



Universidad del Aconcagua

Evaluada por CONEAU.

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

TESINA DE LICENCIATURA

El análisis de un testimonio de un jugador de rol de mesa en referencia a algunos conceptos psicoanalíticos.

Fantasia, lazo social, deseo y pulsión.

Alumno: Gonzalo S. Prado

Legajo 26.856

Director: Mgter Sergio Pérez Iglesias

2016

Mendoza, Marzo de 2016

HOJA DE EVALUACIÓN

Tribunal:

- Presidente:
- Vocal:
- Vocal:
- Profesor invitado

Nota:

RESUMEN

El presente trabajo es una investigación sobre el juego de rol de mesa. Para lograrlo se exploran la historia y las teorías de los juegos de rol; luego se describen los conceptos psicoanalíticos de fantasía, lazo social, deseo y pulsión, desde las perspectivas de Freud y de Lacan, enriquecidos con los comentarios de autores actuales.

Se describirán las características que hace únicos a los juegos de rol. Se investigará el lugar que puede ocupar esta actividad en la economía libidinal en relación al sueño y al síntoma. Se explorará la cualidad de juego grupal, desde la perspectiva del lazo social en relación a los juegos de rol.

Todo esto se analizará a partir de una entrevista de investigación (no clínica) a un jugador de rol, para explorar si las relaciones conceptuales establecidas se soportan en la práctica de la escucha.

ABSTRACT

The current research is devoted to investigate games in adulthood especially tabletop role playing games (RPGs). To achieve it, the history and theories of the tabletop RPG are explored first. Then the psychoanalytic concepts as fantasy, social bond, desire and trieb from the perspective of Freud and Lacan and newer authors are described.

On this investigation, the characteristic that make group gaming unique will be also explored. What place does this activity take in relation to libidinal economy will be also investigated. The characteristic of group gaming will be shown from the perspective of the social bond in relation with role playing games.

A research of a non-clinical interview to a player will be analyzed to explore if the upper mentioned conceptual relations are supported with facts.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	6
INTRODUCCIÓN	7
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	8
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
HIPÓTESIS	8
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	9
PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO	10
CAPÍTULO I: JUEGOS.....	11
<i>El juego para Platón</i>	12
<i>El juego para Huizinga</i>	15
CAPÍTULO II: JUEGOS DE ROL DE MESA	19
<i>Hacia una definición</i>	23
<i>Breve recorrido histórico de los juegos de rol de mesa en el mundo</i>	23
Antecedentes.....	24
Wargames.....	25
Rol en vivo o juegos representacionales	25
Los pioneros de los Juegos de rol	26
La época oscura	27
Los '90 narrativos	28
Siglo XXI independiente	29
<i>Teorías sobre los juegos de rol</i>	30
Principio de Lumpley	30
The Threefold Model	31
The Big Model.....	33
Inmersión.....	38
CAPÍTULO III: FANTASÍA Y JUEGO	41
<i>Juego y fantasía en Freud</i>	42
<i>Fantasma en Lacan</i>	50
<i>Yo, Otro y lazo</i>	61
SEGUNDA PARTE: PARTE PRÁCTICA	63
<i>Entrevista a Juan</i>	64
<i>Análisis de la entrevista</i>	74

DISCUSIÓN	80
<i>El joven que juega</i>	81
<i>Jugar rol con otros</i>	83
<i>Apuesta o pérdida al jugar</i>	87
<i>Todos juegan</i>	89
<i>Juguemos de nuevo</i>	92
TERCERA PARTE	94
CONCLUSIONES	95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
APÉNDICES	103
TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA A JUAN	104
ALGUNAS DEFINICIONES DE JUEGO DE ROL EXTRAÍDAS DE MANUALES.....	115
GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LOS JUEGOS DE ROL DE MESA	118
ALGUNAS INNOVACIONES DE LOS SISTEMAS DE JUEGO DESDE D&D HASTA LA ACTUALIDAD.....	121
INTRODUCCIÓN PARA LOS QUE NUNCA JUGARÁN ROL	123
HOMO LUDENS.....	125
MANIFIESTO DE TURKU.....	127
<i>INTRODUCCIÓN</i>	127
<i>1. Juegos de rol e interpretación</i>	127
<i>2. Los estilos: Buenos y Malos</i>	128
<i>3. El juego de rol como arte</i>	130
<i>4. La causa</i>	131
<i>5. La regla absoluta del Director de Juego</i>	133
<i>6. Las relaciones entre los Turkuistas y las escuelas oponentes</i>	133
EL VOTO DE CASTIDAD DEL JUGADOR DE ROL EN VIVO, (TURKU, 1999)	135

AGRADECIMIENTOS

Esta tesina habría sido imposible sin el apoyo incondicional de mi familia: Gastón, Gabriel, Javier, Sergio y Roxana; sin la fuerza y el cariño de mis abuelos: María Luisa y Edmundo; sin la compañía de mi tío Fernando.

Una carrera universitaria puede ser un camino individual y solitario, pero cuando se encuentran personas maravillosas para compartirlo, se transforma en una de las experiencias más gratificantes de la vida. Gracias a mi familia universitaria que hizo de horas de cursado y estudio momentos inolvidables: Caro, ENA, Gonza, Lelu, Mati, Tavo, Romi.

A mis hermanos del alma, amigos que están en todas (desde el rol hasta los silencios): JuanMa, Juani, Ludo, Diego, Vani, Freddy, Kena,.

Gracias a Julia, gemela de corazón, que está en todas y seguirá estando.

Dena, gracias por el inicio que me dio fuerzas para poner punto final. Gracias por el amor.

Gracias también a los que me ayudaron y apoyaron para lograr finalizar la tesina: A Sergio Pérez Iglesias, por supuesto. A la Licenciada Agrelo por su atención y apoyo desde la institución.

Para Lole y Mechi, quienes hubieran estado muy contentos de ver este momento.

INTRODUCCIÓN

La propuesta del presente trabajo de investigación parte del interés de describir algunos conceptos de la teoría psicoanalítica que entran en juego en el discurso de un jugador de rol cuando habla de su actividad. Se buscará en ese discurso una relación con los conceptos psicoanalíticos de fantasía, lazo social, deseo y pulsión, guiados por la pregunta acerca de por qué juega rol un adulto.

Esta tesina corresponde al trabajo final de la licenciatura en Psicología de la Universidad del Aconcagua. La temática está motivada, por un lado, por afinidad con la teoría psicoanalítica y, por otro, como jugador de rol. Desde esos dos intereses surge la motivación para poder responder a la pregunta de investigación. A partir de los conceptos de fantasía, lazo social, deseo y pulsión en las obras de Freud y de Lacan, se plantearán relaciones con el fenómeno de los juegos de rol, en una articulación teórico-práctica con el testimonio de un jugador de rol, logrado en una entrevista de investigación.

El juego de rol de mesa se basa en la elaboración oral de historias colectivas, improvisadas en vivo. Un participante (llamado director, narrador o máster) relata los eventos acontecidos en el mundo ficticio y el resto de los jugadores representa los personajes protagonistas. Sus límites son las reglas del sistema de juego, las intervenciones del narrador y la imaginación.

Los juegos de rol de mesa son una actividad popular entre adultos y jóvenes de hoy en día. Existen diferentes tipos (de mesa, en vivo, por foro, en videojuegos rpg, mmorpg, etc) y miles de temáticas (histórico-realistas, fantasía medieval, futurista ciberpunk, etc.).

En su práctica, los juegos de rol de mesa no difieren mucho del modo de juego de un niño en su etapa simbólica, pero con la particularidad de ser jóvenes o adultos sentados alrededor de una mesa. Las reglas de juego son más complejas y las temáticas de las historias producidas, más elaboradas. Esto motiva las preguntas de investigación, en relación a la función del disfrute del fantaseo lúdico de un adulto, la posibilidad del juego grupal, el lazo social y el rol del adulto en la sociedad actual.

Guiado por una entrevista, se explorarán las teorizaciones de los juegos de rol hechas por especialistas en el diseño de juegos (no psicólogos), para luego relacionarlas con las teorías psicoanalíticas.

Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la función de un juego de rol de mesa en la economía libidinal de un jugador particular?
- ¿Es posible relacionar el juego de rol con las teorizaciones psicoanalíticas sobre fantasía, lazo social, deseo y pulsión?
- ¿Qué se comparte entre los miembros del grupo de juego en la situación de partida? ¿Qué debe perderse para poder jugar?

Objetivo General

- Explorar desde los conceptos psicoanalíticos fantasía, lazo social, deseo y pulsión, la función del juego y en particular del juego de rol de mesa.

Objetivos Específicos

- Definir los juegos de rol y sus formas, su historia y teorías.
- Rastrear en estas definiciones posibles relaciones con conceptos psicoanalíticos enunciados anteriormente.
- Articular teoría y práctica con viñetas de una entrevista a un jugador de rol.

Hipótesis

El juego de rol de mesa es un recurso actual que puede funcionar para algunos sujetos como modo de articulación entre pulsión y deseo, en su economía libidinal, y como modo de sostener un lazo social.

Metodología de investigación

El estudio que se lleva a cabo en la presente investigación, es de tipo cualitativo, de caso único. Consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos suscitados en el soporte empírico de una única unidad muestral. A través de esto, se busca:

detallar cómo son y cómo se manifiestan, buscando especificar sus propiedades, las características, como así también perfiles de personas y grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno susceptible de análisis. Se recolectan datos sobre varios conceptos, aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno que se quiere investigar y se relacionan con las conceptualizaciones previas sobre el tema según el marco teórico, pudiendo así constituir una base de relación para futuros trabajos. La elección del caso, es instrumental.

(León & Montero, 2005)

Es decir, es elegido por ser prototípico. Debido a la poca investigación sobre este fenómeno (juegos de rol de mesa), ésta puede ser contrastada a futuro con otras investigaciones para determinar su representatividad, marcando un antecedente que la presente no posee.

Para investigar la hipótesis, se expondrá brevemente la historia de los juegos de rol de mesa; se describirán diferentes teorías realizadas por personas ajenas a la psicología sobre estos juegos. Estas teorías fueron desarrolladas por diseñadores de juegos para poder explicar los fenómenos que se producían en las mesas de rol y así explorar sus límites y posibilidades. Luego, con la entrevista de investigación como marco, se recorrerá un desarrollo teórico a través del psicoanálisis en relación a los conceptos que suscite la misma. Por último, se ensayarán algunas relaciones posibles y válidas para este caso en relación a los juegos de rol de mesa.

PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO

Capítulo I: Juegos

Antes de explorar el juego de rol de mesa en particular y el juego desde el psicoanálisis, se describirán algunas teorizaciones sobre los juegos en general para introducir en la temática, en especial, las enunciadas por Platón y Huizinga, desde la perspectiva que utiliza Graciela Scheines en su libro *Juguetes y jugadores* (Scheines, 1981).

El juego para Platón

Platón, en el libro VII de *Las leyes* (1951), describe su visión sobre los juegos en la vida griega de la Antigüedad. Los juegos de los niños constituían una ejercitación de la vida adulta y eran el medio para formar al *hombre completo* del futuro. En las palabras del autor:

[...] para ser un hombre completo en cualquier profesión es preciso que se ejercite en ella desde la infancia, lo mismo en sus diversiones que en sus actos serios, sin despreciar nada que tenga relación con la misma; por ejemplo, el que quiera ser un buen labrador o un buen arquitecto, es preciso que se entretenga desde los primeros años, el uno en construir pequeños castillos, el otro en remover la tierra, que el maestro que los enseñe, facilite a uno y al otro pequeños instrumentos modelados como los verdaderos; que haga que aprendan desde luego lo que es necesario que sepan antes de ejercer la profesión; por ejemplo, el carpintero, a medir y a nivelar; el guerrero a montar a caballo o cualquier otro ejercicio semejante por vía de pasatiempo; en una palabra, es preciso que por medio de juegos dirija el gusto y la inclinación del niño hacia aquello a que debe consagrarse para cumplir su destino.

(Platón, 1951, pág. 798)

El sentido de la obra se deja entrever en todas sus páginas, como un intento de ocultar los orígenes de las leyes para dar un fundamento indiscutible y sólido al Estado. Sin dar a conocer las raíces de las leyes, sólo los mecanismos de enseñanza y transmisión de las mismas y definiendo al hombre como “un juguete que ha salido de las manos de los dioses” (Platón, 1951, pág. 803), él supone asegurar un futuro prometedor para la República. El papel del juego toma gran relevancia en esta tarea, siendo el método lúdico la manera de “conducir al alma del niño a amar aquello que, cuando sea grande, debe hacer de él un hombre cabal en el género de ocupación que ha elegido” (Platón, 1951, pág. 643).

Para Platón, no hay efectiva educación sin juego, y no hay juego sin placer. La actividad lúdica está indisolublemente asociada a la sensación placentera y, como tal, no necesita motivos para ser realizada. Así, el placer se volvería el fin consciente del niño, posibilitando ocultar el propósito educativo.

A su vez, el placer da cuenta de la característica erótica (amorosa) de la relación del jugador con el juguete y la actividad lúdica. Basándose en esto, Platón diferencia el Ocio del Negocio, es decir, “juego” de “trabajo”, “amor por el objeto” (juguete) de “amor por la riqueza”, “valoración de la calidad” de “búsqueda de cantidad”.

Cuando los juegos no se practican en los Estados, afirma Platón, predomina “la pasión por las riquezas”, “el afán de acumular objetos”, “la ansiedad por la ganancia del día”. El Estado, entonces, se convierte en “una sociedad de mercaderes, de traficantes de mar, de comerciantes, de bandidos o ladrones, de tiranos, de hombres que miran la guerra como un oficio”, hombres desgraciados, califica Platón, que pasan la vida “en un hambre continua que devora su propia alma”, “en una avidez de riquezas que no deja a nadie descansar”. La actividad cívica se convierte entonces en “el más penoso y servil de los trabajos”.

(Scheines, 1981, pág. 5)

La oposición entre el negocio y el ocio se puede relacionar de cerca con las afirmaciones de Sigmund Freud sobre el juego. Si se toma en cuenta la sociedad moderna y utilitarista en la que el autor vienés vivió, se puede entender por qué califica al juego como una actividad exclusivamente infantil y deja para el adulto la posibilidad del fantaseo privado o el arte como únicas expresiones permitidos de los deseos eróticos *sin motivo aparente*. El mundo moderno del siglo XIX, tanto en el capitalismo como en el socialismo, aplicando la ciencia y la técnica racionales a las vidas de los sujetos, deja por fuera al ocio como algo irresponsable e infantil, alejado del ideal de seriedad esperado en los adultos. Esto muestra una posición diametralmente opuesta a la de Platón en este pasaje. Para el autor griego, el juego es indispensable para la formación del buen hombre del Estado; en cambio, para Freud, basado en el ideal de progreso del capitalismo occidental, el juego es vergonzoso e irresponsable. Más adelante, a través de Huizinga se desarrollará más esta idea para llegar a Freud.

A su vez, es vital destacar la importancia de la relación erótica con el objeto en este pasaje sobre Platón. La relación con los objetos es uno de los elementos más básicos para el análisis psicoanalítico freudiano y siempre esta es erótica. Esto da un

indicio de la impicancia del placer y la pulsión en todo juego, y por ende, también en los juegos de rol de mesa.

En resumen, el juego para Platón es concebido como *mímesis* de la vida seria, anticipo y ejercitación de la vida real que se vivirá, gracias a este, con mayor perfección. A su vez, en la versión practicada por adultos, es sana y honesta competición de unos ciudadanos contra otros, competición que implica la integración al grupo social. En efecto, las luchas y competencias refuerzan el vínculo del ciudadano con la colectividad, a la vez que se mantienen dentro de ciertos límites establecidos tácitamente por el honor y el buen gusto inherentes a toda actividad lúdica.

Paradójicamente, el juego, concebido como imitación de la vida seria, por lo tanto ficción, no carece de un riesgo real, de un auténtico peligro que provoca en el jugador un miedo absolutamente lícito. Es que, como bien puntualiza Platón, jugando podemos arribar a la muerte o a heridas incapacitantes. Platón propone, pues, los juegos con la muerte, *juegos de vértigo y de azar*, donde lo que se apuesta es la propia vida; donde jugar y vivir pueden confluír y concluir en el mismo punto, pero dentro de un universo delimitado por las leyes de juego. Esto posibilita al ciudadano poder concebir la muerte como parte del juego y, luego, ese juego como “ensayos para un sometimiento al logos que temple al futuro ciudadano y lo condiciona para la vida cívica” (Scheines, 1981, pág. 11). Dicha actividad acostumbrará al niño a no obedecer a su razón individual, sino a la lógica que rige el juego que está obligado a jugar, de modo análogo a cómo deberá someterse a la lógica de las leyes del Estado en su vida adulta. Pero también nos orienta a la relación entre la apuesta en todo juego. Cuando se juega, se apuesta a una elección, renunciando a otras. Sin importar qué juego se juegue, siempre existe el riesgo de perder. A su vez, se trata de una pérdida implícita, en tanto el mismo acto de elección incluye una pérdida.

En este último punto, la perspectiva platónica coincide en alguna manera con el Principio de Realidad freudiano, en el punto en que, al instaurarse la imposibilidad de completud o de satisfacción total, tal como busca el Principio de placer, el sujeto debe utilizar rodeos y condiciones lógicas para sublimar la angustia que genera la imposibilidad que se impone en la vida humana. Entre estas imposibilidades, la muerte es un punto inabarcable para la psiquis, por lo que su inclusión en el juego le permitiría tramitarla de alguna manera y, a su vez, reprimir deseos que no armonicen con la vida en sociedad. Desde Lacan, la construcción de una ficción como la fantasía le permitiría al sujeto velar esta falta angustiante, velar lo real al modo del fantasma.

Estas relaciones con las teorías psicoanalíticas nos ponen en posición de preguntar sobre la función de los juegos de rol en particular, no solo como actividad lúdica, si no, también, por ser un juego de creación de ficciones improvisadas. A su vez, la consecuencia de integración social de los juegos para Platón (como educación y como competencia) abre el campo para la pregunta sobre el lazo social con respecto a los juegos de rol de mesa.

El juego para Huizinga

Johan Huizinga (filósofo e historiador holandés) en su libro *Homo ludens* (publicado en 1938) toma al juego como objeto de estudio filosófico, destacando la función lúdica del mismo. Haciendo referencias a pensadores griegos, escritores del siglo XVII y algunos esteticistas del siglo XVIII, muestra que, hasta la aparición de su libro, nunca se había definido el abordaje sobre los juegos en torno a lo lúdico. Los pensadores y autores anteriores lo mostraban como *cosa de niños, actividad inútil, pasatiempo o perdedero de tiempo*, y “su carácter *non sancto* en la óptica de la moral cristiana y occidental –que gira en torno al trabajo y al esfuerzo, y al valor redentor del sufrimiento– le negaron el privilegio de ser objeto de un pensamiento responsable y sistemático.” (Scheines, 1981, pág. 16)

Es importante subrayar que, en Huizinga, el juego por excelencia es el agonal, es decir, el juego de competencia. Crea una jerarquización de los juegos de acuerdo a grados de perfección: desde los garabatos con lápices, que pueden ser calificados de juego, “pero sin duda del grado más bajo, a la par del juego del bebé, ya que le falta por completo la estructura superior del juego social organizado” (Huizinga, 1968, pág. 243) hasta el juego agonal. Este último es la antítesis de dos o más grupos que compiten subordinados a determinadas reglas, lo describe como la forma superior de juego, que “potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual y colectiva” (Huizinga, 1968, pág. 96).

El autor holandés se inserta en la novedosa modalidad en el pensamiento occidental que consiste en prestar atención a lo que en apariencia es trivial, inútil o poco serio y que, después de un análisis riguroso, se revela como importante, decisivo y poderoso. Afirma que “el juego es más viejo que la cultura”, “la cultura al principio se juega [...]”. La cultura humana brota *del* juego y es juego, y se *desarrolla* jugando.”

(Huizinga, 1968, pág. 75). Concuere con Platón en el carácter formador y creador del juego, pero extendiéndolo a toda la humanidad. Ya no es sólo una actividad que educa a los ciudadanos, sino que lo eleva al lugar de antecesor de toda la cultura de la humanidad como conjunto. Afirma que los hombres primitivos empezaron jugando sus mitologías, estructuras sociales y tradiciones.

En su libro, hace un recorrido por la historia occidental rastreando su hipótesis, desde estadios arcaicos de la humanidad hasta fines del siglo XVIII: La vida en el Imperio Romano conserva la apariencia de juego que hereda de los griegos, pero despojado de contenidos sacros. La Edad Media, por su parte, rebosa de juegos populares, desenfrenados y paganos, de los marciales juegos de caballería y de los refinados y exquisitos juegos del amor cortés. Pero es durante el Renacimiento cuando el juego logra la perfección y espiritualidad de la obra de arte; llega a afirmar que “toda la actividad espiritual del Renacimiento es un juego” (Huizinga, 1968, pág. 275). Este juego se va complicando con fatuas complejidades, se exagera e irrealiza a medida que avanza el siglo XVII, derivando en el Barroco. Al final de su recorrido, recupera su diafanidad en el siglo XVIII, profundamente signado por una actitud eminentemente competitiva; la formación de clubes clandestinos, asociaciones literarias, sociedades secretas, coleccionismos, salones y conventículos, entre otros, marca una fuerte inclinación a los juegos. Por último, el siglo XIX, severo y utilitario, es condenado por Huizinga, porque la institucionalización de los “juegos serios” reemplaza a los juegos auténticos y creadores. La profesionalización de los deportes, convirtiéndolos en un asunto de Estado de seriedad internacional, la pérdida del sentido del humor en los juegos de azar, donde se pierde la actitud lúdica, es decir, la espontaneidad y la despreocupación. Además de la pérdida del contenido sacro, el cual otorgaba sentido a los juegos agonales en la Antigüedad y los conectaba vitalmente con el todo social, la guerra, la economía, la técnica racional y la *seriedad capitalista de persecución de la ganancia*, muestran en Huizinga un profundo pesimismo apocalíptico en consonancia con los autores y pensadores de post-guerra (Orwell, Jünger, Toynbee, etc.). Esto lo lleva a preguntarse, en una tonalidad oscura y desanimada: *¿cuál es el porvenir de una civilización donde el juego no tiene lugar?*

En esta tesina, tal vez se podría pensar al juego de rol como respuesta a esa pregunta, al ser éste una actividad que surge en los años 1970, en una sociedad marcada por la crisis del capitalismo, donde se empiezan a cuestionar los modos del sujeto en el sistema, con un espíritu de rebelión y que apunta a la creación y *libertad*.

