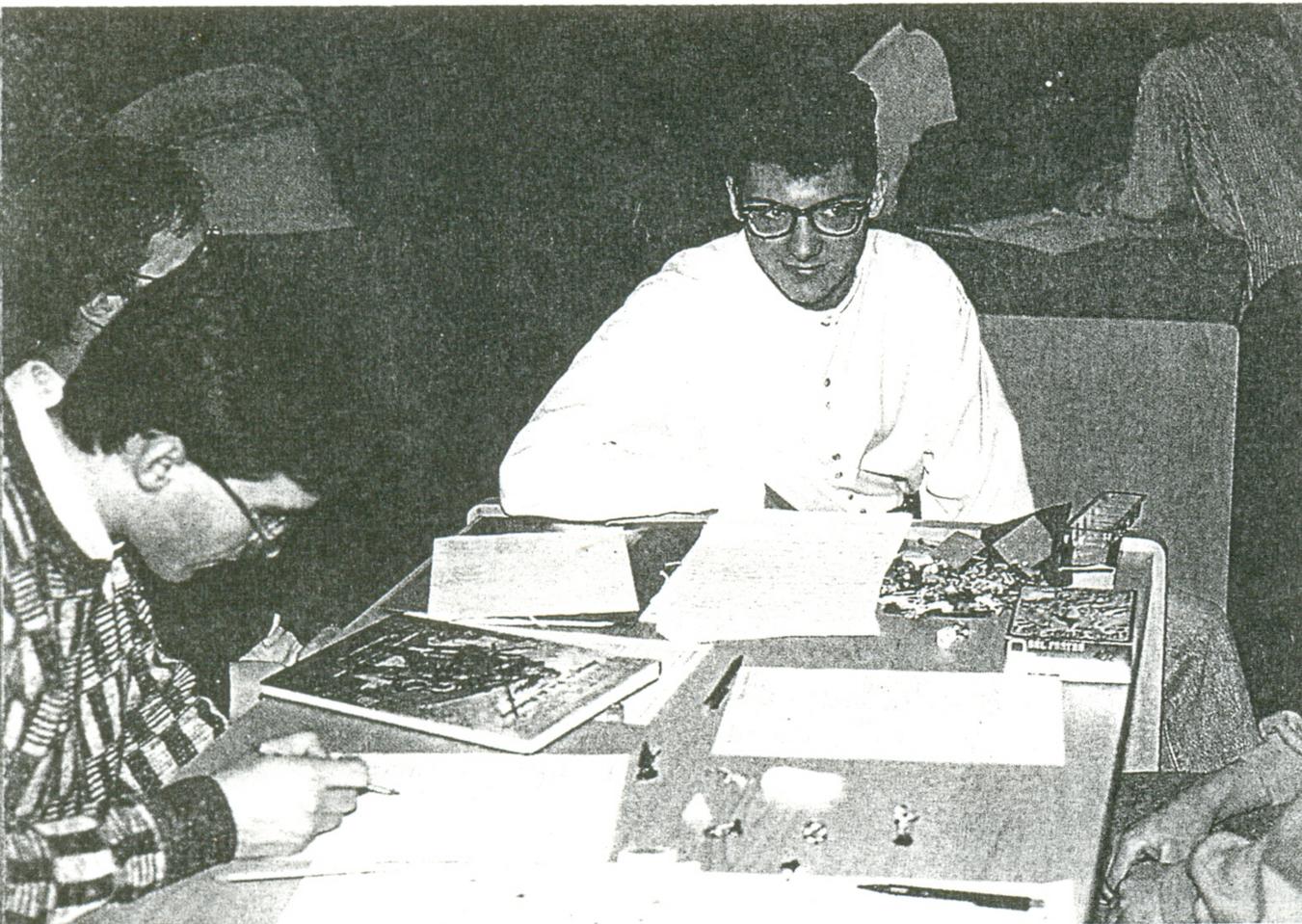
un gran despliegue de imaginación.