Aunque no en su carácter agonal, la hipótesis del presente trabajo disiente y, a la vez, continúa esta cuestión desde donde quedó en el *Homo Ludens*. El juego de rol, como uno de los síntomas en una sociedad posmoderna, podría llegar a generar nuevos lazos y posibilitar identificaciones imaginarias que soporten a los sujetos. Pero no hasta allí nos permite pensar Huizinga; también en su afirmación del juego como antecesor de la cultura demuestra cómo la trama humana se juega en su totalidad. El humano juega a muchas cosas, aunque no siempre con sentido lúdico evidente; en su mayoría juega su realidad.

A su vez, la definición de juego para Huizinga y las características del juego agonal, como juego por excelencia, nos permitirán relacionarlo con los juegos de rol.

[Definición de juego:] Acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y entusiasmo, y, sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o regocijo. La acción se acompaña de sentimientos de elevación y de tensión y conduce a la alegría y el abandono.

(Huizinga, 1968, pág. 194)

El concepto de *sistema* de las *teorías de los juegos de rol* (ver *Teorías de los juegos de rol*, en el *Capítulo II*) está estrechamente relacionado con los “límites” que menciona el autor holandés, junto con las reglas libremente aceptadas. A su vez, el *Sistema* de Lumpley agrega las reglas tácitas de la situación de juego y el grupo en particular. El campo de juego como Tiempo, Espacio y Sentido, diferentes a la vida cotidiana, podría dar cuenta de las prolongadas horas en que los jugadores de rol desarrollan sus partidas. En este *Espacio imaginario* (ver *Teorías de los juegos de rol*, en el *Capítulo II*), las ficciones son tomadas como *paréntesis de la vida cotidiana y seria*. Esto permite a los jugadores disponer sus fantasías para su expresión, sin las trabas de la vergüenza pública que describe Freud. En este sentido, la situación de la partida de rol daría cobijo y marco para el trámite de contenidos reprimidos, al modo de un sueño, o análogo al escenario como espacio y tiempo para que el artista desarrolle su fantasía, protegido por el *Ars poética*. En las palabras de Huizinga:

[sobre el juego] Sus construcciones son ilusorias y la energía desgastada en ellas, aparentemente superflua e infructuosa. Una isla en la corriente cotidiana de la vida. Como tal implica límites de espacio y de tiempo. Es círculo cerrado, esfera

cargada de significado para los que están dentro, y absurda y sin sentido para los de afuera.

(Huizinga, 1968, pág. 229)

Otra característica esencial para el juego en *Homo ludens* es la de la tensión y el misterio. Todo juego gira alrededor de esta característica, como el espacio vacío que posibilita el movimiento en los rompecabezas deslizables; el misterio y la tensión de alguna cuestión irresoluta, y hasta a veces irresoluble, hacen de motor al jugar. ¿Quién gana? Es la cuestión más común como misterio, poniendo en tensión la posibilidad de la competencia entre los jugadores para cumplir con las condiciones de victoria, enmarcadas en las reglas. “La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando” (Huizinga, 1968, pág. 83). “El hombre que juega, como el hechicero disfrazado de animal en la ceremonia tribal, “vive” su juego como real aunque, muy en el fondo, conserve la conciencia de “ser como si”. Así, la tensión que mantiene al jugador jugando no solo lo compromete a su inclusión, si no que posibilitaría la expresión de contenidos reprimidos, como antes se mencionó. La estructura de *un ambiente controlado que incluye un misterio*, es similar al *Ars poética* que despoja de represiones y vergüenzas al artista y le permite sacar placer de la expresión de sus fantasías. El espacio vacío posibilitaría al sujeto desear en el modo particular que determina el fantasma como guión imaginario. Más adelante se podrá relacionar esto más extensamente (Ver *Jugar con otros* en *Segunda parte: Discusión*).

Capítulo II: Juegos de rol de mesa

Los juegos de rol son una actividad muy practicada actualmente en Argentina y el mundo. Desde los '70, han conseguido miles de adeptos. Hoy existen diferentes tipos (de mesa, en vivo, por foro, en videojuegos rpg, mmorpg, etc) y miles de temáticas (histórico-realistas, fantasía medieval, futurista ciberpunk, etc.).

El juego de rol de mesa se basa en la elaboración oral de historias colectivas, improvisadas en vivo. Un participante (llamado director, narrador o máster) relata los eventos acontecidos en el mundo ficticio y el resto de los jugadores representa los personajes protagonistas. Sus límites son las reglas de juego, las intervenciones del narrador y la imaginación.

Aunque jugar pareciera una actividad exclusiva de los primeros años de la vida, la mayoría de los jugadores de rol no son niños, sino jóvenes y adultos de entre 15 y 40 años. No juegan en competencia, no juegan por un premio, no apuestan. Sus partidas se basan en el relato de ficciones complejas, cooperativas y sin otro objetivo que el de construir una historia, como en el juego simbólico del niño. En el desarrollo de un juego de rol, la competencia no se establece entre jugadores, sino que es exclusivamente narrativa. Es decir, en base a los conflictos que se presentan en el relato, los éxitos o fracasos son lógicos y exclusivos de cada historia. Esto lo diferencia en gran medida de la mayoría de los juegos que definen un final del juego, determinando condiciones de victoria o derrota desde las reglas generales que se comparten de partida en partida. Por ejemplo, en el ajedrez se gana con jaque mate, en el truco al llegar a las 15 buenas, en cambio, en una partida de rol la condición de victoria se determina en relación a los conflictos planteados en el desarrollo de la historia, permitiendo también las resoluciones trágicas, y no sólo heroicas; por ejemplo, podría decirse que la muerte de todos los personajes malditos podría ser una victoria, al resolver el conflicto de la trama narrativa, al estilo de una tragedia griega, aunque también podría resolverse quitando la maldición realizando alguna proeza imposible, como el ascenso al Olimpo.

Algunos participantes otorgan a esta actividad una gran significación emocional. En algunos casos, mencionan solamente sentidos lúdicos, pero en su mayoría la asocian con alivios catárticos, descargas de agresividad, sensaciones de éxito o hasta lo relacionan con el bienestar personal. Casi todos presentan fuertes identificaciones con la denominación de rolero. De eso se puede inferir la hipótesis de esta tesina sobre la función de arreglo con la falta de ser, constitutiva del sujeto, tomando para cada uno una modalidad diferente.

Como toda actividad de ocio, se puede relacionar a los juegos de rol con la subjetividad del jugante, particular para describir los mecanismos que funcionan para él. En los niños, estos mecanismos fueron ampliamente explorados por Freud y luego por M. Klein. Pero ¿qué hace del jugar rol una actividad que atraiga tanto a jóvenes adultos?; ¿qué ganancia de placer obtienen los adultos con ficciones de caballeros, elfos y dragones totalmente alejadas de sus vidas cotidianas?: ¿están realmente alejadas de la vida de los jugadores? O, como fue expresado en las preguntas de investigación: ¿cuál es el lugar de un juego de rol de mesa en el la economía libidinal del jugante?

En Freud, podemos encontrar orientaciones sobre el placer en el fantaseo. Aunque el término juego solo se encuentre referido a los niños en el texto del *creador literario* (Freud, 1908 / 1991), el autor alerta sobre una elevada ganancia de placer en la fantasía. Al llegar a la adultez, sólo podemos encontrar referencias al humor, los sueños diurnos y la creación literaria, diferenciando los dos últimos por el efecto que obtiene la revelación de esas fantasías. Tanto el poeta como el humorista, al ejecutar su obra, producirían placer en el público, con el *Ars Poetica* como recurso. En cambio, si el soñador revelase su fantasía, produciría escándalo en los oyentes y vergüenza en él. Pero el autor destaca que, en los tres tipos de fantasía mencionados, existe un factor común que las impulsa: un deseo insatisfecho como fuerza pulsional, donde la fantasía sería el cumplimiento de ese deseo, como “rectificación de la insatisfactoria realidad” (Freud, 1908 / 1991). Con esta afirmación, el padre del psicoanálisis nos pone en evidencia el carácter común de placer en toda fantasía, aunque advierte que los placeres puedan ser de diferentes ídoles (Freud, 1920 / 1992).

En su texto *Pegan a un niño* (Freud, 1919 / 1992), retoma el tema de la fantasía para analizar esa formulación que obtenía comúnmente de sus pacientes histéricos y obsesivos, constituyendo así una fórmula de las fantasías. Esta fórmula se compone de tres tiempos, sobre una variación gramatical, donde, entre dos momentos sádicos (1º *El padre pega al niño que odio* y 3º *El maestro le pega al niño, entonces él me ama a mí*), existe un segundo que no se expresa nunca. Momento masoquista, de reconstrucción en análisis y de difícil aceptación consciente por parte del paciente. Estas fantasías son “el tesoro de un sujeto”, apareciendo como su “propiedad más íntima”, pero que le otorgan un placer privado y vergonzoso.

Miller (1984), siguiendo a Freud y desde Lacan, retomará este texto para hablar directamente de *fantasma* como traducción de fantasía en Freud, diferenciando una

posibilidad de hablar de *fantasmas* (en plural, con una variada riqueza de personajes, *la selva del fantasma* en Lacan) y de un fantasma, al que llamará fantasma fundamental. A éste último, lo relaciona precisamente con el segundo momento de la fantasía “pegan a un niño”, como construcción, decantada de toda la fantasmaticización a través del trabajo analítico. En el otro extremo de la misma progresión de esta fantasmática ubicará al sueño diurno como su manifestación consciente. Es en este extremo donde se podrá buscar la ubicación de la actividad rolera como fantaseo consciente y lúdico, ya que, para la exploración del fantasma fundamental, es necesario un análisis finalizado o cercano al pase.

Esta línea que traza Miller (desde el fantasma fundamental hasta el sueño diurno) está completamente al servicio del principio de placer. Citando al autor: “me parece una hipótesis estrictamente lacaniana que el fantasma es como una máquina para transformar el goce en placer. (...) En este sentido, el fantasma tiene una función semejante a la del juego, y que es, a partir de una situación tanto de goce como de angustia, la de producir placer.” (Miller, 1984).

No podemos dejar de notar que entre el juego de rol, como producción imaginaria de una ficción que se construye con los otros jugadores, y el sueño diurno, como manifestación consciente de la fantasía, persiste la diferencia que marcaba Freud entre la obra poética y el fantaseo del neurótico, la de la vergüenza. El jugador de rol disfruta de jugar en grupo y hasta de contar a todo el que preste el oído interesado para escuchar sus *aventuras imaginarias*. Tomando el factor común de ambas manifestaciones como placenteras (un placer privado, otro público), surge la pregunta sobre si el *Ars poetica* que menciona Freud podría hacer una extensión de la línea que hemos trazado hasta ahora, que conecte las fantasías con las aventuras imaginarias de elfos y dragones. Tomando esta relación como positiva, se establecería una guía para los conceptos psicoanalíticos que se relacionan con el rol en el psiquismo de los jugadores. A partir de conceptos como deseo y lazo social y el solapamiento de los *placeres privados o públicos*, se intentará explorar la pregunta de si puede compartirse algo de esta actividad grupal y hasta dónde.

Hacia una definición

¿Qué es un juego de rol?

Esa es una pregunta que todo *rolero*, que haya mencionado esta actividad, debe haber respondido muchas veces. También, en casi todos los manuales de juegos de rol, se encuentra por lo menos un capítulo dedicado a explicarlo. En los anexos de esta tesina se han recopilado citas de algunos manuales de diferentes juegos de rol para dar un vistazo panorámico y general a esta actividad tal y como los autores de los mismos los conciben (ver *Algunas definiciones de juego de rol extraídas de manuales en Apéndices*). A continuación, se destacarán los elementos importantes de las diferentes definiciones.

Un juego de rol es:

- Una actividad grupal, cooperativa
- Con el objetivo de contar historias (narración), basándose en el diálogo, la representación y la imaginación
- Con un conjunto de reglas, administradas por un Árbitro (*DJ* Ver *Glosario en Apéndices*), que define los personajes de los otros jugadores en una Ficha (Hoja de Personaje Ver *Glosario en Apéndices*) y establece un universo en el cual estos interactúen
- Se utilizan Hojas de personajes, lápiz y papeles. También dados especiales que, con los datos de la Hoja de personaje y la intervención del DJ, definirán el éxito o fracaso de las acciones intentadas por los Personajes. El uso de estos elementos está definido por el Sistema de juego, concepto que se tratará más adelante.

Para mayores detalles sobre el vocabulario específico al hablar sobre los juegos de rol, dirigirse al *Glosario* en los *Apéndices*.

Breve recorrido histórico de los juegos de rol de mesa en el mundo

Aunque el primer juego de rol publicado comercialmente fue *Dungeons & Dragons* en 1974 (Gigax & Arneson), su historia no comienza allí. Muchos elementos

tuvieron que confluír para que lo que hoy conocemos como juego de rol fuera posible. Desde el teatro improvisado, juegos de salón y juegos de mesa, Wargames, asociaciones de recreación histórica (entre las más conocidas se encuentran las llamadas *ferias medievales*) hasta los juegos de rol *indie* o *inmersionistas* de las escuelas escandinavas hay mucha historia. Un breve recorrido posible se intentará trazar a continuación.

Antecedentes

En pocos trabajos sobre los juego de rol se reconoce que desde el inicio de la humanidad los niños juegan a representar ficciones en su juego simbólico, sobre reglas más o menos discernibles. Se pueden deducir estas reglas a través de la observación, hasta cuando el juego es solitario, y son más evidentes cuando es compartido con otro niño.

Esta tesina, por su orientación psicoanalítica, no puede iniciar un recorrido histórico sin incluir a los infantes. Por ello, en apartados posteriores se explorará más a fondo el juego infantil, aunque la mayor parte de la información registrada en historiales tenga como protagonistas a adultos.

Entre los siglos XVI y XIX, la *Commedia dell'arte*, en las calles de la Italia medieval, entretenía a grandes y chicos con personajes, diálogos y situaciones improvisadas en mundos imaginarios. En esta actividad, los grupos de teatro ambulantes, con disfraces carnalescos y acrobacias, montaban un espectáculo nuevo en cada puesta, basándose en los *canovacci*, bocetos de guiones esquemáticos, que por su simpleza permitían la improvisación (es por esto que también se le llamaba *commedia all'improvviso*) (Testaverde, 2007). Estos *canovacci* sólo incluían una idea esquemática de la trama de la obra e indicaciones para entrada y salida de personajes, pero sin diálogos establecidos. En el *Diccionario del Teatro* se lee: "El esquema rector del actor (el **guión**) se obtiene (cada actor improvisa) tomando en cuenta el **lazzi** (indicaciones sobre la interpretación de escenas cómicas) característico de su **rol**, y la reacción del público." (Pavis, 1984). Con estas formas lograban evitar la censura (nada sutiles, considerando las políticas inquisidoras medievales) y generar una puesta diferente dependiendo del público ante el cual se presentaban. En estas *commedias* se pueden ver elementos que luego usarán tanto los *Juegos teatrales* de Viola Spolin como los juegos de rol, entre ellos, la

improvisación de un personaje en base a un rol que define sus posibilidades y un boceto esquemático que establece sólo una idea de la trama.

Wargames

Los *Wargames* han entretenido principalmente a adultos y luego a jóvenes durante siglos. *Wargame*, *juego de guerra* en inglés, toma este nombre de *Kriegspiel* (*Juego de guerra* en alemán). El *Kriegspiel* fue el primer juego con reglas específicas para la recreación y ficcionalización de enfrentamientos armados con miniaturas de unidades militares sobre un tablero que representaba diferentes terrenos. Tomando elementos de otros juegos de mesa de estrategia (como el ajedrez, el *chaturanga* y el go), el teniente prusiano Georg Leopold von Reisswitz y su hijo crearon en 1811 un sistema de simulación para el entrenamiento de estrategas. El diseño del teniente consistía en un juego de comité bélico que utilizaba mapas militares, un árbitro, tablas de probabilidad y reglas detalladas para resolver los conflictos. El *Kriegspiel* de Von Reisswitz se hizo tan famoso que se habló que la victoria aplastante contra el Segundo Imperio Francés (1870) habría sido imposible sin él. Aunque se pueden rastrear otros antecedentes, la fama del *Kriegspiel* de Reisswitz inauguró una serie de juegos (ya desde un aspecto más lúdico), entre los que se pueden encontrar *L'Attaque* (Francia, 1909), del que se derivó *Stratego*, agregando un árbitro (EEUU, 1960), *Little Wars* (por el escritor H.G. Wells en 1912) y que llegan al clásico *HeroQuest* o los conocidos *Risk* o *TEG* y *Warhammer Fantasy* o *Mordheim*.

Esta extensa tradición produjo una gran cantidad de reglas y formas de representar acciones (generalmente batallas militares) en un mundo de ficción en el que participaban adultos. Introdujo un árbitro que guiara la credibilidad y la legalidad de las acciones y mantuviera una lógica narrativa, elementos sobre los que se desarrollarán los primeros juegos de rol.

Rol en vivo o juegos representacionales

Sobre la tradición de los juegos de salón, de una duración no mayor a una tarde, en donde cada jugador representa un personaje en una ficción reglada (como *Rey manda* hasta los juegos surrealistas), estas prácticas se empezaron a complejizar y a extender en el tiempo hasta ocupar varias jornadas. Ejemplo de esto es el juego

Asesino (Killer) (Jackson, 1991) que hizo furor entre los años 1920 y 1950. En este caso, cada jugador tenía asignada una víctima y debía *asesinarla* con una palabra clave, un objeto absurdo o una acción predeterminada (tarjeta de presentación, banana, sopapa o hasta un beso). Este juego se desarrollaba las 24hs, durante un tiempo determinado de juego, mezclándose con la vida cotidiana. En este juego se inspiró una película con Marcello Mastroianni y Ursula Andress llamada *La décima víctima* (Petri, 1965).

En 1966, la *Sociedad para el Anacronismo Creativo* en Berkeley, Estados Unidos, inició ferias medievales donde se *vivía* por un periodo de tiempo definido recreando ese periodo histórico. Esto fue rápidamente replicado, iniciando *Dagorhir* en Washington, 1967, el primer juego de rol en vivo que incluía armas medievales de gomaespuma y reglas de batalla (juego que hasta el día de hoy se continúa).

Los pioneros de los Juegos de rol

El movimiento de Anacronismo Creativo de Berkeley incentivó a David Wesely y Dave Arneson a modificar el wargame *Stratego* (Mogendorff, 1960). Utilizando el sistema del juego de miniaturas y agregando lo interpretativo del Anacronismo, crean *Braunstein*. Unos meses después, en el invierno de 1966, se invita a 9 jugadores a una reunión para probar esta fusión y asisten 22. El invento tiene tal éxito que las reuniones se repiten cuatro veces en esa temporada.

En agosto de 1969, Wesely conoce a Gary Gigax en la segunda *GenCon* (*Geneva Conventions*, convenciones de juegos que se siguen celebrando hasta hoy) y crean un juego de batalla naval. Gigax, en esa época está trabajando en *Chainmail*, con el mismo espíritu que el *Braunstein*, pero agregando un apartado de criaturas fantásticas y magia escrita por Steve Perrin.

En el verano de 1971, Arneson, el compañero de Wesely, adapta *Chainmail* para crear *Blackmoor* y comienza a escribirse con Gigax sobre las historias que elaboran. Ambos se reúnen en 1973 y establecen las bases de lo que se publicará en 1974 como *Dungeons & Dragons* (Gigax & Arneson, 1974) y se conocerá como la *Caja Blanca* hasta el día de hoy. *Dungeons & Dragons* será el primer juego de rol publicado en la historia como tal. Lo seguirá de cerca *RuneQuest* publicado en 1978,

por Greg Stafford y Steve Perrin (quien había trabajado con Gigax en *Chainmail*) (Stafford & Perrin, 1988).

En las *GenCon* actuales, David Wesely sigue dirigiendo *Braunstein*, el precursor nunca publicado de los juegos de rol.

La época oscura

Pasada sólo una década de su creación, los juegos de rol se extendieron a través del planeta (gracias a editoriales en diferentes idiomas) y sus adeptos se multiplicaron por miles. Esto no pasó desapercibido para las agrupaciones conservadoras y religiosas quienes influyeron en los medios, asociando esta actividad con sectas satánicas, actividades ilegales y hasta patologías mentales.

Basándose en algunos hechos trágicos (Crimen del rol), ciertos medios de comunicación sugerían que los juegos de rol tenían que ver con asesinatos (Pérez Abellán, 2005); otros, menos sutiles, llegaban a condenarlos como insanos: “[...] los juegos de rol provocan necrosis fulminantes en los tejidos de la cabeza y del corazón. Ideados para imbéciles profundos, o bien para volver profundamente imbécil al que todavía no lo es [...]” (Torres, 1994).

Estas controversias crearon un fantasma de terror que asolaba a los padres de los jóvenes, temiendo por la salud mental de sus hijos, si jugaban a esos *juegos macabros*. Nuestro país no fue la excepción, como se puede ver en un artículo de Página12 de 2004 (El macabro “juego de rol” ahora tiene una víctima en la Argentina, 2004). Su mediatización llegó a que se crearan películas y múltiples ficciones sobre el tema, como *Mazes & Monsters* (Stern, 1982) con un joven Tom Hanks o *The game* (Fincher, 1997) con Michael Douglas y Sean Penn.

No tardaron en aparecer defensas de los juegos en diarios (Serra, 1999), firmadas por autores literarios reconocidos (Pérez-Reverte, 1994) o estudios académicos que investigaban la relación entre patología y rol, con resultados totalmente opuestos a las críticas prejuiciosas de los medios (Sánchez, 2007) (Pastor Calvet, 2007). Incluso, en sentencias de los crímenes ligados a esta actividad, se llegó a las mismas conclusiones (Sentencia del "caso Rosado", 1998).

Sin embargo, los juegos de rol siguieron practicándose, pero ahora en secreto, en sótanos oscuros o áticos llenos de polvo. Su veloz crecimiento fue opacado por un tiempo, pero no ralentizado. Así llegaron a Argentina y se distribuyeron de mano en mano por fotocopias, en negocios de juegos de mesa o librerías. En esta época empezaron a crearse múltiples *clubes de rol*, asociaciones que permitían encontrar los valiosos ejemplares de los libros de reglas, antes de la época de internet. Mendoza no fue la excepción, contando entre sus clubes más importantes a *Gárgola negra* (Empieza hoy el encuentro estratégico, 2000).

Los '90 narrativos

Con la introducción del internet por dial up, muchos grupos empezaron a descubrir que jugaban cosas parecidas y los clubes de rol empezaron a intercambiar manuales e información de manera más ágil. Los jugadores habían empezado a construir metatramas que incluían más de una mesa de juego y creaban personajes que traspasaban el límite de la historia única para representarse en diversas sesiones con diferentes Directores. Era coincidente con una revolución de la narrativa no lineal en los medios audiovisuales (como ejemplo se puede ver la serie *Babylon 5* (Straczynski, 1994–1998), en la que los juegos de rol no se quedaron afuera. Ante esto, las editoriales especializadas empezaron a trabajar en metatramas complejas que abarcaran las historias. Aunque *Shadowrun* (Hume, Charrette, & Dowd, 1989) (Ver *Alguna innovaciones de los sistemas de juego... en Apéndices*) fue un pionero en este tipo de narrativa, *Vampiro: la mascarada* (Rein-Hagen, 1993) (Ver *Algunas innovaciones de los sistemas de juego... en Apéndices*) se hizo mundialmente conocido por ser un fragmento de una historia en un mundo moderno dominado por criaturas sobrenaturales. En base a este juego, la editorial *White Wolf* publicó muchos otros que habitaban el mismo universo (llamado *Mundo de tinieblas*) hasta con posibilidades de interacción en una misma mesa: *Hombre lobo: el Apocalipsis*, *Mago: la Ascensión*, *Wraith: el Olvido*, *Changeling: el Ensueño*, etc.

Esta revolución narrativa desplazó el foco de atención de los manuales desde mecánicas numéricas, tablas y colecciones de criaturas contra las que pelear (con tablas para tesoros y objetos mágicos) a trasfondos narrativos fuertes y complejos donde la psicología, sociología, economía, política y otros temas ocuparon gran porcentaje de páginas.

Siglo XXI independiente

Superados los años de demonización mediática y habiendo vivido la revolución narrativa, los juegos de rol ya estaban entrando en otra época. Las editoriales especializadas comenzaron a proliferar y surgieron algunos escritores que publicaban sus propios juegos independientes.

El cambio de foco a lo narrativo había abierto puertas antes inimaginables y demostrado que no sólo de números y dados vive el rolero. Los escritores independientes comenzaban a experimentar nuevas formas de interacción con los sistemas de juego y esto les exigió teorizar sobre temas afines. Lo que los primeros creadores habían logrado intuitivamente, debía ser sistematizado, analizado y estudiado para explorar nuevas formas de juego o depurar juegos que, por variables desconocidas, habían fracasado. Así se empezaron a gestar las primeras *teorías del rol*.

Los foros de internet, en especial *The Forge*, creada por Ed Healy, donde se publicó el famoso artículo *System does matter* de Ron Edwards (Edwards, *System Does Matters*, 2004) y las convenciones como *Knutepunkt* que se celebran desde 1997 en los países escandinavos (*Knutepunkt*) fueron núcleos importantes de pensamiento sobre las formas en que los juegos condicionaban las historias resultantes. El objetivo de estas teorías fue crear nuevos juegos con sistemas sólidos y experiencias más ricas y variadas para los jugadores, así como para orientar la práctica de los diseñadores de juegos.

Cabe destacar el papel importante que tuvo Finlandia en los juegos de rol, ya que este comenzó a considerarlos como una actividad cultural elevada al nivel del cine, literatura, música y teatro (sobre todo a los *LARP* o juegos de rol en vivo – Ver *Glosario* en *Apéndices*). Para mayor información sobre este tema y los juegos de rol *Inmersionistas*, dirigirse a *Finlandia y los juegos de rol* del Blog *Baúl Bizarro* (BrownieMan, 2010). En el apartado sobre las teorías sobre los juegos de rol se explicará sobre el concepto de *Inmersión* finés, además, en los *Apéndices* se puede leer el *Manifiesto de Turku* que presenta los principios de la escuela Escandinava inmersiva.

Teorías sobre los juegos de rol

En el caso de los juegos de rol, una teoría es un modelo de cómo funciona o se producen los fenómenos asociados al juego. Intenta identificar los elementos de los que se compone la experiencia de juego y como se interrelacionan. Determinar qué relaciones entre los jugadores producen qué efectos, y como estos derivan en experiencias lúdicas. Una buena teoría debería ser capaz de explicar por qué en determinadas circunstancias se produce un juego satisfactorio, y por qué en otras no.

En algunos casos el desarrollo de teorías sobre los juegos de rol ha sido un esfuerzo académico. Sin más intención que explicar el fenómeno. Sin embargo, la mayor parte del esfuerzo relacionado con los desarrollos teóricos está asociado con el diseño de juegos. Si se dispone de una teoría/modelo acertado, se pueden derivar herramientas y técnicas para conseguir producir el tipo de juego que uno desee, de una forma más rápida, segura, simple y acertada que por mera intuición. Los diseñadores han estado siempre interesados en estos desarrollos teóricos, buscando explicaciones que les ayuden a hacer desarrollos nuevos y afinados para producir experiencias lúdicas más focalizadas y satisfactorias. Por tanto, muchas teorías han sido desarrolladas por y para el diseño de juegos de rol.

(González-Escribano, 2008)

En el caso de esta tesina, las teorías de rol servirán para relacionarlas con conceptos psicoanalíticos y así explorar la temática específica de la misma.

Principio de Lumpley

El llamado Principio de Lumpley define el *Sistema de juego*. La idea fue introducida por Vincent Baker en los foros de *The Forge*, pero fue Ron Edwards el que la formalizó (bautizándola con el nickname de Vincent en dicho foro: *Lumpley*) de la siguiente manera:

El sistema (incluyendo pero no limitándose a las reglas) se define como los medios por los que el grupo acuerda los eventos imaginarios durante el juego.

(Edwards, 2004)

Vincent Baker, en su blog *Anyway*, aclara este concepto de la siguiente manera: “Lo que hacemos en cada momento para decidir lo que ocurre en la ficción, eso es el sistema del juego”. (Baker, *System and character sole-ownership*, 2006)



Dicho de otro modo, el sistema de juego es todo método de validación de elementos narrativos introducidos en el *Espacio Imaginado Compartido* (Ver más adelante, en el apartado *The Big Model*), el acuerdo del uso de las mecánicas descritas en los manuales (tirar dados cierta cantidad de dados para sumar tal valor, por ejemplo) y las interacciones de negociación entre los jugadores (incluyendo allí las relaciones personales que se establezcan entre ellos). Aplicando los principios de *Credibilidad y Autoridad* (Edwards, 2004), todos los jugadores deben aceptar (implícita o explícitamente) un elemento para ser incluido dentro del *Espacio Imaginado Compartido*, si esta condición no se cumple, ese elemento quedará descartado (a veces como un chiste fuera de juego o como una interrupción). Así, el sistema sería específico para cada grupo de juego particular, siendo las reglas (formas de uso de los datos numéricos en el libro básico) punto de partida, pero sin abarcar todo el concepto. Entre mecánica y sistema existen diferentes grados de acoplamiento que se explican con más detalle en la entrada *El principio de Lumpley II* del blog *El Rincón de Arturo* (González-Escribano, 2008).

The Threefold Model

También llamado *El modelo de las tres caras*, *GDS* (Game, Drama, Simulation) o *GNS* (Gamism, Narrativism, Simulationism). A continuación se cita un texto de Arturo González-Escribano que servirá como explicación breve y clara:

Se originó en rec.game.frp.advocacy, sobre el año 1997, a raíz de discusiones sobre los diferentes estilos de juego, y sobre cuál era mejor. Se puede consultar en sus formas originales en el sitio web de J.H.Kim.

Este modelo sencillamente describe tres tipos de intereses u objetivos que un jugador puede tener cuando toma decisiones o interactúa a través del sistema de resolución un juego de rol (Drama, Game, Simulation). Esto deriva en tres estilos diferentes de juego.

La idea fundamental del modelo es presentar la idea de que diferentes jugadores pueden tener diferentes intereses sobre la experiencia que quieren obtener del juego. Cada estilo se asocia a un tipo de objetivos diferentes. Por tanto no hay unas maneras o estilos mejores que otros. Sencillamente hay objetivos diferentes, maneras diferentes de obtener satisfacción jugando a un juego de rol.

Si en un grupo hay jugadores con diferentes intereses u objetivos, se generarán diferentes estilos de juego y seguramente problemas durante el desarrollo, ya que cada uno estará intentando imponer sus objetivos y su forma de divertirse, posiblemente de manera inconsciente, sobre los demás.

(González-Escribano, 2008)

Los tres tipos de intereses u objetivos mencionados en el modelo se basan en una clasificación de jugadores citada del artículo *System does matter* (Edwards, System Does Matters, 2004). A continuación se describe tal cual como se tradujo en un blog (Kell, 2013) (las cursivas son agregados de Kell). Las correspondencias entre tipo de jugador de Edwards y el GDS se encuentran agregadas entre corchetes:

- ⊗ **Gamist [Game]:** Este jugador está satisfecho si el sistema incluye un enfrentamiento que él o ella tiene la oportunidad de ganar. Por lo general, esto significa el personaje contra los PNJ, pero los Gamists también incluyen el Rompe Sistemas y el jugador de rol de tipo dominador. Juegos de rol muy apropiados para Gamists incluyen *Rifts* y *Shadowrun*. (*jugadores saja-rajá, munchkin y los recorre-dungeons pertenecen a este tipo*).
- ⊗ **Narrativista [Drama]:** Este jugador está satisfecho si una sesión de rol produce una buena historia. Juegos de rol de para Narrativistas incluyen *Over the Edge*, *Prince Valiant*, *The Vault Susurrar*, y *Everway*.
- ⊗ **Simulacionista [Simulation]:** Este jugador está satisfecho si el sistema "crea" un mini universo de bolsillo sin dejar de describirlo. Los Simulacionistas incluyen el bien conocido subtipo del Realista. Buenos juegos para Simulacionistas incluyen *GURPS* y *Pendragon*.

Las mayores oportunidades de que un grupo de jugadores obtenga diversión de una forma continuada se producen cuando todos los jugadores del grupo tienen las mismas o similares prioridades cuando juegan juntos. Este conjunto de intereses global ha sido denominado *Agenda Creativa Compartida* (Tarcikowski, 2004).

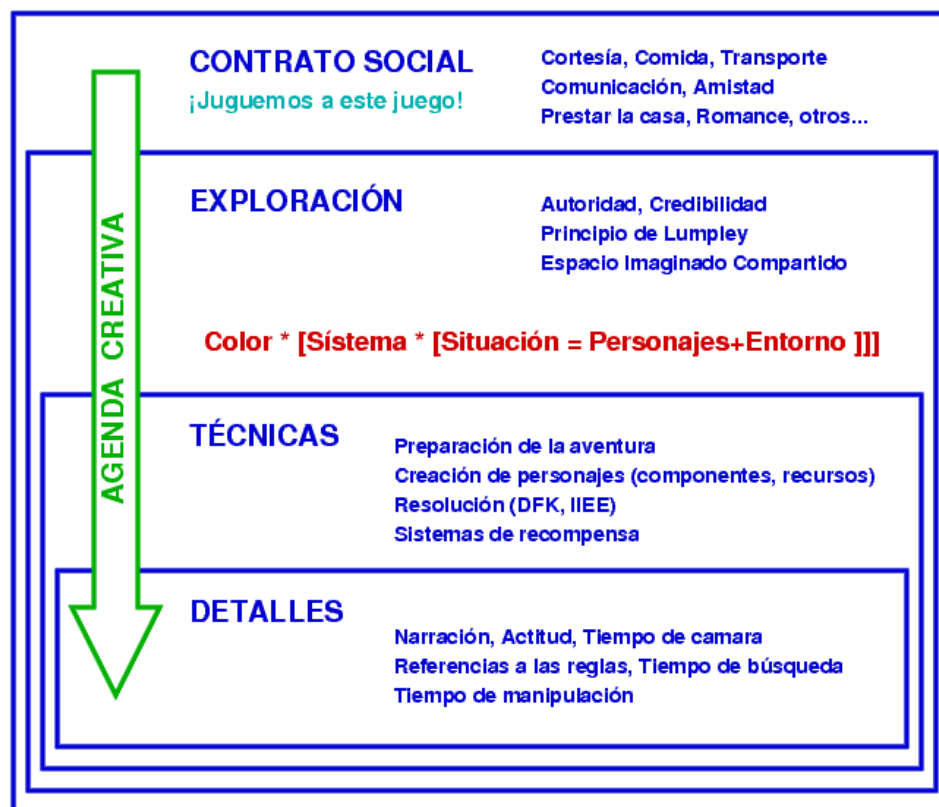
The Big Model

Para explicar el Big Model, Arturo González-Escribano en *Puntos básicos para entender GNS y el Big Model* (González-Escribano, 2008) recomienda un artículo en *The Forge* (Tarcikowski, 2004) que define algunos conceptos. A continuación se citarán los más importantes:

- ⊗ **Contrato Social:** “Los juegos de rol son jugados por gente que quiere divertirse. Por tanto, cualquier análisis de los juegos de rol debe comenzar con los jugadores como personas reales, no con los personajes como personas de ficción. El contexto completo de la interacción social entre los jugadores ha dado en llamarse *Contrato Social*.”
- ⊗ **Espacio Imaginado Compartido:** Los participantes en un juego de rol crean eventos imaginarios a través del juego. Para ello, las imágenes mentales de lo que está sucediendo deben encajar unas con otras al menos en un cierto grado. Esas imágenes mentales, suficientemente similares, han dado en llamarse *Espacio Imaginado Compartido*.

El Big Model es un conjunto de teoría sobre el funcionamiento de los juegos de rol, propuesto por Ron Edwards. Es una descripción de cómo funcionan los juegos de rol como expresión de la interacción social entre jugadores y sus prioridades creativas. Intenta explicar cómo estos diferentes aspectos influyen en el juego utilizando un modelo jerárquico de cuatro capas, cada una de ellas siendo una expresión o particularización de la anterior. Las cuatro capas son atravesadas y gobernadas por la *Agenda Creativa* (intereses creativos) del grupo de jugadores. El Big Model se presenta habitualmente como un diagrama con las cuatro capas, una dentro de otra, atravesadas por la flecha de la Agenda Creativa.

(González-Escribano, Las capas del Big Model, 2008)



[...]

En el gráfico anterior se pueden ver en color azul y letra pequeña varios elementos pertenecientes a cada capa. Vamos a repasarlos rápidamente.

En la capa del *Contrato Social* aparecen nombres de diferentes elementos que pueden ser parte del contrato social. Todos son actitudes, relaciones y expresiones de la interacción social entre los jugadores. Estas son las que hacen que quieran jugar juntos y que se organicen para llevarlo a cabo, justo en ese momento y lugar. Con unas expectativas de diversión y relación social concretas. De ahí la frase de un color distinto que aparece en esa capa: ¡Juguemos a este juego!

Al plantearse la *Exploración* el grupo elige de qué va a ir el juego, qué es lo que se desea explorar. Ciertos elementos básicos determinan cómo se va a realizar la exploración. Las decisiones sobre el control de autoridad y credibilidad narrativa (por ejemplo quien es el master si es que lo hay). En este nivel aparece el *principio de Lumpley*, es decir, que todos los jugadores tienen que aceptar, aunque sea tácitamente, los eventos y situaciones narrados para que estos se introduzcan definitivamente en el *espacio imaginado compartido*.

En *Técnicas* encontramos las reglas del sistema de juego que utilizan los jugadores para su exploración. Decisiones sobre los mecanismos de preparación de aventuras, de creación de personajes, el sistema de resolución, que tipo de mecánicas se utilizan (Drama, Fortuna, Karma), como se estructura la resolución (IIEE= Intención, Iniciación, Ejecución y Efecto de las acciones), qué ciclos de recompensa hay en el sistema para fomentar la actividad en una dirección determinada. Todo esto forma parte del sistema de juego.

Finalmente, todo el proceso se particulariza y realiza con los *Detalles*, que incluyen las frases, eventos y situaciones que se narran, uno a uno, durante el juego. Cuestiones como la *actitud narrativa* que usa un jugador en un momento concreto, el *tiempo de cámara* (el tiempo que un personaje es el foco de atención principal), las pausas para buscar reglas en el manual (*tiempo de búsqueda*) y aplicarlas (*tiempo de manipulación*). Todo eso son elementos de los *Detalles*, de cómo se produce el juego real.

Componentes de la exploración

En la caja de Exploración aparece una ecuación. Ésta intenta resumir como se relacionan los cinco componentes básicos de la exploración: Personajes, Entorno, Situación, Sistema y Color.

La ecuación indica que hay una relación entre Personajes, Entorno y Situación. Fijando unos Personajes (personas o entidades de ficción) y un Entorno (lugar, tiempo y condiciones donde se desarrollan los hechos de ficción), los jugadores exploran la Situación descubriendo y desarrollando relaciones entre los personajes, el entorno y los hechos que suceden, tomando posturas y actuando para afectar a esas relaciones, para bien o para mal.

Esto tiene también otra consecuencia. Si se construyen antes de empezar a jugar y de manera muy definida los tres componentes (Personajes, Entorno y Situación), durante el juego los jugadores estarán sometidos a fuertes restricciones. Se encontrarán con los tres componentes ya desarrollados, restando posibilidades y libertad a la exploración.

La aplicación del Sistema sobre los componentes interiores (Personajes, Entorno y Situación) hará que la exploración se produzca. Finalmente, la aplicación de Color (detalles imaginarios sobre los otros componentes que no cambian aspectos de la acción o la resolución) hará que esta se revista de colorido, haciéndola más interesante y atractiva desde el punto de vista de la ficción.

(González-Escribano, Las capas del Big Model, 2008)

Con la descripción del Big Model, Edwards y los usuarios de *The Forge* lograron sistematizar muchos fenómenos observados en las sesiones de rol. Aunque las *Agendas Creativas* (prioridades de creación de la ficción) servían para entender algunos éxitos y fracasos en las mismas, no fue hasta los agregados de las *Agendas Sociales* de Ben Lehman (Lehman, *Social Agenda*, 2005) y las *Agendas Técnicas* de D. Vincent Baker (Baker, *Technical Agenda*, 2005) que se incluyeron otras prioridades posibles en una mesa.

La introducción de las *Agendas Sociales* fue la respuesta a una falencia del *Big Model*. En esta teoría, sólo se consideraba como válida la *Agenda Creativa*, es decir, se suponía que los jugadores solamente se reunían y divertían por los contenidos

narrativos en el *Espacio Imaginado Compartido* y sus interacciones con él. Lehman recuerda a los teóricos del rol que no hay juego de rol sin grupo y que, como tal, está compuesto de personas que se reúnen para compartir una actividad. Aunque el *Contrato Social* incluía esta idea en el modelo original, lo hace con la función de sostener y dar lugar a la realización de la *Agenda Creativa*, pero ciertas partidas con Agendas Creativas débiles y no compartidas, a veces funcionaban. Esto se hacía evidente en algunas reuniones en que las *Agendas Creativas* eran desplazadas por motivos sociales, como la reunión con amigos, la posibilidad de conocer gente nueva, la seducción o hasta algunos experimentos del estilo *veamos cómo se desenvuelve cierta temática o ambientación en este grupo de personas*. Con el aporte de Lehman, se hizo evidente que una interacción entre las Agendas Social y Creativa dirigen todos los juegos, estando siempre presentes ambas, aunque en diferentes grados, pudiendo en momentos predominar la Social.