## EN BUSCA DEL OCIO CREADOR

*"En una sociedad obsesionada por los juegos de azar y los juegos competitivos, y donde el llamado ocio creador está dirigido, sistematizado y aburguesado hasta el aburrimiento, esta nueva cultura del juego abre una esperanza de contestación a este orden establecido: el de la diversión".* Es la reflexión de un psicólogo, que agrega... *"Este movimiento, esta nueva cultura del juego, pone en evidencia la rebeldía inteligente ante el sistema. Una esperanza que hace entrever vías de comunicación creativas, imaginativas y, hasta podríamos decir, de alguna manera artesanales".*

Las palabras del psicólogo están plenamente confirmadas y ampliadas por los testimonios de tres jóvenes jugadores de Rol, cuyas edades oscilan entre los catorce y los dieciocho años. Jorge, estudiante de tercero de BUP, asegura que el juego de Rol es un incentivo muy completo para desarrollar el nivel de creatividad y fantasía de cada jugador, y agrega... *"Pienso que inconscientemente me rebelo contra los otros juegos, que son bastante esclavistas y siempre estás sometido a sus reglas fijas. Si bien en el juego de Rol existen también reglas, éstas son manejables y flexibles. Además es un juego imaginativo donde se "sienten" los personajes. En él, uno está a gusto, muy bien con los compañeros en un ambiente de confraternidad total. En cambio en la mayoría de juegos, los otros son tus rivales... tus enemigos."*

En cuanto a la diversidad de estudios, clase social y edades, Jorge aclara que: *"Se comienza a jugar a partir de los catorce años hasta alrededor de los treinta. Entre los jugadores existen chicos que estudian BUP, muchos más que trabajan, universitarios de informática, clase baja, alta y media. Una variedad absoluta".* Esta última opinión la confirma Rafael, de catorce años, quien agrega... *"Se va extendiendo, yo llevo a un amigo y él lleva a otro. A mi me gusta el deporte, la discoteca y también algunos otros juegos, pero el Rol me divierte mucho."*



**E**ntre  
**los jugadores de Rol  
se encuentran  
todo tipo de jóvenes,  
estudiantes  
algunos y empleados  
otros, siempre  
con ganas de vencer.**

la mesa de juego y, además, las pintan. Algunas de estas piezas se convierten así en verdaderos objetos artísticos de original creatividad e individualidad. Minúsculos guerreros y fantásticos dragones, trolls, orcos, enanos, elfos, hobbits, grifos y centauros, completan y dan más efectividad y belleza a la mesa de juego preparada para una larga partida de Rol, que puede durar en ocasiones hasta meses.

Otro tipo de accesorios proporcionan un efecto adicional si se usan en combinación con las figuras. Se pueden construir grandes conjuntos de ruinas, bloques de rocas, colocar árboles, puentes y acantilados, y también una cantidad de objetos extraños que ayuden a crear un clima dramático, en

*Y lo más importante es que no existe tensión con los compañeros al jugar".*

Javier de dieciocho años combina su "rol" de máster con el de jugador-personaje... *"Me gusta hacer las dos cosas, arbitrar y jugar, pero quizás es más entretenido ser personaje porque te defines para vivir una aventura. El juego de Rol es ocio puro. Es jugar para divertirse. Tiene posibilidades infinitas y complejas, en cambio otros las tienen limitadas. Te permite interpretar un personaje, que nunca podrás llegar a ser. Y "vivir" unas situaciones que nunca podrás llegar a vivir en la realidad".*

Para ser jugador de Rol no es necesario ser más inteligente que para otros juegos, pero sí más imaginativo. Casi todos los apasionados por el Rol son ávidos lectores de literatura fantástica, en cambio no todos los que leen este tipo de libros juegan al Rol.