Las *Agendas Técnicas* se desarrollan paralelamente a las *Creativas* y *Sociales*, pudiendo por momentos condicionar en gran medida el *Espacio Imaginado Compartido*. Estas agendas están más referidas a la capa de *Técnicas* del modelo, aunque ya no solamente como herramientas para estructurar las condiciones de éxito de la Exploración en dirección de la *Agenda Creativa*, si no dominando los *Sistemas* y modificando los modos de interacción con la ficción de los jugadores. Así, un juego podría establecer una Agenda como “esta sesión vamos a jugar sin fichas ni dados, sólo interpretación”, posibilitando otro tipo de elementos narrativos que sería muy complejo incluir de otra forma, modificando las *Agendas Creativa* y *Social*. En un juego pueden convivir varias *Agendas Técnicas* interactuando entre sí al mismo tiempo.

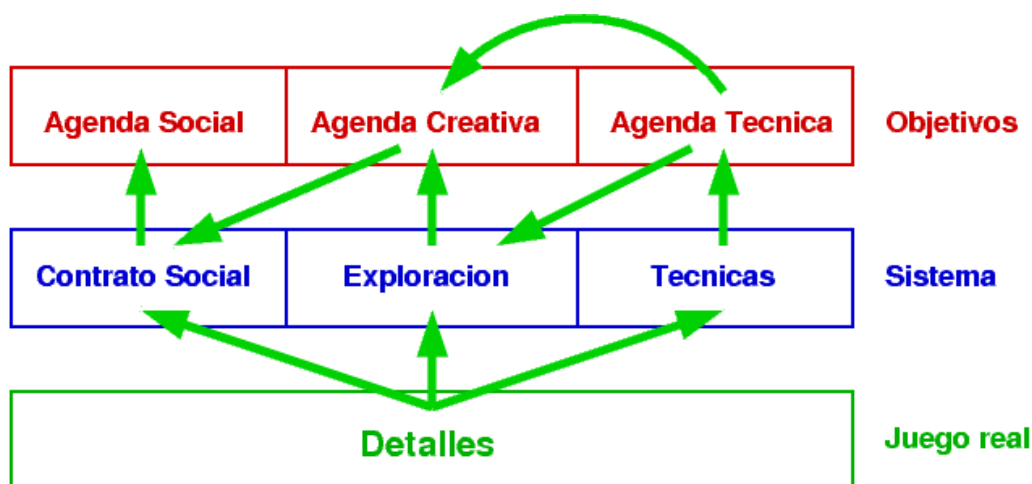
Para representar la interacción de las tres agendas, Baker, en su blog *Anyway* (Baker, Technical Agenda, 2005), utiliza la siguiente imagen:



Sin dar mucha explicación, deja implícito que la *nube* representaría la *Agenda Creativa* (que se realiza en el *Espacio Imaginado Compartido* producto de la Capa *Exploración*), los rostros la *Agenda Social* (realizada o no, en la capa del *Contrato Social*) y el dado las *Agenda Técnica* (cumplidas o no, en la capa de *Técnicas*). Todas

interrelacionadas y modificándose, aunque en momentos predomine una sobre las otras.

Sobre las discusiones con Vincent Baker y los nuevos aportes, Ben Lehman reformula el *Big Model*, llamándolo *Big Model +* o *Big Model Extendido* (Lehman, *Big Model +*, 2005). Modificando el modelo de cuatro capas, ordena las nuevas en tres: *Agendas* (objetivos), *Sistema* y *Juego real*, de la siguiente manera:



Arturo González-Escribano (2008) en su blog explica:

Las flechas del diagrama indican relaciones de soporte. Comenzando por las flechas que ascienden. Todos los elementos del modelo están soportados, o no, por los Detalles (frases, eventos y situaciones que se narran durante el juego). En concreto soportan o no el contrato social, la exploración y las técnicas. Si los detalles que se están produciendo en el juego real no se corresponden con los elementos del sistema (fallan en soportarlo) el juego no está funcionando. O se provoca un conflicto entre los jugadores por no seguir las reglas del juego o se adapta el sistema para reflejar el nuevo funcionamiento.

A su vez, Cada uno de los tipos de agendas está soportado, o no, por los correspondientes elementos del sistema. Las agendas sociales por el contrato social, las agendas creativas por la exploración, las agendas técnicas por las técnicas concretas que se utilizan. Si falla este soporte, el juego deriva en juego disfuncional. Los jugadores (alguno/s de ellos) no ven cumplidos sus objetivos sobre el juego y no disfrutan de él.

En las capas superiores aparecen también otras relaciones de soporte más complejas. El contrato social es soportado, o no, por las agendas creativas. El contrato social necesita la creación y mantenimiento de agendas creativas coherentes para poder articularse. Cualquier fallo en la constitución de una agenda creativa funcional durante el juego afecta inmediatamente al contrato social.

La exploración se apoya en las agendas técnicas. El tipo de exploración que los jugadores quieren realizar necesita ser soportado por ciertos conjuntos o aplicaciones de técnicas. Si sus prioridades respecto a las técnicas a utilizar no se corresponden adecuadamente, el tipo de exploración deseada no se desarrollará adecuadamente.

Finalmente, la última relación expresa que las agendas técnicas también dan soporte, o no, a las agendas creativas. Dado que la formación de agendas creativas funcionales necesitan el desarrollo de la exploración y esta a su vez de las agendas técnicas adecuadas, éstas pueden influir en la formación de las mismas. Esto puede verse también como una expresión de la máxima "el sistema sí importa".

(González-Escribano, 2008)

Es importante recordar que todo el modelo describe lo que sucede con las interacciones de los jugadores en una sesión de rol, no la psicología individual de un jugador ni cosas que pasan fuera del juego. Más adelante en esta tesina, se relacionarán estas teorías con algunos conceptos psicoanalíticos para discutir cómo un sujeto puede comprometerse con el desarrollo de una partida de rol y qué papel pueden jugar en la economía libidinal del caso trabajado (Ver *Discusión en Segunda Parte*).

Inmersión

El concepto de Inmersión es una sensación subjetiva experimentada por los jugadores. Describe el estado de identificación y fusión con el personaje representado.

Según el glosario de *The Forge* (Edwards, 2004), el concepto tiene gran dificultad en su definición, al ser una experiencia vivida de diferentes maneras:

Este término no tiene una definición única. Algunos usos, entre otros, incluyen: (a) toda la atención concentrada en el Espacio Imaginado Compartido, (b) la ausencia de expresiones explícitas de características de Contrato Social y Agenda Creativa, (c) fuerte identificación con el propio personaje imaginario.

(Edwards, 2004)

En el blog *El Rincón de Arturo* (González-Escribano, 2009) se encuentra una traducción de la conferencia dictada por Matthijs Holter en Knudepunkt llamada *stop saying "immersion"!* (2007) donde se aclaran algunos puntos:

La escuela de Turku:

Es una escuela o movimiento nórdico orientado a prescindir de todos los elementos innecesarios (especialmente mecánicos) y concentrarse en la experiencia de inmersión. Definen esa experiencia de inmersión y sus ideas sobre el rol en el manifiesto de Turku.

Según este manifiesto jugar a rol es sumergirse (inmersión) en una conciencia externa (el personaje) e interactuar con su entorno. El objetivo es convertirse en el personaje, experimentar todo a través de él. La mayor parte de la experiencia ocurre dentro de la mente de los jugadores. Es un tipo de inmersión muy concreto centrado en el personaje.

El locus de interés o de involucración:

La inmersión se describe como el locus (lugar), el área o aspecto del juego, con el que los jugadores deciden involucrarse. Los jugadores pueden sumergirse en (o involucrarse con) diferentes aspectos: sus personajes, el mundo del juego, el sistema, la estrategia, la historia, el drama, el tema o la interacción social. También se utiliza el término enchufe (socket) para referirse al locus de interés o de involucración.

Cada uno de esos locus implica un tipo diferente de inmersión. Desde este punto de vista, la definición de la escuela de Turku es una inmersión donde el locus es el personaje.

Diferentes locus pueden proponer tipos realmente diferentes e incluso incompatibles de inmersión. Mientras que algunos jugadores indican que para ellos la inmersión es una experiencia con locus claramente en el sistema, otros que buscan el locus en el personaje comentan que las expresiones explícitas del sistema dificultan su inmersión.

Factores internos:

Existen multitud de definiciones basadas en los factores internos de cómo se experimenta la inmersión. Desde este punto de vista la inmersión es un estado interno de la mente, compuesto de tres partes: procesos, interpretación y sensaciones. Los procesos son pensamientos y decisiones que facilitan la inmersión. La interpretación es lo que se hace mientras dura la inmersión (pensar como el personaje, describir sin esfuerzo aspectos del mundo, etc.) Las sensaciones son lo que se experimenta durante la inmersión, emocional o psicológicamente. Éstas son algunas definiciones de inmersión basadas en factores internos:

Flujo (flow):

La inmersión es lo mismo que fluir o dejarse llevar. Es la sensación de focalización energética y completa en una actividad determinada, con un alto nivel de disfrute y realización. El flujo puede experimentarse durante el juego, la práctica del deporte, escuchar música y muchas otras actividades.

Canalización (channeling):

Inmersión es permitir al personaje expresarse por sí mismo a través del jugador. El personaje se aprecia como una entidad semi-autónoma que reside en la mente del jugador, con una personalidad y voluntad propias.

Situación:

Sentir como si tú mismo estuvieras en la historia, no necesariamente el personaje.

Trance:

Un estado en el que el jugador está en una disposición mental altamente sugestionable. En esta situación el jugador puede ser fácilmente inducido a sentir y vivir las experiencias del juego con la guía del master.

Afinidad con el personaje:

Tener una afinidad personal o emocional con los personajes. Observándolos, sin sentir necesariamente una identificación plena con ninguno de ellos.

Catarsis, Kairosis o Kénosis:

Conceptos adaptados de la teoría literaria. En el juego catártico el jugador siente como si experimentara el trauma de la historia, emergiendo purificado después de la experiencia. En juego con kairosis el jugador experimenta un proceso integrador con el personaje a raíz de los momentos dramáticos. En kénosis, el jugador abandona voluntariamente su ego para participar transcendentamente en las emociones y sensaciones del juego.

(González-Escribano, 2009)

Las escuelas escandinavas lo caracterizan como el objetivo de todo juego y la mayor fuente de disfrute. En cambio, diseñadores de juegos *jeepform* o *indies* como D. Vincent Baker (Baker, 2005) consideran que un estado demasiado profundo de inmersión (*kénosis*) va en detrimento de la calidad dramática de las partidas. Este punto se intentará aclarar un poco a partir de algunos conceptos psicoanalíticos en el apartado de *Discusión* de la *Segunda parte*.

Para mayor detalle de la *Escuela de Turku*, que destaca la *Inmersión* (*eläytyminen*) como el estado óptimo del jugador de rol, ver *Manifiesto de la escuela de Turku* (Pohjola, 2005) en los *Apéndices*.

Capítulo III: Fantasía y juego

Juego y fantasía en Freud

Partiendo de la definición dada por Laplanche y Pontalis en su diccionario de psicoanálisis, se realizará un recorrido por diferentes concepciones de fantasía y juego en Freud. Se buscará con esto establecer las bases para la relectura que hace Lacan de estos textos para sondear las raíces del concepto de Fantasma y también hacer un relevamiento de las funciones que tiene para el sujeto el juego en Freud.

Fantasía

= *Al.*: Phantasie. – *Fr.*: fantasme. – *Ing.*: fantasy o phantasy. – *It.*: fantasia. – *Por.*: fantasia.

Guión imaginario en el que se halla presente el sujeto y que representa, en forma más o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo y, en último término, de un deseo inconsciente.

La fantasía se presenta bajo distintas modalidades: fantasías conscientes o sueños diurnos, fantasías inconscientes que descubre el análisis como estructuras subyacentes a un contenido manifiesto, y fantasías originarias.

(Laplanche & Pontalis, 2007, pág. 138)

La ordenación tradicional de la teoría de Sigmund Freud establece dos períodos. La primera tópica, en sus escritos hasta el año 1920, caracteriza el primero, basado en una concepción dinámica del aparato psíquico con tendencia a la homeostasis. A partir de *Más allá del principio del placer* (Freud, 1920 / 1992), el psicoanalista empezó a revisar sus conceptos a la luz de una segunda tópica, donde el principio de placer era insuficiente para explicar las observaciones clínicas. En ambos períodos aborda las temáticas de la fantasía, el juego y la creación literaria. A continuación se intentará trazar un recorrido teórico sobre algunos de estos elementos para luego relacionarlos con los juegos de rol.

En su texto *El creador literario y el fantaseo*, Freud se pregunta sobre la materia prima del trabajo del poeta, para responderse: “Todo niño que juega se comporta como un poeta, pues crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada.” (Freud, 1908 / 1991, pág. 127)

Establece así una serie de similitudes entre el juego infantil y la creación poética: la similitud de significantes en alemán (*Spiel*: juego; *Lustspiel*: comedia (*juego de placer*); *Trauerspiel*: tragedia (*juego de duelo*); *Schauspieler*: actor (*jugador de espectáculo*)) también correspondiente en inglés (*play*: obra o juego). A su vez, ambas

actividades comparten el espacio de la *Fantasía* (opuesto al de la *Realidad Efectiva*). Esta división topológica de Realidad-Fantasía será retomada a partir de los aportes de Jacques Lacan (Apartado *Fantasmas en Lacan* en este *Capítulo II*) para luego ser relacionada con el *Espacio Imaginado Compartido* y el *Inmersionismo* de las *Teorías de rol* en la sección de *Discusión de la Segunda Parte*.

Pero Freud no se detiene en las similitudes, para dar cuenta rápidamente de las diferencias. En el juego, el niño se comporta con extrema seriedad, orientado por el deseo de ser grande. Aunque sin dejar de diferenciarlo de la realidad efectiva (cosa que notamos cuando algunas intervenciones de adultos incomodan el juego de niños y estos responden, riendo: *Solamente estoy jugando*), el jugador infantil presenta para Freud una relación de sucesión lógica entre el juego y el futuro, como preparación o ensayo de las actividades de la adultez. A su vez, el niño apuntala su juego en cosas *palpables y visibles del mundo real*. En cambio, el poeta representa sus obras como un escape a esa realidad (o en algunos casos, como una parodia), realizando acciones que, fuera de la ficción, serían denunciadas de indecentes o dementes y sin necesitar de objetos reales.

Aunque en el texto del *Creador literario*, “los poetas nos aseguran que en todo hombre se esconde un poeta” (Freud, 1908 / 1991, pág. 127), Freud no deja de describirlos como con una *rara condición*, y se pregunta en qué ha transmutado la actividad del juego infantil en aquellos que no la comparten, ya que “quien conozca la vida anímica del hombre sabe que no hay cosa más difícil para él que la renuncia a un placer que conoció. En verdad no podemos renunciar a nada; sólo permutamos una cosa por otra” (Freud, 1908 / 1991, pág. 127). Quedando como alternativa para aquellos sin el don poético, el humor y el fantaseo.

Al fantasear, el adulto resigna el apuntalamiento en objetos reales, se avergüenza de los contenidos fantaseados y los esconde de otros por ser infantiles y alejados de la realidad efectiva y responsable. Pero no por eso deja de hacerlo, los *sueños diurnos* son el ejemplo por excelencia. En el neurótico (en esa época dividía a la humanidad entre *neuróticos* y *sanos*), la necesidad de curarse lo hace decir sus penas y alegrías al médico, cosa que un *sano* no haría. En ambos casos, los deseos insatisfechos se identificaban como las energías pulsionantes motivadoras de tales fantasías, aunque camuflados al estilo de los sueños para la comodidad de la consciencia.

Pero no sólo de placer se trata el fantasear. Algo de otra índole se puede leer entre líneas en *El creador literario* con la vergüenza del adulto. En *La interpretación de los sueños* queda ejemplificado cuando explica los sueños de volar:

No hay tío que no haya hecho volar a su sobrinito tomándolo con sus brazos extendidos y corriendo, por la habitación, o jugado a que lo deja caer, balanceándolo sobre las rodillas y estirando de pronto una pierna, o lanzándolo al aire y haciendo como si no fuese a sostenerlo. Los niños dan entonces gritos de alegría y no se cansan de pedir la repetición, en particular cuando va en ello algo de susto o de vértigo; andando el tiempo, se procuran en el sueño esa repetición, pero ahora faltan las manos que los sujetaban y por eso flotan o caen libremente. Conocida es la preferencia de todos los niños pequeños por esos juegos, como la hamaca y el subibaja; cuando después ven acrobacias en el circo, el recuerdo se renueva.

(Freud, 1900 / 1991, pág. 280)

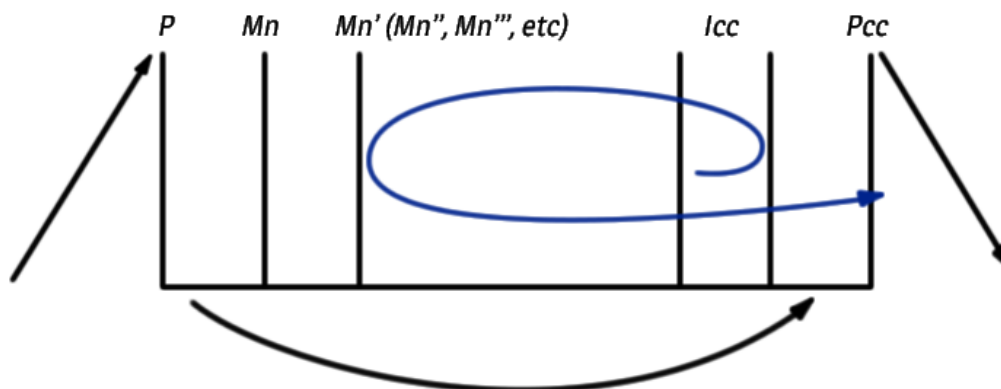
En este pasaje, Freud establece una evidente relación entre el juego infantil, con la repetición del movimiento, y los sueños de volar, como una repetición en la fantasía, estableciendo una antesala al concepto de *compulsión a la repetición*. Hasta en la participación como observador, esas acciones pueden generar placer por vía del recuerdo. Pero, a continuación del mismo texto, detecta algo más:

No es raro que estos juegos de movimiento, en sí inocentes, despierten sensaciones sexuales. Para decirlo con una palabra usual entre nosotros, que abarca todos estos manejos: el «corretear» {«*Hetzen*»} de la infancia, que repiten {retoman} los sueños de volar, caer, tener vértigo, etc., es aquel cuyo sentimiento de placer se tuerce ahora simétricamente {*verkehren*} en angustia. Y toda madre sabe que el corretear de los niños con harta frecuencia termina en querellas y lágrimas.

(Freud, 1900 / 1991, pág. 280)

La presencia de la sexualidad y la angustia en las fantasías (y el juego) no será explorada en su máxima extensión hasta la segunda tópica. Aunque algo de esto se lee en los textos anteriores. Pensando el funcionamiento del juego como el sueño, y tomando el modelo llamado *del peine* de la primera tópica en *La interpretación de los sueños*, como se puede ver en la página 534 del Tomo V (Freud, 1900 / 1991), se podría decir que un contenido queda reprimido en el inconsciente por incompatibilidad con la censura; este contenido se *disfraza* por vía *regrediente*, asociándose a otras Huellas Mnémicas y, así, logra sortear la censura, alcanzando la descarga en el polo

motor por medio del juego. Así, impresiones sexuales y angustiantes podrían ser tramitadas hasta la descarga motora y consciente, sin perturbar la instancia crítica, ya que, al final, *sólo es un juego, de mentirita*.



Aun así, hasta aquí no se considera al juego más que por su efecto placentero y, hasta en textos posteriores, sigue vinculando la mayor angustia a la realidad y el deseo a la fantasía. En *Pérdida de realidad en neurosis y psicosis*, de 1924 (Freud, 1924 / 1992), Freud expone cómo el *neurótico* recurre a la fantasía para sustituir la realidad por otra más acorde al deseo, apuntalándose en un fragmento de realidad diferente del cual fue preciso defenderse, como los niños en el juego, con “un sentido secreto que de manera no del todo acertada llamamos simbólico”. (Freud, 1924 / 1992)

En *Personajes psicopáticos en el escenario* (Freud, 1905 / 1992) se introduce una comparación entre el juego infantil y la participación del juego dramático del adulto, destacando dos aspectos importantes de la vida anímica: *la sexualidad y la muerte*:

A este fin cabe mencionar en primera línea, no cabe duda, el *desahogo* de los afectos del espectador. Y el goce que de ahí resulta responde, por una parte, al alivio que proporciona una amplia descarga, y por la otra, acaso, a la coexcitación sexual que, según cabe suponer, se obtiene como ganancia colateral a raíz de todo desarrollo afectivo y brinda al hombre el sentimiento, que tanto anhela tener, de una tensión creciente que eleva su nivel psíquico. Ser espectador participante del juego dramático {*Schauspiel*} significa para el adulto lo que el juego para el niño, quien satisface de ese modo la expectativa, que preside sus tanteos, de igualarse al adulto. El espectador vivencia demasiado poco; se siente como «un mísero desecho a quien no puede pasarle nada»; ha tiempo ahogó su orgullo, que

situaba su yo en el centro de la fábrica del universo; mejor dicho, se vio obligado a desplazarlo: quería sentir, obrar y crearlo todo a su albedrío; en suma, ser un héroe. Y el autor-actor del drama se lo posibilitan, permitiéndole la *identificación* con un héroe. Y al hacerlo le ahorran también algo que el espectador sabe: esa promoción de su persona al heroísmo no sería posible sin dolores, sin penas, sin graves tribulaciones que casi le cancelarían el goce; bien sabe que sólo posee *una* vida, que podría perder en *uno* de esos combates contra la adversidad. Por eso la premisa de su goce es la ilusión; o sea: el penar es amortiguado por la certeza de que, en primer lugar, es otro el que ahí, en la escena, actúa y pena, y en segundo lugar, se trata sólo de un juego teatral que no puede hacer peligrar su seguridad personal. En tales circunstancias puede gozarse como «grande», entregarse sin temor a mociones sofocadas, como lo son sus ansias de libertad en lo religioso, lo político, lo social y lo sexual, y desahogarse en todas direcciones dentro de cada una de las grandiosas escenas de esa vida que ahí se figura.

(Freud, 1905 / 1992, pág. 278)

Es aquí donde empieza a mencionar como evidente que algún tipo de sufrimiento va asociado al drama. Ya que el...

tema del drama son todas las variedades de sufrimiento; el espectador tiene que extraer de ellas un placer, y de ahí resulta la primera condición de la creación artística: no debe hacer sufrir al espectador, ha de saber compensar la piedad que excita mediante las satisfacciones que de ahí pueden extraerse. Una regla que infringen con particular frecuencia autores recientes.

(Freud, 1905 / 1992, pág. 278)

Aparte de hacernos pensar que a este primer Freud no le habría gustado la creación *kafkiana* aparecida unos siete años después a este texto, estas declaraciones describen dos tipos de placer en el espectáculo: el *sano* disfrutaría de los héroes que se rebelan ante instituciones (dioses, burguesía, amor imposible, etc.); el *neurótico* disfrutaría de *dramas psicopatológicos*, “cuando la fuente del sufrimiento en que debemos participar y del que extraeríamos placer no es ya el conflicto entre dos mociones dotadas de un grado de conciencia aproximadamente igual, sino entre una moción consciente y una reprimida.” (Freud, 1905 / 1992, pág. 280) Esto se produce por una *labilidad de la represión en el neurótico*, lo que le permite, con la ayuda del dramaturgo, sortear resistencias y procurar un placer previo.

Más allá de la diferenciación entre neurótico y sano, este texto permite pensar el origen del placer en el juego, reforzando la modelización en base al *esquema del*

peine descrito anteriormente, agregando una dimensión de goce sobre un sufrimiento asociadas a la sexualidad y la muerte, dos conceptos que trabajará Lacan más adelante en relación a la pulsión.

A partir del *Más allá del principio de placer* (Freud, 1920 / 1992), Freud introduce *un placer de otra índole*, relacionado con el juego a partir de la observación de su nieto de 18 meses. Aquí descubre una *compulsión a la repetición*, mucho más fuerte que la búsqueda homeostática del principio de placer.

Las exteriorizaciones de una compulsión de repetición que hemos descrito en las tempranas actividades de la vida anímica infantil, así como en las vivencias de la cura psicoanalítica, muestran en alto grado un carácter pulsional y, donde se encuentran en oposición al principio de placer, demoníaco. En el caso del juego infantil creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además, porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aun la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión. Este rasgo de carácter está destinado a desaparecer más tarde. [...] En el analizado, en cambio, resulta claro que su compulsión a repetir en la transferencia los episodios del período infantil de su vida se sitúa, en *todos* los sentidos, más allá del principio de placer. El enfermo se comporta en esto de una manera completamente infantil, y así nos enseña que las huellas mnémicas reprimidas de sus vivencias del tiempo primordial no subsisten en su interior en el estado ligado, y aun, en cierta medida, son insusceptibles del proceso secundario. A esta condición de no ligadas deben también su capacidad de formar, adhiriéndose a los restos diurnos, una fantasía de deseo que halla figuración en el sueño.

(Freud, 1920 / 1992, págs. 35 - 36)

Descubre, en este texto, un modo de repetición que ubica por fuera del *principio de placer*, una compulsión a la repetición que comparten los que padecen de *neurosis de guerra* (o *traumática*) y los niños en algunos juegos. En ambas situaciones se repiten escenas displacenteras una y otra vez, con el acento en la acción que genera el malestar. A Freud le llama la atención la obtención de placer en su nieto de 18 meses, que juega a hacer desaparecer los objetos, tirándolos lejos. A este juego lo identifica como una representación de la partida de la madre. Aunque el júbilo del infante se muestre en el regreso, la repetición del primer acto (desaparición o "*Fort*" en alemán) es más frecuente que el segundo acto (aparición o "*Da*"). Es en este punto

que el autor se pregunta por qué repite más la escena dolorosa, ensayando respuestas desde los conceptos de *pulsión de muerte* y *pulsión de vida*. Aunque este texto sea poco concluyente, ensaya posibilidades del motivo de la repetición en este juego: convertir una vivencia dolorosa en placentera por recreación, donde el jugador ocupa un papel activo (ser abandonado por la madre => tirar el objeto), vengarse del objeto (madre en este caso), haciéndole lo que él sufre; o lograr placer por la descarga de energía insumida en una fuerte impresión, en dirección del deseo de ser grande y hacer lo que hace la gente grande. Es en este concepto de Freud de *repetición que satisface un placer de otra índole* que podremos leer luego algo de la repetición en Lacan.

Como resumen, aquí se puntualizan algunas funciones del juego en la teoría de Freud:

- Juego como realización de deseos (Freud, La interpretación de los sueños, 1900 / 1991)
- Repetición vinculada al principio de placer, donde el placer está representado en movimientos mecánicos. (Freud, Tres ensayos sobre teoría sexual, 1905 / 1992)
- En *Dora* (Freud, Fragmento de análisis de un caso de histeria, 1905 / 1992), el juego se presenta como actividades preliminares de los instintos innatos y preparación de una acción ulterior más fundamental.
- Juego dramático como el *desahogo* de los afectos del espectador, produciendo una *coexitación sexual*, y como el permiso del espectador para vivir aventuras sin arriesgar su vida, es decir, protegerse de los riesgos de *muerte*. Posibilidad al neurótico de superar resistencias en la ficción y gozar de lo que lo hace sufrir en su *patología*. (Freud, Personajes psicopáticos en el escenario, 1905 / 1992)
- Juego como repetición que genera un placer que *queda por fuera del dominio del principio de placer*, como venganza hacia el objeto causante de displacer, re-presentación activa de una vivencia psíquicamente desagradable experimentada pasivamente; o descarga de energía de una fuerte impresión no tramitada. (Freud, Más allá del principio de placer, 1920 / 1992)

A su vez, el juego establece siempre una relación estrecha con la fantasía. Ya sea en juegos mecánicos de repetición de acciones, en juegos simbólicos o juegos reglados, la actividad del jugar hace una diferenciación topológica de espacios *dentro* y *fuera* del juego, siendo el mundo de fantasía siempre *dentro* del juego.

Freud muchas veces usa como sinónimos anhelo y deseo, confundiendo los deseos motivadores entre conscientes e inconscientes. En *Pegan a un niño* (Freud, 1919 / 1992), se puede apreciar una diferenciación bastante clara entre los momentos sádicos (1º *El padre pega al niño que odio* y 3º *El maestro le pega al niño, entonces él me ama a mí*) que devienen conscientes con facilidad, aunque no sin vergüenza, y el masoquista (2º *Yo soy azotado por el padre*). Este segundo momento, reprimido y teñido fuertemente de placer sexual, nunca es recordado, sólo puede ser reconstruido en el análisis y hasta así encuentran grandes resistencias para ser aceptados. Estas fantasías son *el tesoro de un sujeto*, apareciendo como su *propiedad más íntima*, pero que le otorgan un placer privado y vergonzoso. Esta diferenciación nos servirá para trabajar el concepto de *Fantasma* en Lacan.

Por último, Freud considera la existencia de protofantasías o fantasías originarias (*Urphantasien*). Se encuentran de modo muy general en los seres humanos y su explicación sería filogenética. Sus contenidos se refieren a la vida intrauterina, escena del coito entre los padres, castración y seducción, o sea, temas referidos a los orígenes, por lo que algunos autores prefieren considerarlos como mitos colectivos cuya universalidad está relacionada con su conexión con el complejo edípico.

Fantasma en Lacan

En este apartado se hará un recorrido posible a través de la obra de Lacan rastreando las concepciones de *fantasma*, basados en la *fantasía* de Freud.

1. El término proviene del latín, *phantasmata*, y se lo utilizaba en la filosofía escolástica (Santo Tomás), para designar a las imágenes mentales o conceptuales por cuyo intermedio, la potencia cognitiva del alma podía volver inteligibles los objetos del conocimiento, según la fórmula, *cognoscere per phantasmata*.

2. El “fantasma” surge como un efecto de lectura de la noción freudiana de “fantasía” y “realidad psíquica” y del texto “Pegan a un niño” y, aunque el seminario “Lógica del fantasma” es dictado en el año 1964, su conceptualización se hallaba presente en el esquema *Lambda*, en el vector a-a', bajo la forma de relación imaginaria.

(Albano, Levit, & Gardner, 2005, pág. 92)

Se observa, en las definiciones del *Diccionario de términos lacanianos* de Albano, Levit y Gardner, el origen de la palabra *fantasma* como producto de una deformación del paso entre idiomas. También podemos corroborar esa transformación de la palabra por medio de los efectos de las traducciones, desde el *Phantasie* alemán al *fantasme* francés, no sin dejar de notar la diferencia con los *fantasy* o *phantasy* ingleses (términos delimitados por Susan Isaacs para separar los *sueños diurnos* de las *fantasías inconscientes* (Isaacs, 1964). Al concepto inglés, Lacan le critica de quedarse sólo en el eje imaginario, cuando su *fantasme* incluiría también al simbólico y hasta el registro real. Aunque ambos conceptos proporcionan la idea de que para acceder a algo (conocimiento, realidad material, es decir, el objeto) no es posible hacerlo de forma inmediata, directa, sino mediante *fantasmas*, o sea, la realidad psíquica, el concepto.

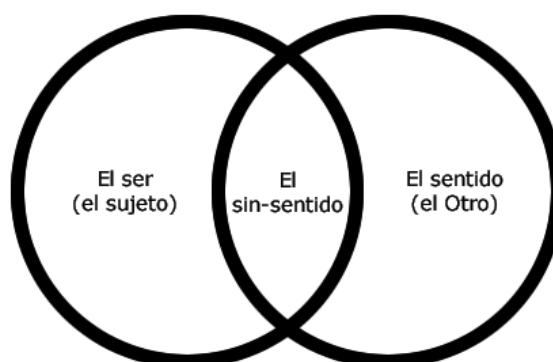
Fantasme o fantasma, en la traducción al español establecida por Miller de la obra de Lacan, resuena a las luchas con la institución que expulsó a Lacan por el año 1963. Pero no es una diferenciación caprichosa. Como acto de rebeldía contiene una fuerza teórica *reformadora* (al modo de Lutero, siguiendo la metáfora de la excomunión usada por Lacan en su seminario sobre *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* (Lacan J. , 2005)) que invita a una relectura de las *escrituras* bajo el pretexto de un redescubrimiento de una *praxis originaria* desde *un dogma cristalizado e institucionalizado*.

El *fantasme*, sin ser la cuña central para su *reinvencción* del psicoanálisis, toca muchos de los elementos originales de la teoría de Lacan, entre ellos, su invención más propia: el objeto *a*. Lacan revela el campo limitado e insuficiente de la definición del fantasma como *guion imaginario* cuando lo articula con los registros simbólico y real. A su vez, asocia el fin del análisis a un atravesamiento del *fantasma fundamental*, construido en análisis, por un trabajo de *destilado* desde la multiplicidad de fantasmas que se presentan en los *dichos* del analizante (*selva del fantasma*). El *alambique* de dicho destilado es la interpretación en dirección al *sinsentido*, que, por las propiedades del significante, dejará un resto volátil que redundará en grados de libertad subjetiva. Para seguir con la metáfora, esto no es posible sin una ética alimentada por el *mechero* del Deseo del analista. A continuación se intentará desarrollar el concepto de fantasma en este proceso, para luego relacionarlo con los juegos de rol de mesa.

El *cachorro humano* llega a un mundo inhóspito bajo lo que Freud llamó el *Complejo del Nebenmensch*, Complejo del Prójimo o *prematuration fisiológica* para Lacan (Lacan J. , 2003, pág. 176). Indefenso e incapaz de sobrevivir por su cuenta, ante la angustia de un malestar inespecífico, el *Otro de los primeros cuidados* interpreta su grito para que signifique algo y calmar así el malestar, transformando el grito en demanda. Desde ese momento, ese *cachorro* quedará inscripto en el orden simbólico, su cuerpo estará atravesado por el significante, habitando el lenguaje. A esta operación, Lacan la llamó *alienación*, con consecuencias permanentes en ese pedazo de carne hablado por el Otro. “Por medio de la operación de la alienación, se produce la disyunción cuerpo-goce” (Albano, Levit, & Gardner, 2005, pág. 28)

Es necesario hacer una aclaración en esta doble operación, que Lacan califica de *lógica*. No es inocente, como muchas de las palabras que utiliza, ya que recurre a operaciones lógicas sobre teoría de conjuntos (en los diagramas de Venn) para ilustrarla, así como luego lo hará con el fantasma en su Seminario 14.

Define dos conjuntos: el del *ser (sujeto)* y el del *sentido (Otro)* y, como su conjunción, el *sin-sentido*.



Hará interactuar estos conjuntos en una *primera operación esencial que funda al sujeto* (alienación). Esta operación es nombrada por Lacan como una *reunión*, disyunción en lógica matemática (por lo menos como se enseña en las primarias de Argentina), que se simboliza con un *vel* (\vee) y en lenguaje coloquial se puede enunciar como *o*. Sin embargo, nos advierte:

Bien vale la pena ilustrar este *vel* para diferenciarlo de los otros usos del *vel*, del *o*. Hay dos. Saben, por pequeño que sea su conocimiento de la lógica, que existe el *vel* exhaustivo: *o* voy allá *o* voy allí; si voy allá, no voy allí, tengo que escoger. Hay otra manera de emplear el *vel*: voy a un lado *o* al otro, da lo mismo, son equivalentes. Son dos *vels* que no son iguales. Pero además, hay un tercer *vel*, y para no extraviarlos les diré en seguida para qué sirve.

(Lacan J. , 2005, pág. 218)

¿Para qué sirve? O mejor, ¿cómo opera? Opera como el *vel de la alienación*, el cual “se define por una elección cuyas propiedades dependen de que en la reunión uno de los elementos entrañe que sea cual fuere la elección, su consecuencia sea un *ni lo uno ni lo otro*. La elección sólo consiste en saber si uno se propone conservar una de las partes, ya que la otra desaparece de todas formas” (Lacan J. , 2005, pág. 219)

Ilustremos esto con lo que nos interesa, el ser del sujeto, el que está aquí del lado del sentido. Si escogemos el ser, el sujeto desaparece, se nos escapa, cae en el sin-sentido; si escogemos el sentido, éste sólo subsiste cercenado de esa porción de sin-sentido que, hablando estrictamente, constituye, en la realización del sujeto, el inconsciente. En otros términos, la índole de este sentido tal como emerge en el campo del Otro es la de ser eclipsado, en gran parte de su campo, por la desaparición del ser, inducida por la propia función del significante.

(Lacan J. , 2005, pág. 219)

Ejemplificado con la amenaza *letal* del ladrón “La bolsa o la vida”, si se elige la bolsa, se pierden ambas. Si se elige la vida, se continúa viviendo, pero sin bolsa, siendo la bolsa el sentido. Así, el sujeto quedaría eclipsado por la función significativa que le da sentido en el campo del Otro, siendo el sin-sentido la porción cercenada que constituye lo inconsciente. Porción cercenada, pero no por eso aislada ni desestimada en el trabajo analítico. Todo lo contrario, ese sin-sensentido representa a su vez la motivación de terror del sujeto y su posibilidad de libertad ante los designios del Otro.

Si el *fantasma fundamental* es producido en análisis vía la interpretación con el objetivo de la “reducción de los significantes a su sin-sentido” (Lacan J. , 2005, pág. 219), la operación de alienación es el antecedente necesario para el fantasma.

Pero no sólo de significantes vive el hombre:

El Otro es el lugar donde se sitúa la cadena del significante que rige todo lo que, del sujeto, podrá hacerse presente; es el campo de ese ser viviente donde el sujeto tiene que aparecer. Y he dicho que por el lado de ese ser viviente, llamado a la subjetividad, se manifiesta esencialmente la pulsión.

(Lacan J. , 2005, pág. 212)

Mencionar rápidamente que esta pulsión tiene una relación íntima con el significante y el objeto *a*, nos acerca a la noción de *montaje* o *collage surrealista*. Ésta es una *ficción fundamental* (Lacan J. , 2005, pág. 170) que sólo se satisface en su recorrido a través del *objeto*, caracterizado este último como falta o hiancia, pero parte y termina en los orificios del cuerpo, de un cuerpo particular atravesado por la palabra. Esto la constituye en el *límite entre lo somático y lo psíquico* en las palabras de Freud.

Pero hasta ahora, en la operación de alienación no hemos visto nada de ese objeto como tal. Es con la segunda operación, la *separación*, que surgirá el objeto *a* como producto, resto, borde, "ese objeto que, de hecho, no es otra cosa más que la presencia de un hueco, de un vacío, que, según Freud, cualquier objeto puede ocupar" (Lacan J. , 2005, pág. 187).

Esta segunda operación lógica se basa en la intersección o conjunción y obtiene como resultado los elementos comunes a ambos conjuntos. Simbolizado \wedge , esta conjunción también es de un tipo particular. El producto de esta operación, en vez de ser el conjunto de los elementos comunes de ambos conjuntos, es un objeto particular, el *objeto a*. Superposición de dos faltas, el objeto *a* es la hiancia en el desplazamiento metonímico entre los significantes, objeto-falta como respuesta de otra falta, falta tanto del Otro como del sujeto. Es una respuesta a una falta encontrada en el Otro, una respuesta particular caracterizada por la no reciprocidad y la torsión en el retorno.

La anticipación de completud producida por la imagen que le devuelve el espejo será sólo una ilusión, sobre lo que se construirá el Yo (*moi*) imaginario, produciendo una identificación primaria con el rasgo unario como Ideal del Yo, efecto

de la palabra del Otro que lo nombra, lo habla. Pero, por ser hablado, no queda significado del todo; queda sólo sujeto a los significantes, dividido. Verá suceder sus malestares en serie, preguntándose por su lugar en ese conjunto de significantes que ofrece el Otro, sin lograr la identidad. El sujeto verá un resto inalcanzable por el significante en la metonimia del deseo, escapando siempre hacia otro lugar entre los espacios de la cadena significativa. Ese resto, objeto-falta, causa del deseo, es lo llamado por Lacan *objeto a*. Ese objeto es el *objeto perdido* de Freud, es aquello que el sujeto pierde de su cuerpo en el momento del atravesamiento significativo, es el resto de la operación de división, de *separación*. Así, surge como efecto de un significante sobre lo real. O dicho en las palabras de Lacan:

El sujeto encuentra una falta en el Otro, en la propia intimación que ejerce sobre él el Otro con su discurso. En los intervalos del discurso del Otro surge en la experiencia del niño algo que se puede detectar en ellos radicalmente –*me dice eso, pero ¿qué quiere?*

Este intervalo que corta los significantes, que forma parte de la propia estructura del significante, es la guarida de lo que, en otros registros de mi desarrollo, he llamado metonimia. Allí se arrastra, allí se desliza, allí se escabulle, como el anillo del juego, eso que llamamos el deseo. El sujeto aprehende el deseo del Otro en lo que no encaja, en las fallas del discurso del Otro, y todos los *porqué* del niño no surgen de una avidez por la razón de las cosas –más bien constituyen una puesta a prueba del adulto, un *¿por qué me dices eso?* re-sucitado siempre de lo más hondo –que es el enigma del deseo del adulto.

Ahora bien, para responder a esta captura, el sujeto, como Gribouille, responde con la falta antecedente, con su propia desaparición, que aquí sitúa en el punto de la falta percibida en el Otro. El primer objeto que propone a ese deseo parental cuyo objeto no conoce, es su propia pérdida –*¿Puede perderme?* El fantasma de su muerte, de su desaparición, es el primer objeto que el sujeto tiene para poner en juego en esta dialéctica y, en efecto, lo hace [...]

Una falta cubre a la otra. Por tanto, la dialéctica de los objetos del deseo, en la medida en que efectúa la juntura del deseo del sujeto con el deseo del Otro –hace tiempo les dije que era el mismo–, pasa por lo siguiente: no hay respuesta directa. Una falta generada en el tiempo precedente sirve para responder a la falta suscitada por el tiempo siguiente.

(Lacan J. , 2005, págs. 222-223)

El sujeto no es sin los significantes del Otro (alienación); a la vez, no es ningún significante del Otro (separación) y por esa falta, llamada *objeto a*, circula el deseo. Guiado por la pregunta *¿qué me quiere?*, motivada por la falta del Otro, el sujeto (neurótico) responde, barrándose, en relación a su propia falta.

La formulación de la relación de este sujeto barrado, constituido por la operación del significante (\$) y el objeto, se podría escribir como un *guión imaginario*, pero el objeto *a* no puede ser imaginario o representado por el significante. Es aquí donde surge el fantasma, como

una frase que posee una estructura gramatical, cuya función consiste en “velar” y otorgarle un “marco”.