## **LAS REGLAS DEL JUEGO**

Sumergirse en un juego de Rol es vivir unas aventuras exóticas que transcurren en tierras mágicas, y cuyo objetivo fundamental es divertir. El desarrollo del juego, una propuesta apasionante, es eminentemente verbal. Tiene reminiscencias de laboratorio de teatro, guión improvisado, escenografía y teatro de títeres y resulta un excelente ejercicio de imaginación y comunicación oral. Se puede asumir el papel de jugador, es decir, de la persona que crea y que maneja a los personajes (aventureros), o bien el papel de máster, quien se encarga de crear las aventuras para mayor divertimento. Lo ideal es probar ambas cosas en distintas partidas. Ser jugador de Rol consiste en meterse en el papel de uno o más aventureros, quienes están generados aleatoriamente y cuya existencia se desarrolla en un mundo de juego previamente definido. Los personajes preferidos por los jugadores suelen ser guerreros y magos, lo más alejado posible de la propia personalidad. Las reglas no son más que unas listas de acuerdos que unen a jugadores y máster, para conseguir que el mundo del juego sea inteligible. También representan las experiencias comu-

nes de los personajes que intervienen, y ofrecen una serie de sistemas para poder calcular cuál es la probabilidad de éxito o fracaso que conlleva una acción en concreto antes de que sea llevada a cabo. Las reglas son algo parecido a los tribunales de apelación: cuando surge un desacuerdo entre lo que los aventureros quieren hacer y lo que el mundo de juego parece permitirles, deben usarse las reglas para aclarar el conflicto.

La mayor parte del juego se lleva a cabo mediante un intercambio verbal: los jugadores le dicen al máster lo que sus personajes intentarán hacer, y el máster les confirma si pueden o no hacerlo, y les



**L**os jugadores con papel de personaje están obligados a actuar en equipo siempre, y se les prohíbe meterse con los que tienen mala suerte.

aclara lo que sucede en este último caso. Las reglas determinan lo que puede hacerse en una situación concreta. Si hay varias posibilidades, la situación se resuelve con una tirada de dados determinada (los dados no son, ni se usan, convencionalmente). Rara vez se sabe con certeza si el aventurero puede realizar una tarea concreta correctamente. Como en la vida real, uno tiene que arriesgarse y depende del aventurero decidir si la cosa merece la pena.

El máster tiene la inmensa satisfacción y la gran responsabilidad de preparar la situación que dará lugar al juego, y de desarrollarla con imparcialidad. El deber del máster es ofrecer una oposición hábil y mesurada, de lo contrario los aventureros tendrán pocas posibilidades de éxito, y por lo tanto, los jugadores se aburrirán. Debe ser justo, o sea, abstenerse de tomar decisiones arbitrarias contra los jugadores, aunque pueda sentirse frustrado si éstos terminan venciendo a sus creaciones o desentrañando sus misterios. Y tiene la opción de utilizar sus mecanismos en casi cualquier mundo de fantasía posible. El máster ejercita así, además de la fantasía y la imaginación, la justicia y la ética, con lo que se convierte en una figura totalmente "nueva" y revolucionaria en el mundo de los juegos de mesa. Por su parte, los jugadores-personajes tienen que trabajar en equipo, sin meterse con los que tengan mala suerte. Y si se les ocurre algo apropiado para combatir una situación, deben compartirlo con agrado, dejando fuera del juego las animosidades personales.

Con el juego de Rol ocurre como con todas las cosas, su masificación acelerada hace que pueda llegar a resentirse en calidad. Los clubes no dan abasto con la gran afluencia de nuevos socios, y los máster, acostumbrados a arbitrar partidas creadas para jugadores ya bastante experimentados, sufren la falta de práctica de los nuevos.

No obstante, falta mucho tiempo para que el juego de Rol se haga muy popular, y estos entretelones de andar por casa no empañan en absoluto las extraordinarias cualidades y las futuras consecuencias de una nueva cultura del juego. —