Así, la extracción del objeto (a) funciona como marco de la realidad para el sujeto, mientras que el objeto (a) de la fórmula, separado por el rombo, constituye la intersección entre lo imaginario y lo simbólico; su función pues, consiste en velar al objeto que se constituye en la superficie, al modo de una pantalla. El objeto (a), resto de la división que opera el significante en el sujeto, “vela” al objeto mismo que es imposible de hallar. Por ello, Lacan dirá que el fantasma es el verdadero motor de la realidad psíquica para el sujeto.

(Albano, Levit, & Gardner, 2005, pág. 93)

Deteniéndose un momento a analizar esta definición se evidencia el alcance de tal concepto:

- “...una frase...”: aquí hace clara referencia a la textualidad del fantasma, plausible de ser formulado mediante palabras.
- “...que posee una estructura gramatical...”: posee reglas de formulación y conjugación particulares. Así, la transición bien conocida de “Pegan a un niño” a “Soy pegado” representa una de las posibilidades. También debe incluir al sujeto de algún modo, en relación de acción a un objeto.
- Función de “velar”: El fantasma, a través de la formulación de su frase, permite al sujeto hacer soportable el mundo angustiante que lo invade. Le posibilita teñir de deseo ciertos elementos y hacer de esa angustia indescriptible algo tramitable.
- Función de “marco”: como frase, delimita un espacio, un “hasta dónde”, que encierra un mundo y deja por fuera lo que excede a esas marcas primordiales articuladas entre sí. Así, en el establecimiento de un borde, existe un límite que permite el disfrute (goce) acotado y el desplazamiento del deseo. Vale notar que el marco, como borde, implica un corte de revelará una estructura particular de la relación entre deseo y realidad.
- Fantasma como “verdadero motor de la realidad psíquica para el sujeto”: Realidad, es sólo realidad psíquica. El resto es un caos

irrepresentable que se presenta angustiante al sujeto. A través del fantasma se posibilita una articulación de esos elementos con el deseo, dando un espacio donde moverse al sujeto, definido por las reglas de conjugación de las marcas o significantes sin cadena. Al ser el fantasma el estereotipo de cadena para la tramitación del deseo, el fantasma se vuelve el verdadero motor de la realidad psíquica, alimentado por la pulsión que recorre una y otra vez esas combinatorias de recorridos alrededor del objeto *a*. Esas combinatorias, unos años después, Lacan las desarrollará como una *lógica*. (Lacan J. , Manuscrito inédito)

Es en esta época de la enseñanza de Lacan, donde el fantasma es conceptualizado como una respuesta ante la falta del Otro, como se puede ver en el *grafo del deseo* (Lacan J. , 2003, pág. 796).

Más adelante, en su Seminario 14 (Lacan J. , Manuscrito inédito), Lacan describe una *lógica del fantasma*, más relevante que el concepto de fantasma en sí (como guion imaginario). Esta *lógica* engendra al sujeto en su relación con el *objeto a* y retoma la línea de fórmulas lógicas y algoritmos establecidas por el autor en las fórmulas de alienación y separación.

Lacan da al fantasma la fórmula de algoritmo $\$ \diamond a$ (Lacan J. , 1999, pág. 417). Pero no se detiene allí para dejarlo como un algoritmo simple, sino que lo articula en sus múltiples posibilidades de lectura, refiriéndose a ella como *Sujet losange a*, con el operador *poinçon*, *petit losange*, o *rombo* en español. Este nuevo operador es elegido particularmente por su inexistencia en la lógica matemática, pudiendo inventar nuevas relaciones entre los términos que articula. “No por casualidad rompe el elemento fonemático que constituye la unidad significativa hasta su átomo literal. Pues está hecha para permitir veinte y cien lecturas diferentes, multiplicidad admisible hasta el límite en que lo hablado permanece tomado en su álgebra.” (Lacan J. , 2003, pág. 796). Entre algunas de las lecturas posibles menciona la de doble relación de implicación (\leftarrow , \rightarrow), menor ($<$), mayor ($>$), conjunción (\wedge) o disyunción (\vee). Como dice el autor en *La dirección de la cura*: “El signo \diamond registra las relaciones de involucramiento-desarrollo-conjunción-disyunción” y “Entre ellos, la implicación haría referencia a una relación de necesidad de existencia.” (Lacan J. , 1999, pág. 418) Si $\$$, entonces *a*, y si *a*, entonces $\$$. Aunque destaca en este texto que el *objeto a* es siempre primero al *Sujeto*, el cual se busca en el *a* del *Otro* y sólo con *a* se constituye como *Sujeto* barrado. El resto de las relaciones no será explicado en esta tesina; sólo se destacará

que el fantasma describe una relación del Sujeto con el objeto *a*, permitiendo la circulación del deseo y un marco de realidad; con esto, vela la falta que compone al objeto *a*.

El fantasma *lleva* una superficie que tiene dos nombres: Deseo y realidad.

el deseo y la realidad son una relación de textura sin corte [...] No hay más realidad del deseo que aquella de la que sea justo decir el anverso del derecho; hay una sola y misma estofa que tiene un anverso y un derecho, esta estofa está tejida de tal manera que se pasa sin percatarse de ello (puesto que ella está sin corte y sin costura) de una a otra de sus caras.

(Lacan J. , pág. Clase 1).

¿A qué se refiere con realidad? No es un término inocente y se relaciona con el término *realidad psíquica* en Freud. Esto no implica una *realidad material efectiva y existente fuera del sujeto*, sino *una construcción de sentido sobre lo que el mundo significa para ese sujeto*. Esta realidad está construida sobre una verdad fundacional construida por el niño al interpretar el deseo del Otro, como respuesta a la pregunta: *¿Qué quiere?*. Esta verdad no se puede encontrar *allá afuera*, es más bien una interpretación del niño de los deseos de sus padres cuando, al desviar la atención absoluta de *su majestad el bebé*, desean algo más. Este deseo es el *deseo del Otro*. Es aquí donde surge el mencionado *fantasma de su muerte, de su desaparición*, surge un objeto que falta, un objeto que el Otro desea y el niño no conoce, pero inventa una trama, un guión edípico para dar sentido a esa realidad: “Mi madre no me ama ahora, por eso no responde a mi llanto. Mi madre desea a mi padre, que tiene el falo, algo que yo no puedo darle.” A partir de esta formulación, se puede ver la derivación metonímica que realiza Freud en *Pegan a un niño* (Freud, 1919 / 1992) y la función del golpe en manos del padre como castración, límite de la relación niño-madre, pero a la misma vez, es confirmación del amor maternal (si no fuera amado por la madre, ¿por qué el padre pegaría al niño, como si representara una competencia o amenaza?).

Lacan hace la correspondencia del fantasma con la realidad, “la realidad es fantasmática” como una pantalla que “tapa” lo real. Esto se puede ver en el Esquema R:

“Ubicar en este esquema R el objeto *a* es interesante para esclarecer lo que aporta en el campo de la realidad (campo que lo tacha).

[...]

Especialmente los puntos para los que no por casualidad (ni por juego) hemos escogido las letras con que se corresponden m M, i I y que son los que

enmarcaron el único corte válido en este esquema (o sea el corte $\overline{m_i}, \overline{M_i}$), indican suficientemente que este corte aísla en el campo una banda de Moebius.

Con lo cual está dicho todo puesto que entonces ese campo no será sino el lugarteniente del fantasma del que este corte da toda la estructura.

Queremos decir que solo el corte revela la estructura de la superficie entera por poder destacar en ella esos dos elementos heterogéneos que son (marcados en nuestro algoritmo $[\$ \diamond a]$ del fantasma) el \$, S tachada de la banda que aquí ha de esperarse donde en efecto llega, es decir recubriendo el campo de R de la realidad, y la a que corresponde a los campos I y S .

Es pues en cuanto representante de la representación en el fantasma, es decir como sujeto imaginario originalmente reprimido como el \$, S tachado del deseo, soporta aquí el campo de la realidad, y este solo se sostiene por la extracción del objeto a que sin embargo le da su marco.

(Lacan J. , 2003, pág. 535)

Es decir, el objeto a , contacto entre Simbólico e Imaginario, marco de la realidad y, como todo marco (en el sentido de un marco de cuadro) límite o corte, pone en evidencia una estructura tridimensional de una sola cara. La extracción del objeto a como corte revela la función del fantasma, quedando éste como vínculo entre los registros I y S y poniendo en evidencia la tachadura del sujeto como \$. La Realidad como campo quedaría en ese velo antes mencionado, como esa función de estructuración de las lógicas que dan sentido a un mundo de significantes habitado por un cuerpo, real y de carne.

Formulado esto, el niño ya está inserto en la trama edípica por completo, ha construido todo un guion dramático que le permite dar sentido a una realidad imaginaria, con la función de velar ese objeto perdido que se escapa entre los significantes del Otro: el objeto a . “El fantasma viene a marcar con su presencia la respuesta del sujeto a la demanda” (Lacan J. , 2003, pág. 638). Esta realidad psíquica tiene múltiples ramificaciones: en fantasías (*phantasy*), anhelos, caprichos, antojos. Dicho de otro modo: la *selva fantasmática*, potencialmente infinita sucesión de dichos en los que vive el sujeto, se queja de ellos, los dramatiza y los vive.

Pero derivada de esta realidad construida por la *selva*, con muchos *fantasmas* particulares, se encuentran las reglas de su formulación. Estas reglas, al modo de axiomas, establecen los límites de hasta dónde puede extenderse la *selva* y la forma en que las *ramas* pueden crecer.

Se puede pensar, entonces que el fantasma es una respuesta a la falta del Otro, un guion imaginario con una trama edípica que define la realidad psíquica del sujeto. Tomando las palabras de Lacan, el fantasma fundamental es un axioma, es ese axioma límite y marco, construido en el análisis, por la vía del sin-sentido.

En nuestra interpretación el fantasma no tiene ningún otro rol. Tienen que tomarlo tan literalmente como les sea posible, y tienen que, al encontrarlo en cada estructura, definir las leyes de transformación que aseguran al fantasma en la deducción de los enunciados del discurso inconsciente, el lugar de un axioma. Es la única función que se le puede dar al rol del fantasma en la economía neurótica.

(Lacan J. , Manuscrito inédito).

Vale aclarar que, cuando Lacan usa el término *fantasma*, en singular, muchas veces antecedido por el artículo *el*, se refiere al fantasma fundamental. Éste, a su vez, se vuelve central en esta época de su enseñanza, al determinar el análisis como el *atravesamiento fantasmático*. Dicho de otro modo: la reducción del axioma a su sinsentido, para así liberar al sujeto de los *sentidos gozosos* que surgen de la repetición del mismo. El axioma, destituido de sentido, permite la invención de un nuevo sentido, con mayor margen de libertad por parte del sujeto.

Siguiendo lo expuesto hasta ahora, y en relación al *Esquema L* (Lacan J. , 1986), podemos decir que el sujeto habla desde una posición de desconocimiento, sin saber sobre qué habla. En dicho esquema salta a la vista que cuando un sujeto dice algo, lo hace dirigido a un *a'* (otro semejante), desde una posición especular imaginaria. A su entendimiento se escapa la dimensión simbólica, que viene a marcar una posibilidad de *decir* sobre el *dicho*. Así, sobre el eje imaginario se construirá una ilusión que se podría formular como *el otro entiende lo que estoy diciendo tal cual como lo estoy diciendo*. Dicho de otro modo, una ilusión de comunicación. Pero ni siquiera el sujeto entiende lo que está diciendo, ya que dice más de lo que sus dichos dicen. Aquí es conveniente detenerse y aclarar que esta formulación, aunque muestra una imposibilidad de una comunicación *clara y directa*, existe cierta comunicación. El decir una palabra abre una serie de posibilidades de significaciones, pero delimitada por la misma enunciación y el enunciado. Se pueden escuchar miles de cosas de la misma oración, pero no cualquier cosa. Pero si hay una función que prevalece en la palabra, es la de gozar.

Siendo los juegos de rol básicamente un juego basado en la conversación, esta *ilusión de comunicación* los afectará directamente. Pero no se detendrá allí la relación, al construir fantasías (*selva fantasmática*) en los juegos de rol, se rodea el objeto *a*, dando al psiquismo un velo para soportarlo y llegando aún más lejos: mientras ese velo no se ponga demasiado en evidencia, el juego será placentero y vivificante. Pero si el nivel de *Inmersión* es demasiado profundo, la ilusión de *como si* podría romperse (tanto para el *inmerso* como para el resto del grupo) y volverse ominoso el juego, angustiando a los participantes. A su vez, el juego (como *ramificación de la selva fantasmática*) será posible siempre a través del deseo, como deseo del Otro, en lazo con el grupo.

Yo, Otro y lazo

A través de las operaciones de *alienación y separación*, el cachorro humano se inscribe en el registro simbólico. Pero, en cuanto a la constitución de su Yo en el plano imaginario, el proceso del bebé se evidencia a través de otros fenómenos.

Como se describe antes, el pequeño humano llega al mundo en una condición de *prematuración fisiológica*. La ausencia del instinto en el humano no sólo lo priva de la posibilidad de supervivencia, necesitando de los cuidados del *Otro primordial*, sino que también influye en el modo en que el bebé percibe el mundo. Para él, el universo sensible se le presenta como un caos de estímulos y sensaciones sin orden. Durante el transcurso de su desarrollo podrá ir organizando estas sensaciones y diferenciándolas. Pero no será sin la ayuda de ese *Otro* que le dé sentido y lugar.

Como evidencia de esto, Lacan ubicó el *estadio del espejo*. Entre los seis y dieciocho meses de edad, el infante, enfrentado a su imagen en el espejo, encuentra un gran júbilo. Esta imagen le presenta un bebé completo y unificado, en contraste al caos sensorial que lo dominaba hasta ese momento. Como anticipación de la unificación de su imagen completa y unificada, el *bebé del espejo* le genera un gran placer y alegría. Pero sus consecuencias no terminan allí, la imagen será identificada mientras el Otro le indica que ese es él, permitiéndole reconocerse. El lugar que otorga este Otro a su Yo se le presenta tanto propio como ajeno, perteneciente al universo virtual *detrás del espejo*; los efectos sobre su relación con el otro semejante en cuanto a agresividad e identificaciones serán múltiples. Pero nos detendremos en el punto de la identificación.

El niño encuentra una imagen unificada que es imposible de concebir a esa altura de su desarrollo y sobre ésta conforma un *Yo-ideal*, ubicado por el *Otro* como su reflejo. En adelante, el Yo buscará identidad en ese lugar imaginario que se le presenta ajeno (*detrás del espejo*) pero que se ubica como propio. Lo hará tanto en el espejo, como en cualquier otro semejante, ya sea este un amigo, compañero, vecino... pero no sólo en el individuo podrá tomar elementos para conformar esa ilusión de completud, también de los grupos: equipo de fútbol, banda de música, partido político, tribu urbana, grupo de amigos, etc., sirviendo como núcleo de identificaciones que le permite encontrarse con otros que le devuelven una imagen unificadora, incluyéndolo en un lugar marcado por el Otro, estableciendo un lazo.

En los grupos de rol, este fenómeno no se produce de diferente manera. El sujeto encontrará un lugar en el grupo, a partir del cual puede identificarse y construir un Yo unificado. Pero no hay que olvidar que este sujeto, a pesar del Yo, se relaciona con una falta. Y esta falta también será localizada en el grupo detrás de esa imagen de Yo. Dentro de la *selva fantasmática* que construye el jugador durante el juego, y la estructura que se evidencia en el *Sistema* de la misma partida, se pueden desplazar representaciones de la falta de este sujeto como síntoma. Para citar algún ejemplo, un sujeto que se angustia ante una fantasía de abandono puede transmitir algo de eso al grupo y al personaje que está jugando para tramitar esa angustia lúdicamente, incluyéndolo en un lazo al Otro que le produzca placer y sirva de velo.

SEGUNDA PARTE: PARTE PRÁCTICA

Para la concreción de los objetivos de estudio cualitativo se presenta la entrevista de investigación. La misma fue semidirigida en relación al tema en cuestión. Fue una sola, de una duración aproximada de 40 minutos. No se tomaron otras técnicas aparte de la entrevista.

El sujeto fue elegido de entre 8 entrevistados como el más representativo de lo que se quería estudiar. Las otras entrevistas no serán reproducidas, ya que con el análisis de la elegida se abarcarán las temáticas incluidas en las otras. A continuación se citarán algunas viñetas trabajadas de la entrevista; la transcripción completa puede encontrarse en los anexos.

Es importante, para los alcances de las conclusiones, aclarar que esta entrevista es de investigación. No se trata de una entrevista clínica en un dispositivo psicoanalítico, por lo tanto no se realizó bajo transferencia y no se puede identificar *fantasma fundamental* ni se puede dar un *diagnóstico estructural*.

Todos los datos que permitirían identificar al sujeto fueron modificados. Así, cuando se habla de Sujeto de ahora en adelante nos referiremos al *sujeto del caso* y no a la persona real.

Entrevista a Juan

Esta entrevista fue semidirigida; se dejó hablar libremente a Juan acerca de la temática planteada en un inicio. Fue realizada en una sola reunión y duró aproximadamente 40 minutos. Se ha reemplazado el nombre verdadero por Juan y eliminado todo dato que permita identificarlo como individuo.

Estudiante de licenciatura en sistemas

Sexo masculino

26 años

— ***¿Desde cuándo jugás?***

— Juego hace como seis años más o menos. Como decía antes, empecé con las computadoras, los juegos de video. Me encanta el género de rol, de rpg. [...]

— ***¿Adónde jugabas?***

— En la comiquería. [...] Ahí empecé a jugar cartas y en el ambiente, los que tenían más experiencia, nombraban un par de términos del juego de rol. Yo no sabía qué era pero me interesó, porque me encantaban los juegos de video. Soy un fanático de los juegos de video. Ese tipo de juego, ese género, siempre me encantó. Siempre me atrapa.

— Un día, ya con internet, con otras posibilidades... porque los grupos eran como muy cerrados. Se juntaba siempre un grupo de amigos íntimos. [...] Ya con internet me puse a buscar mucho, me bajé los manuales, me re interesaba. [...] Estaban los manuales en pdf historizados para bajártelos. Estaban las campañas ya armadas, con todas las ambientaciones para bajarlos. Estaba buenísimo. Así de a poquito me empecé a meter. [...] Tenías que irlos guiando, cómo desarrollaban su historia a medida que vos, tu grupo de campaña que habías elegido, iba desarrollando el juego. Me gustó mucho, pero al no encontrar nada en Mendoza para jugar rol... a veces les preguntaba a algunos chicos que conocía. Pero nunca ... no habían como grupos abiertos. [...]

— Encontré por internet una página que jugás rol por foro. Es muy grande, de España. Me metí y me di cuenta de todos los juegos de rol que habían. [...] Después de un tiempo jugando por foro por internet, con un grupo de Magic, con el que éramos un team, un grupo, con las novias, dijimos “¿y si roleamos entre nosotros?”. Yo me bajo los manuales... aproveché en el laburo que podía imprimir gratis. Empezamos... nos juntamos con un vago que tenía un poco de experiencia. [...] Nos armó un poco la campaña, nos explicó un poco cómo jugar, cómo expresarnos. Como él ya había jugado antes, nos tiró una ayuda básica. Yo había jugado antes por foro, pero es diferente. Por foro tenés tiempo para pensar en tu casa, posteas una vez por semana los turnos. Entonces es algo nada que ver. Así que después de bastante tiempo nos empezamos a juntar. Por ejemplo, los sábados a la mañana hasta la noche. La pasábamos espectacular. Éramos como seis. Cuatro vagos y dos chicas. Así empezamos jugando dos o tres partidas de una campaña que dos o tres días nos juntamos. [...]

— ***¿Dirigías vos?***

— Si. Empecé dirigiendo. Siempre por foro era jugador. Siempre me gustaba la sensación de dirigir. Qué se sentía atrás, qué se yo. [...] Vino una persona de Buenos Aires y organizaron una charla de rol. Habían juntado todas las personas

del ambiente y era como para introducirse en el mundo del rol. Yo tenía unos conceptos pero mucha gente que no sabía nada. Entonces les explicaban lo que era, cómo interpretar personajes. [...] Me acuerdo que le dije que nos juntáramos un día, pero son grupos cerrados realmente. Como son grupos de amigos íntimos es difícil hacer entrar nueva gente. Así que me tiraban un par de tips, me pasaron un par de foros a los cuales meterme, páginas de Facebook. Para ir aprendiendo y conociendo gente del mismo ambiente. Después seguimos con este grupo bastante, pero se disolvió un poco. Los horarios eran lo más difícil de coordinar. Porque para juntarnos y preparar una buena sesión, son varias horas. Entonces era difícil a veces estar muchas horas sentados; si no, se complicaba. No te vas a juntar por dos horas. Entonces nos juntábamos a boludear, a charlar entre amigos pero no a jugar rol porque de aquí a que nos preparáramos y empezáramos ya se pasaban cinco... dos horas no es nada. Entonces de a poco se fue complicando. [...]

— ***¿Qué te atraía del juego?***

— Me encantaba la interacción. Eran historias con bases muy sólidas. No eran como los juegos de disparo o estrategia, tenía una historia muy sólida que se iba desarrollando a lo largo de todo el juego. Al principio me encantaba todo: que el personaje fuera creciendo con la historia y en habilidades. Vos llevarlo por el camino que vos querías. No era un juego monótono. No es que los demás juegos fueran monótonos, hay buenos juegos. Pero siempre seguían la misma traza. Vos cambiás de arma, o conseguís armas mejores. Pero no variaba mucho de eso. Como los de estrategia, siempre era seguir lo mismo. En cambio los de rol, vos llevás el personaje hacia tu gusto. Vos podías ser arquero, mago, luchador... ibas desarrollándolo como vos querías. Después, cuando pasaron un par de años, que la historia influyera en cómo va el juego, eso me volvió loco. Me quemó la cabeza. Era impresionante. Ver que vos tomás una decisión y afectaba todo el entorno, afectaba la historia. Con diferentes finales algunos juegos. Me gustaba ese tipo de historia, una historia que me atrapara, con buenas bases.

— ***Entonces el rol estaba asociado a la posibilidad de cambiar el rumbo de la historia en los videojuegos. Eso es lo que vos viste en los de mesa. Pero nunca jugaste.***

— No jugué pero me gustaba llevar la historia e ir viendo cómo los jugadores de la campaña iban desarrollándose. Al principio no teníamos mucha experiencia, por ejemplo, y también... entramos a una caverna y se mataban los flacos, porque hacían cualquier cosa. Está bueno esa versatilidad, no te importaba. Te podían matar en cualquier momento, tenías que ir con cuidado. La pasabas bien. Me gustaba mucho eso. Que vos podías interactuar con el entorno. [...] Interactuar con el entorno me gustaba mucho.

— ***Cuando empezaste a dirigir un juego de rol de mesa, ¿Sentiste una diferencia?***

— Si. Realmente dirigir fue una experiencia muy buena. Siempre tuve ganas y se me dio la oportunidad porque no teníamos a nadie. Aunque sea con director con muy poca experiencia, porque antes no habíamos ido. Siempre había estado por foro. Había dirigido un par de partidas de foro, pero era muy diferente. Nada que ver los desafíos que te ponía dirigir una mesa con cinco flacos. Tratar de llevar una historia fluida era buenísimo. Vos sabías de la campaña esa, sabías una trama, un hilo, por lo menos, que vos tenías que ir por ahí. En realidad vos ibas por montón de lados. En casos les tirabas una pista y se iban por otro lado y decías “Uh! ¿ahora qué hacer?” seguías como interactuando. Eso me gustaba mucho. Fue una linda experiencia.

— ***¿Qué tipo de historias?***

— Era una campaña grande que tenía varios módulos que podías adaptar. Entonces empezabas la historia con un grupo preestablecido. [...] Con un grupo preestablecido empieza la historia, con diferentes personalidades. No me acuerdo exactamente los personajes pero había bastante diversidad. Entonces eso estaba bueno. Que eligieran diversidad, que tomaran un personaje y se metieran en su personaje. Entonces era muy grato y bueno.

— ***¿Qué temáticas trataban?***

— La historia era... yo le fui agregando un toque personal. Como era poca la experiencia tenía que hacer las cosas más evidentes sino a veces, un jugador con más experiencia sabía cómo actuar. Sabía dónde meter el ojo. Los vagos no. Quizá era más preestablecido, seguir un camino. En la ciudad siempre el líder o

jefe de la ciudad tenía un problema con la hija, viste, que la habían llevado unos ogros. Habían saqueado una ciudad y se la habían llevado. Entonces los aventureros justo pasaban por el pueblo por suministros y empezaban la búsqueda. Pero estuvo bueno porque hubo varios encontronazos con los ogros. Como que a veces no se enfrentaron. Porque tenían como poca experiencia era con precaución. Íbamos y volvíamos sobre los pasos. Entonces le trataba de meter una dosis de acción pero que no fuera pura acción y estar todo el día tirando dados. Si no que también fuera un poco más narrativo, que me hablaran de lo que ellos pensaban, de las acciones... que fuéramos despacio. Conociéndonos en el grupo, aunque ya nos conocíamos como amigos, pero descubriendo esta faceta. También que ellos fueran tomando confianza con las acciones. Por ejemplo, esa primera vez que jugamos fueron a una caverna, se metió y se mató. Estuvo dos sesiones sin jugar por ejemplo. Se quería morir. Después ese flaco no hacía, él no tomaba acciones. Siempre iba atrás de los otros. Esperando que los otros actuaran. Entonces el flaco iba de a poquito llevando acciones pequeñas como peleas. Pero no era todo el tiempo tirar dados. [...] Pero hay personas que también le aburre estar todo el tiempo narrando y que no pase acción. Entonces hay que ir más o menos modulando que cada tanto encontráramos una pequeña riña, capaz si no había habido acción, [...] Ir metiendo esos toques que él me aconsejaba. O buscaba en internet consejos del master. Cómo ir armando la historia. Como no tenía mucha idea, siempre ir buscando en foros como consejos. Ahí hay mucha gente con muchos años de experiencia que te daba muchos consejos y te decía *"Fijate, si el grupo es nuevo y vos sos nuevo, andá midiéndolo vos, pero andá vos. Tené los esquemas armados, pero si ves que no funciona, adelantá las peleas o si ves que los vagos tienen mucho miedo, que uno de los ogros vea que están ahí. Que los están viendo y que los ataquen."* Es ahí donde el master mete la mano y va cambiando la historia. Para ver si no avanza o avanza más rápido. Ir regulando eso.

— ***Mencionaste un par de veces sobre la muerte en los juegos de rol. ¿Qué me podés decir de eso?***

— Yo trataba de no meter demasiados desafíos realmente complicados. [...] Evaluaba la vida. Capaz venían de una pelea, no habían podido descansar, no habían podido curarse. Habían diez trampas, bueno, trataba de bajar un poco ese nivel para que no se murieran ahí y perdieran experiencia. Para que no se

enojaran. Se morían y ponían una cara diciendo, “*H de P. Te odio, me mataste.*” Y vos tenías la culpa. Como que a veces no entendían que las acciones de ellos habían llevado a esa muerte. Entonces pensaban que eras el dios ahí... eras el dios en verdad, pero vos sólo ibas guiando [*risas*]. Entonces trataba que no hubiera ese tipo de muertes, pero a veces eran inevitables y los vagos se quedaban frustrados. Intentábamos de darle una vuelta. Por ejemplo, este flaco murió. Dos sesiones se juntó y él era un gnomo ladrón. Era muy gracioso cómo él narraba la historia, cómo interactuaba con las personas. Era muy expresivo. Entonces como que a veces se sentía la falta del vago en el grupo. Un día no lo invitamos, porque estaba muerto, iba a estar mirando. Entonces se sentía la falta. Entonces hice que hubiera un curandero donde pudieran comprar un elixir que lo resucitara. Entonces al flaco lo invitamos, estaba re contento. [...] Tampoco podés estar favoreciendo a los flacos. Entonces tenía que meterle un poco de dificultad y ajustar un poco los parámetros que habíamos preestablecido. [...] Pero sucedió un par de veces mientras dirigí y fue realmente gracioso en el momento, tuve que ir cambiando un par de cosas. Metiendo para ir ajustándolo. Realmente es divertido, uno no se espera en un juego de seis amigos que uno se muera. Ni los vagos se lo esperan. [...]

— **¿Recordás alguna anécdota en particular?**

— Me acuerdo de una muy clara. Que es la que más recuerdo. No me acuerdo de muchas partes del juego, pero me acuerdo que una vez los vagos estaban en grupo. Estaban siguiendo el rastro de los orcos. Hacía un tiempo que los estaban buscando y ven una cueva a un lado y después sigue el rastro por el otro lado. Entonces deciden irse por el otro lado. Se encuentran de repente con un grupo de orcos. Pero eran diferentes estos orcos. Estaban como encantados por un mago y eran bastante... como que no tenían tanto esa violencia. Los otros orcos irían a matarlos de una. Iban a morir ahí o en el intento. Pero se encontraron los dos grupos, como que los vagos no supieron cómo reaccionar e intentaron que el orco líder les hablara. [...] Entonces salta el gnomo ladrón y dice “*Muchachos déjenme a mí.*” Les habla al grupo off topic “*Yo manejo la situación.*” Y agarra y dice: “*Quiero hacer un par de tiradas de carisma, de impresionar. Quiero hablar con el vago.*” Empieza a hablar con el orco y le hace una historia que estaba pasando por ahí. “*Bueno*” le digo “*estás diciendo una mentira al orco. Así que hacé una tirada.*” El vago estaba re tranquilo y tira un 1. Y todos se quedan así. Le digo que

el orco se da cuenta de su mentira y yo empiezo a hablar como si fuera el orco y le hago como si le fuera a atacar. Los vagos lo empezaron a putear. “*Pero por qué no nos dejaste a nosotras*” porque eran las minas las que querían interactuar. El vago se quiso hacer la estrella y terminó cagándola. Lo mataron al grupo de orcos pero al final terminaron todos heridos y tuvieron que volver a la ciudad sin poder avanzar. Esa me acuerdo patente porque nos cagábamos de risa con nuestro grupo. Todos se quedaron así y yo empecé a hablar como el orco que los atacaba. Fue muy bueno.

A veces cuando nos juntamos con los chicos... la semana pasada fue el cumpleaños de uno y me acuerdo que contamos la historia esa y nos meábamos de la risa. Los chicos siguen de novios con las mismas chicas, entonces nos juntamos de vez en cuando en grupo. Yo ya no juego más Magic hace un par de años. [...] Yo me separé y no juego tanto, pero nos seguimos viendo por los cumpleaños o una vez cada dos o tres meses.

— ***Vos asociaste con el dirigir el ser dios. ¿Qué me podés decir de esto?***

— Era muy bueno ser dios. Era divertido porque vos sabías más allá de la información que todos los otros jugadores tenían. Vos sabías todo el contexto, toda la historia. Lo tenías en tu cabeza, los lineamientos, lo que pasaba en cada acción. [...] Entonces es muy satisfactorio, que te quede un recuerdo que siempre nos acordamos y pensar “*que bien que la pasamos esos días cuando jugamos rol.*” Te das cuenta que hiciste un buen trabajo siendo master y a veces hasta te tenían miedo. Ahora nos cagamos de risa pero cuando nos juntábamos y yo ponía el panel acá los vagos se quedaban serios mirándote y me decían “*dale empezá a hablar.*” Se ponían nerviosos. Entonces eras dios. Cuando los matabas pensabas que tenías la posibilidad de salvarlos. Pero vos, como dios que no evita que las personas en el mundo se mueran. Él deja que el curso de la naturaleza siga. En el juego era lo mismo, dejabas que la naturaleza del juego siguiera. Y que la historia continuara. Ellos iban tomando decisiones. Vos vas mediando, alentando o cambiando las cosas un poco o no, pero siempre dejando que la situación siguiera y vos espectando. Hablando pero siempre no tratando de meter mucho la mano. Era realmente bueno, se sentía bien. [...] En ese momento te sentís dueño y amo del control de la situación. Los vagos como no pueden hacer nada. Son jugadores y están ahí. Son plenos espectadores digamos de... son partícipes de la historia

pero vos tenés el control sobre todo, sobre todo ese mundo que vos estás planteando en ese momento. [...] Era como realmente poderoso, se les quedaba en la cabeza y vos estabas maquinando. Porque realmente te sumergías en ese mundo. Te ponías seis horas a jugar y no te importaba nada. Íbamos al baño de pedo, comíamos lo que había acá y listo. No parábamos. Le pegábamos duro y nos cagábamos de risa.

— ***¿Qué creés que atraía tanto de esa actividad?***

— Yo pienso que lo que siempre ha atraído a ese tipo de juegos es que uno se escapa de la realidad. Se sumerge en otra realidad. En ese momento vos no sos fulano, desarrollador de sistemas, en ese momento sos el ogro, el guerrero... a veces me sumergía mucho en el personaje y era divertido porque era otro mundo. Un mundo paralelo. Si yo hubiera nacido en la edad media, o en otro mundo o universo paralelo. Si yo fuera un guerrero o un mago de verdad. Los vagos se sienten realmente en su control y te sumergís en ese mundo. Eso atrae mucho. Te vas como si estuvieras viviendo en ese momento. Es muy parecido a "Inception". Viste los vagos se meten todo el tiempo a ese mundo para vivir. El mundo de verdad como que no les satisface. Se preguntan "*¿cómo hago para vivir en realidad?*" Entonces los vagos se duermen para vivir en los sueños porque así escapan de la realidad. Eso atrae mucho, crear una realidad en la cual pareciera como si no tuvieras límites. Sos un guerrero o un mago y hacés lo que querés. Te morís y no morís en realidad físicamente, morís el personaje. Eso es lo que más atrae. Es una extensión hermosa de ciertas personas. A todo el mundo a veces les gustaría decir "*Che, has pensado... che cómo me gustaría hacer esto.*" O cuando era chico, con los juegos, que lindo sería vivir en ese mundo [...]

— Una vez jugué por Skype. Un par de sesiones porque no pudimos coordinar más y se murió el proyecto. Con un flaco de Buenos Aires. Yo desde que era chico trataba de ser mago o hechicero. Igual que en los juegos de RPG siempre elegía el mago. Era muy entretenido porque ese rol me gustaba mucho. No el rol cuerpo a cuerpo, sino estar a distancia, tener capacidad de hablar y resolver problemas. Porque el guerrero iba a las piñas todo el tiempo o intimidar y hacía siempre lo mismo. Estos tipos de jugadores están más débiles en ese punto, como un ladrón, por ejemplo, pero en hablar no. [...] Siempre me gustó esa

combinación, no ser un monótono. De variar e influir en el juego de todas las maneras posibles.

— ***¿Te gustaría jugar hoy?***

— Me encantaría, siempre fue una ilusión. Pero los tiempos ya son otros. A medida que uno crece... en ese tiempo no trabajaba, iba a la facultad y estaba con los vagos. Nos juntábamos entre semana en la comiquería, una sesión de rol en los fines de semana.

[...]

— Si jugara hoy me haría un mago, un hechicero, un druida siempre de esa temática porque me fascina. Es lo que siempre me gustó: la magia y esas cosas. [...] Si hubiera lugar en la mesa y ya hubiera un mago me haría otra cosa. Total, es una experiencia linda y al final es compartir. Uno se expresa, porque con la tecnología uno es como un robot. Con una vida preestablecida de todos los días, el 90% de la gente va al trabajo cumpliendo horas y todo el tiempo pendiente del teléfono. En ese momento te olvidas del teléfono y de todo y te expresás de una manera que nunca lo hacés. A menos que seas un actor o estés en algún grupo de improvisación, que hay muchos ahora actualmente, nunca tenés esa posibilidad de expresarte así y tener otros roles. La vida te lleva siempre a ser vos, en un esquema, en un contexto. Siempre en tu trabajo, con tu jefe, en jerarquía. De la misma manera, con respeto, pero siempre igual. En cambio el juego rompe esos esquemas. Te hace ser otra persona, te hace fantasear, tomar las decisiones más disparatadas. A veces no te importa nada. Probás otra lógica. Decís, lo lógico es hacer esto, pero hago otra cosa. Las consecuencias en ese momento las vas a ir descubriendo. A veces vas contra esos indicios que te plantea el juego o lo sorprendés al Dungeon Master haciendo una acción disparatada. Que decís "*flaco no tenés que hacer eso*". Improvisás. Estas todo el tiempo improvisando, es generalmente muy ágil, todos toman decisiones rápido de qué vas a hacer en base también a lo que hacen los compañeros. Depende de las decisiones de los compañeros es como se toman sus decisiones.

— ***Si tuvieras que definir el rol en una frase, ¿cómo lo harías?***

— El rol para mí es un universo, impresionante. Algo que uno lo va armando y va creando una historia. Se va metiendo y va compartiendo cosa que en otro mundo uno no hace. Para mi por mucho tiempo fue una pasión. Estaba todo el tiempo buscando juegos... Realmente es escapar del mundo actual, imaginarte otra realidad. Capaz una realidad que nunca existió. Nunca existieron ogros, obviamente. No hay indicios, no hay huesos, no hay fósiles, no hay nada. Entonces realmente es un mundo imaginario. Es meterse en un mundo nuevo que te hace escapar de la realidad en la que vos estás. Te hace sentirte bien. Expresarte de alguna manera. Sentir satisfacciones que de otra manera no sentirías nunca. Matar una persona por ejemplo. Una persona normal, por ejemplo, no sentiría satisfacción por eso. En el juego lo sentís. Te imaginás y lo sentís y te divertís.

En una frase sería: Vivir tu historia, tu propia historia.

Análisis de la entrevista

Juan ha ingresado al mundo de los juegos de rol como muchas otras personas, a través del ambiente de las comiquerías, los juegos de cartas coleccionables y los videojuegos. Todas estas actividades lúdicas comparten la característica de ser practicadas por jóvenes (a partir de los 12 años) y no por niños. Esto se debe en gran parte a que las reglas son complejas y las actividades sociales que convocan son pagas. Todos estos juegos son los del joven de estos tiempos, sin causarle vergüenza y con mecanismos y tramas complejas (ver *Discusión: El joven que juega*).

A su vez, en Juan específicamente se puede detectar que algo de esta actividad funciona como herramienta para establecer un lazo social, permitiéndole formar un grupo de pares en el que se siente incluido, en contraste con la soledad que describe en su búsqueda anterior. Esto queda evidenciado en su discurso cuando, ante el encontrarse algo aislado del grupo actualmente por sus nuevas actividades profesionales y de estudio, surge nuevamente el deseo de jugar rol, como síntoma de esa falta.

Juan dejó de buscar un grupo ya armado y armó uno. Con una propuesta espontánea, la posibilidad de generar un conjunto de gente con la que ya tenía afinidad (amigos y novias) le dio el pie para probar esta actividad que le llamaba la atención. Ante su inseguridad de enfrentar algo nuevo puede pedir ayuda a alguien que le supone un saber y así permitirse experimentarlo por sus propios medios. Allí podemos destacar en su discurso la importancia del lazo social para él en la actividad de los juegos de rol, además de los recursos que tiene este sujeto para hacer arreglos con su propia falta. También puede entenderse que hay un movimiento del sujeto, a partir de una falta y de tolerar perder algo: la soledad puede ser también una compañía; pierde algo de esa soledad, para jugar con otros.

Se puede ver que la actividad del rol puede ser que vuelva como ilusión (en el sentido de anhelo) actualmente por las exigencias de su trabajo (que lo dejan aislado). La posibilidad de volver a juntarse con *los vagos* es construida a través de esta actividad, es decir, podría verse una utilización de los juegos de rol como una herramienta para suplir una dificultad actual (soledad y poco tiempo libre). Pero el principio de realidad y capacidad adaptativa le hacen darse cuenta que es sólo una ilusión.

Dicho lo anterior, es importante destacar que esta “segunda realidad” a través del juego le permite a Juan tramitar afectos con una gran ganancia de placer por la vía del deseo. No se asemeja en nada a una escisión psicótica o alucinatoria. Todo lo contrario: esa actividad le da una posibilidad de disfrute en las temáticas que, en otras áreas de su vida, están en conflicto, al modo de un niño con el juego, dominando activamente las situaciones que lo colocan como pasivo, y recordando la posibilidad que le otorga para establecer un lazo social que se mantiene más allá de esta misma actividad, la segunda realidad se mantiene completamente bajo el velo del juego, que le permite disfrutar.

En el discurso pueden detectar varias características de los juegos de rol, en particular, y de Juan (como hipótesis de rasgos, ya que esta no es una entrevista clínica). Por un lado, muestra la dificultad de componer grupos de juego o de su modificación, una vez compuestos. Esto se relaciona directamente con la posibilidad de *Jugar rol con otros* (ver en *Discusión: Jugar rol con otros*). Si se recuerda que “*cada uno atiende a su juego*” en el sentido del goce individual y autoerótico, sin lazo social, salvo a través de la palabra que permite que algo del deseo se movilice, se puede entender que ciertos participantes puedan perturbar el placer de otros, no sólo por el exceso de *Inmersión*, sino, también, por la diferencia de *agendas creativas* que hagan difícil conformar un sistema placentero para todos los participantes. Considerando todas estas condiciones que se deben dar para que se conformen grupos, se puede entender la característica que Juan describe como “muy cerrados”. La formación de grupos de juego y su mantenimiento en el tiempo es del orden de la contingencia y el azar, y, cuando eso sucede, la ganancia es tanta que es natural que se intente mantener sin modificaciones.

Por otro lado, en Juan se ve una predisposición a buscar la estructura muy marcada. Con “*pdf historizados*” y las “*campañas ya armadas*”, se refiere a aventuras con sucesos de hechos que no dejen muchas posibilidades de acción para los jugadores, más que las preconcebidas por el escritor (al modo de los videojuegos); es por eso que lo compara directamente con “*El templo del mal elemental*”. Sobre esto, disfruta la posibilidad de *guiar* el desarrollo del juego con elecciones de historia. Llama particularmente la atención su doble presencia de *vos* y *tu grupo de campaña*. Al modo del obsesivo encuentra la forma de *pertenecer al grupo*, pero guiarlo desde afuera de la escena.

Juan describe que le gusta dirigir, por “*lo que se siente atrás*”; en este caso se puede interpretar el atrás como el fuera de escena antes mencionado. En ambos casos podría trazarse un vínculo con algunos rasgos obsesivos. Pero lo interesante en esta parte de la entrevista es que reafirma la importancia del lazo que ha formado con su grupo, por el cual la actividad de jugar se vuelve una excusa para reunirse y si, por condiciones desfavorables, el juego de rol se imposibilita, la reunión no se cancela. La función del juego de rol de mesa para Juan, a esta altura, fue la posibilidad para compartir con amigos.

Más adelante, Juan empieza a hablar más de su placer de llevar la historia desde un puesto de privilegio, alejado: cuando todos entraban a la cueva (incluyéndose: *entramos*), los demás morían (no él). Las elecciones e interacciones que describe como que *le quemaron la cabeza* hacen referencia más a opciones que a invenciones creativas, es decir, opciones entre posibilidades ya determinadas y no invenciones de nuevas posibilidades narrativas. Desde las opciones que ofrecía el sistema o la historia, él disfruta interactuar con el entorno, pero siempre de modo violento. También llama la atención la asociación de la muerte y la agresividad, por un lado, y el disfrute, al modo de una sublimación. En el mundo de la fantasía, se permite la expresión de la agresividad que, de otro modo, podría ser reprimida (esto es una hipótesis, que a juzgar por las otras características obsesivas de Juan, se puede mantener como cierta hasta comprobarse lo contrario en un análisis clínico adecuado). En tanto que estos mecanismos no se revelen como evidentes, permitiéndole jugar la agresividad con formación reactiva y sublimación, Juan podrá obtener mucho placer.

Aunque se suponen algunos rasgos obsesivos, se puede dar cuenta de la buena posición que posee Juan y de su amplia gama de recursos para manejarse con flexibilidad. En su discurso deja entrever que parte de su disfrute es el saber. Y en comparación con los demás, un saber en más (la campaña), que los jugadores van descubriendo, pero también evidencia que se arriesga a los giros de la historia con entusiasmo, giros que son inesperados, que no puede prever, es decir, no puede *saber* antes. Eso puede sugerir cierta flexibilidad en ciertos mecanismos defensivos en Juan. También le gusta la posibilidad de la interacción con el otro, donde los jugadores podían entender la pista que él daba, o no.

En otro momento, Juan se pone en posición de no saber, pero no se queda ahí; toma a un tal Adriano como *Sujeto Supuesto Saber* y busca en varios lugares para

poder tener el saber que él cree que necesita. Ese saber tiene que ver con hacer que no se aburran los jugadores, de brindarles una historia satisfactoria y colmar su deseo.

Juan expresa que hay algo del funcionamiento del deseo en él que pone coto al goce. Juan no está problematizado por lo que él vive en los juegos de rol; no hay conflicto. Puede ser que él exprese el deseo de dirigir juegos de rol y cómo va aprendiendo. Ese deseo puede vehiculizar algo del goce obsesivo, por ejemplo, la regulación, el control sobre los jugadores y las situaciones, la posición “fuera de escena”, tramitar algo referido a la muerte y agresividad.

Juan ríe al describir al dios que es en el juego: un dios poderoso, que va guiando y presenta desafíos que pueden ser fatales. Pero también hace lo posible para mantener al otro contento y jugando, aunque justifique la resucitación de un personaje por ser desnivelado en la mecánica. Primero dice que se siente culpable y después que el *Sistema* se vio afectado (ver *Principio de Lumpley*); la ausencia de cierto jugador desequilibra el juego y *se siente su falta*. Aquí se vuelve a confirmar la posibilidad que da a Juan el juego de rol para vehiculizar elementos de su fantasía en la narrativa y el sistema, a través del deseo, manteniendo el velo y otorgándole mucho placer. En esta parte en especial se pueden ver temáticas referidas a la omnipotencia, que a través del juego se hacen tramitables y fuentes de disfrute. Pero también se ve claramente cómo el grupo sirve a Juan como un todo que le devuelve una imagen de sí sobre la que puede identificarse. Al faltar un elemento, el grupo se ve modificado y algo de esa falta se hace evidente.

Juan muestra claramente su relación con la satisfacción y la fantasía. Al modo del “*teatro privado*” de Anna O. (Freud, 1893-95 / 1992, pág. 47), Juan fantasea para hacer más satisfactoria su vida, y más precisamente, su trabajo, que es lo que destaca como definición de su rol en esa vida, ingeniero en sistemas. A través de la ensoñación, se permite vivir una vida sin límites, satisfactoria y movida por el anhelo, pero llega a decir que esa es la forma de “vivir en realidad”. Esta actividad de ensueño, Freud la explica bien en su *Estudios sobre la histeria, en la página 243* (Freud, 1893-1895 / 1992), cuando, con la ayuda de Breuer formula el proceso de *Escisión de conciencia* como elemento básico para la generación de la neurosis (histeria en el caso de Anna O.). Esta escisión, relacionada con los primeros conceptos de la neurosis, es una versión patológica de una defensa común que se presenta en su estado *normal o saludable* en la ensoñación, actividad que se diferencia de la escisión patológica por la amnesia producida ante el afecto escindido. Luego, en posteriores

conceptualizaciones, será un proceso constitutivo del aparato psíquico. En Juan, la presencia de la escisión genera dos *realidades*: muestra por un lado un Juan atrapado por las obligaciones, en un mundo donde las satisfacciones son a costa de trabajo y esfuerzo, dominado por el principio de realidad; por otro, personajes que pueden *vivir en realidad o sin límites*, pudiendo hacer lo que les gustaría hacer, expresar su agresividad hasta morir sin morir.

En varias viñetas se puede ver esta función de escisión que realiza Juan, pero sólo en algunas se visualiza específicamente qué es lo que reprime: *agresividad y muerte*, dos temas centrales en la fantasmática del obsesivo. Este no es un dato menor, ya que los juegos de rol de mesa reglamentan, en el sentido más mecánico de las reglas, la agresividad, competencia y muerte; es por esto que esta predisposición fantasmática puede llegar a ser un *socket* de interés para los jugadores y su obtención de placer en dicha actividad.

Análisis: Aquí se puede leer más de la división fantasía/realidad que hace Juan, poniendo especial énfasis en lo opresor de su vida como *robot*, cuya vía de escape es el fantaseo junto con otros (improvisación, juego de rol, etc.) que le permite *expresarse*, pero, a la vez, es importante la marca que dejó el juego de rol como posibilidad de compartir con otro y generar otro lazo.

En *el rol*, Juan puede expresar sus tendencias agresivas, que de otro modo están fuertemente reprimidas. El estado de satisfacción (*sentirse bien*) que le ofrece esta actividad llega a tal punto que concluye en que *su historia, su propia historia* sólo existe en el mundo de la fantasía. Quedaría preguntarse qué hace en el mundo “real” entonces, además de reprimirse y escaparse al mundo imaginario. Menciona que puede compartir en el mundo imaginario, “*cosa que en otro mundo uno no hace*”; esto podría pensarse como cierta soledad de su *rutina de robot*, pero no se preguntó en esta entrevista, así que sólo es válido sostenerlo como hipótesis a comprobar. Pero algo que sí se puede deducir de esa afirmación es que su compartir tiene una trampa, un engaño. Recordando lo que se expuso en el Capítulo III, en *Jugar con otros*, se podría afirmar que su compartir es una ilusión del registro imaginario, donde él expresa sus fantasías en un *teatro privado* y al existir los otros semejantes que participan con sus aportes cree en una comunicación posible, un Espacio

Imaginado Compartido. En realidad puede compartir el momento, las palabras, el espacio y la temporalidad, pero su goce lo aísla en *su propia historia*.

Pero puede utilizar la actividad como generador de grupos, constructor de lazos. A través de la actividad puede viabilizar su deseo, acotar el goce y relacionarse con otros. Pero esta actividad no se hace exhaustiva y puede utilizarla como herramienta mientras le sirva, sin generar la tendencia a algún tipo de adicción o dificultad en dejarla. La “realidad ficcional” siempre se mantiene dentro de los contextos del juego y no se le vuelve angustiante.

Se puede ver que Juan utiliza los juegos de rol con fines placenteros. Sus rasgos obsesivos se ven beneficiados en la actividad de los juegos de rol por su estructura y le permiten una forma de tramitar afectos bajo un velo de juego. Pero más importante que todo eso, se ve que puede jugar y usar esta actividad como excusa para encontrarse con otros.

Discusión

El joven que juega

Aunque Freud dice que "... el adulto deja, pues, de jugar; aparentemente renuncia a la ganancia de placer que extraía del juego. [...] En verdad no podemos renunciar a nada; sólo permutamos una cosa por otra; lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto o un subrogado. Así, el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea." (Freud, 1908 / 1991, pág. 127). En la época actual, llamada por algunos posmoderna, se observan cada vez más adultos que juegan. La industria de los videojuegos y los juegos de mesa para adultos ponen en evidencia que la contradicción entre la seriedad adulta y el juego, propia del siglo XIX, no tiene vigencia hoy. Aunque las tramas y los mecanismos de juego son cada vez más complejos y específicos, lo que caracteriza al juego sigue siendo igual: se practica en tiempo libre, de forma voluntaria, por placer, bajo ciertas reglas. Es por esto que los juegos de rol aparecen sólo a partir de la década de 1980, como reflejo de este permiso al adulto de volver a jugar como niño.

Si se sigue los planteos de Louis Althusser (Althusser, 1988), se podría identificar al mercado del ocio y el tiempo libre, llamado coloquialmente como *entretenimiento*, como parte del Aparato Ideológico Cultural del orden capitalista actual. En esta etapa del Capitalismo, el sujeto por excelencia es el *Consumidor*, siguiendo el camino de la *búsqueda de la felicidad completa*. La exaltación de la juventud, la lucha contra el envejecimiento, el entretenimiento liviano, la industria del cine, la electrónica desechable y el ideal de *vivir cada momento como si fuera el último* son fenómenos característicos de esta época.

Según Freud, los adultos dejan de jugar juegos simbólicos, aquellos que derivarán en el fantaseo porque no son serios. Sólo se permiten los que son en relación a los valores sociales permitidos: la competencia y el dinero. En cambio, el joven adulto de hoy se permite los simbólicos: juega rol, juega videojuegos, y lo hace entre pares, no con niños. Es sustancialmente diferente un niño que juega a ser *caballero*, de un joven que juega un personaje *caballero* en un juego de rol. ¿En qué consiste esta diferencia? En el conjunto de reglas extenso, el llamado *Sistema* (ver *Principio de Lumpley* en el Capítulo I).

Aunque las reglas de los juegos de rol de mesa varían enormemente de juego a juego, todas regulan más o menos los mismos elementos: la agresividad, la vida/muerte, las relaciones y las capacidades *medibles*. Quien revise rápidamente cualquier reglamento de juego de rol encontrará estos elementos. Aunque durante el desarrollo histórico de estos juegos, los focos fueron variando (desde un reglamento derivado de los wargames centrados en la agresividad y la vida o muerte de los personajes, con una pequeña relevancia de otras capacidades *medibles* como inteligencia o magia, hasta los juegos *indie* que se pueden llegar a centrar más en aspectos relacionales y sobre la dinámica fuera de la ficción: como la conversación entre los jugadores representando personajes). Lo que se reglamenta podría decir algo de los jugadores de rol y estar relacionado con un disfrute que puedan obtener que va más allá del principio de placer.

Jugar rol con otros

“Al Don, al Don
al Don Pirulero.
Cada cual, cada cual
atienda a su juego.
Y el que no, y el que no,
una prenda tendrá.”

Canción de juego infantil

Quien busque en la web esta canción encontrará la discusión sobre su verdadera letra. Algunos dicen Antón Pirulero, otros Don Pirulero, pero la mayoría concuerda en que Don Antón Pirulero hace referencia a un hombre que asesinó a su esposa con “20 puñaladas y un alfiler”, para luego descuartizarla, meterla en una bolsa y aplastarla bajo la pesada piedra de un molino. Tal vez, los debatientes deban hacer caso a la canción y que “cada cual atienda a su juego”, como muy bien hizo el señor Antón. Los foros y redes sociales están llenos de Piruleros, cada uno con su propio juego. Quien quiera comprobarlo sólo debe entrar a cualquier diario digital con opción de comentarios y leer lo que los usuarios escriben. Hasta los niños que cantan esta canción, aunque en grupo (un grupo formado por un conjunto de reglas), juegan cada uno su propio juego. Cada uno goza de su propia manera en toda actividad compartida.

Para probar esta hipótesis, se retomará la división topológica de Realidad-Fantasía en Lacan. En el *Capítulo III*, apartado sobre los *Fantasmas en Lacan*, se vio cómo utiliza el plano proyectivo *crosscap* para describir la continuidad deseo-realidad, y como plano que vela lo real. Este plano toma la forma de una construcción subjetiva a través del cual podrá gozar y relacionarse con otros. Los derivados del fantasma teñirán toda la realidad subjetiva. Este movimiento es el de la pulsión, que recorre los desfiladeros del significante, impulsada por eso que queda sin decirse, con eso que escapa a toda significación, el espacio vacío que queda en la cadena: el *objeto a*. Lo que sí logra significar algo para ese sujeto, homologado a su interpretación, es a lo que llama deseo. Y ese deseo dibuja las líneas de la *realidad fantasmática*.

En todo este movimiento, el movimiento de la palabra, se incluyen a otros. Pero no otro sujeto como tal, sino *otro semejante* y *Otro*. Cuando se habla con otro, se habla más de lo que se cree que se dice y el interlocutor es cómplice sin saberlo de un goce propio, y viceversa. Con esto no se declara a Lacan como cínico; hay algo que

se comparte, y se logra cierta transmisión de palabras, pero nunca una comunicación de significados totales. Pero lo que el autor resalta es que la función principal del habla es gozar de la palabra. Y como todo goce, es siempre autoerótico.

Está claro que se juega rol hablando, pero ¿de qué se habla cuando se habla? Retomando la imposibilidad de *comunicación total*, más ilusión imaginaria que hecho, se puede decir que *la palabra dice más de lo que dice*: dice sobre el sujeto que la habla, sobre el código (A), sobre el interlocutor y sobre el hecho de hablar. Entonces, cuando los jugadores de rol construyen una ficción de juego basado en las palabras, ¿se construye un *Espacio Imaginado Compartido*? Si se acepta una ubicación topológica como la del inconsciente o la del ensueño, ¿qué características tiene ese espacio? y ¿hasta dónde es compartido?

Siguiendo los planteos del *Capítulo III* se podría empezar a responder esas preguntas diciendo que al jugar rol, cada jugador construye un espacio imaginario. Al modo del lector, interpreta el diálogo (las palabras de los otros y su propia palabra como le es devuelta por los otros) y elabora una escena imaginada que está reglada por el *Sistema de juego* tal cual como es descrito en el *Principio de Lumpley* (ver apartado de *Teorías sobre los juegos de rol* en el *Capítulo I*). Lo interesante del aporte de Vincent Baker (aka *Lumpley*) se basa en la introducción de las reglas de interacción entre participantes como parte del Sistema de juego. El conjunto de reglas del Manual, el planteo inicial del Director de juego y las interacciones producidas espontáneamente entre los jugadores generarán un marco, el *Sistema*, para que se permita la fantasía de cada uno de los participantes con escenas *similares*. Ese sería el punto de lo compartido, las palabras.

Pero al relacionarlo con los aportes del psicoanálisis francés, siendo la función principal de la palabra gozar de la misma, lo compartido se vuelve aún más preciso. Aunque comporte un goce, la palabra no está desprendida del Otro. La emisión de la palabra es demanda al Otro y allí puede pensarse en su función de lazo social, simultáneamente que como goce.

No es el sentido lo que se comparte, lo imaginado, sino un espacio de coincidencia de los jugadores. Existe un espacio temporal y físicamente real que incluye al sonido de las palabras que servirá de límite a las fantasías de los jugadores, al modo del *Sistema*. Pero lo imaginado tendrá que ver con las ramificaciones fantasmáticas de cada jugador, pudiendo gozar de esa imaginación cada uno a su

manera, pero todos en el mismo juego, al modo de los niños en “Don Pirulero”. Para decirlo de otra manera, lo compartido es la situación, el momento, que propicia y limita la imaginación de los participantes. El “espacio imaginado compartido” es sólo una coincidencia de palabras en una situación entre personas. La combinación de las palabras dichas por los jugadores construirá un espacio posible donde se puedan reflejar los fantasmas particulares de cada uno de los jugadores. Esta operación es descripta en la *teoría de la inmersión* (Ver *Capítulo II: Teorías de los juegos de rol, Inmersión*) por el concepto del *socket*. Pero cada *socket* será individual y opaco a los de los demás. Sólo en una observación detallada y analítica se podrían inferir los elementos que hacen que la historia funcione para cada uno. Es interesante destacar que sólo se puede gozar del juego de rol, lograr una *inmersión placentera*, cuando hay una distancia con respecto al fantasma fundamental, alejándose de una similitud muy comprometedor con ese guion. La angustia aparecerá cuando se supere la defensa que permite mantener eso como un juego. La defensa es la función del fantasma como *velo*.

Esta posibilidad está construida sobre la superficie del plano proyectivo Deseo-Realidad. Detrás de las tramas que toman su contenido explícito del Sistema y de la situación de la sesión de rol particular, se esconden las ramificaciones de la selva fantasmática y, como fuerza última, el goce. Aunque el acto de compartir el juego (lazo social) y la creencia de que existe un *Espacio Imaginado Compartido*, común en sus significaciones a todos los participantes, permite encauzar algo del deseo en un lazo, otorgándole a cada participante un *espejo* que le permita identificarse con el grupo.

La *Escuela de Turku* establece la *Inmersión* como el estado ideal del jugador de rol. Esta identificación con el personaje, o el sistema se da siempre en mayor o menor medida, y los *socket* no son producidos azarosamente, si no que tienen que ver con los puntos donde el fantasma del sujeto jugante puede identificarse. Entendiendo cómo cada uno goza de su propio juego, se puede comprender la crítica de Vincent Baker cuando dice que un estado demasiado profundo de inmersión irá en detrimento de la calidad dramática de las partidas. Un estado de identificación muy fuerte haría que la fantasmática del jugador *más inmerso* empiece a evidenciar la ilusión de compartir las significaciones, contrastando demasiado con los *juegos* de los demás participantes y hasta pudiendo volverse angustiante para el que está *sumergido en inmersión*. Allí, el goce se haría demasiado evidente y el deseo viabilizado por el lazo y el compartir ya no podría ejercer su función de tope.

Para que algo se constituya como juego es necesario que se constituya una distancia entre el jugador y el personaje. En tanto el fantasma encuentre un modo de representarse completamente en un personaje eso deja de ser un juego. En tanto un jugador se angustia o se enoja, este no está jugando. El personaje es un velo para el fantasma del jugador.

El juego de rol es un velo simbólico-imaginario. Sirve para que un sujeto pueda gozar de su fantasma, sin que eso lo angustie. La evidencia del goce demasiado clara, le provoca al sujeto angustia. En estos casos, los otros participantes quedarán expulsados completamente de la posibilidad de participar de alguna manera y el goce excesivo obturará el deseo, haciendo de esa situación desagradable para los participantes.

Lo que no encaja es lo real. En el fantasma, lo compartido es el montaje simbólico-imaginario y lo que no, es el objeto *a*. Ciertos sentidos investidos por el quantum libidinal que toman relevancia para unos y no para otros. El fantasma es en parte compartido, en tanto montaje simbólico-imaginario, pero no en la investidura, en lo real.

Juego de rol es relato, fantasma, en su faceta de guion; es una actividad de construcción de sentidos. Permite que el goce fantasmático opere bajo el principio de placer. Cuando el goce pierde el marco y se presenta muy evidente, angustia; aparece el exceso del goce, cuando no funciona el velo.

El juego de rol es un dispositivo que permite gozar bajo el principio del placer al modo de su fantasma, sin angustiarse, como el sueño exitoso, en el que el sujeto no se despierta y que funciona como velo. Pone en juego un lazo que, sin la distancia que representa el velo, sería problemático poner descarnadamente. Pero mientras funcione bien, puede permitir una gran ganancia de placer a través del mismo mecanismo que el sueño, por la vía de la realización de deseo.

Apuesta o pérdida al jugar

“GAME OVER.
Continue?”

El juego, concebido como imitación de la vida seria, por lo tanto ficción, no carece de un riesgo real, de un auténtico peligro que provoca en el jugador un miedo absolutamente lícito. Es que, como bien puntualiza Platón, jugando podemos arribar a la muerte o heridas incapacitantes. Platón propone pues los juegos con la muerte, juegos de vértigo y de azar donde lo que se apuesta es la propia vida, donde jugar y vivir pueden confluír y concluir en el mismo punto pero dentro de un universo delimitado por las leyes de juego. Esto posibilita al ciudadano poder concebir la muerte como parte del juego y luego ese juego como “ensayos para un sometimiento a los que temple al futuro ciudadano y lo condiciona para la vida cívica” (Scheines, 1981, pág. 11). Dicha actividad acostumbrará al niño a no obedecer a su razón individual, sino a la lógica que rige el juego que está obligado a jugar, de modo análogo a como deberá someterse a la lógica de las leyes del Estado en su vida adulta. Pero también nos orienta a la relación entre la apuesta en todo juego. Cuando se juega se apuesta a una elección, renunciando a otras. Sin importar qué juego se juegue, siempre existe el riesgo de perder. Se trata de una pérdida implícita, ya que el mismo acto de elección incluye una pérdida).

En la alienación el sujeto se ubica frente a Otro en el mundo del lenguaje y allí pierde el sentido. En su apuesta *La bolsa o la vida*, la pérdida está incluida. Es mucho más evidente en la segunda operación de fundación del sujeto: la separación. En esta, el sujeto entrega su falta para hacer frente a la opacidad del deseo del Otro, pudiendo preguntarse por su propia pérdida en la pregunta sobre *¿qué me quiere?* De allí en adelante, las *pérdidas* intentarán ser ocultadas tras la ilusión de completud imaginaria, pero el éxito en tal empresa nunca será total. En toda elección se incluye una renuncia y una pérdida, pero eso, aunque motivo de frustración imaginaria, es constitutivo del deseo. A partir de esa pérdida, de esa falta, el deseo es el movimiento.

En el juego, la inclusión de un afuera y un adentro del juego, la elección implícita en qué jugar o como qué jugar y la posibilidad del perder se muestran como evidencia de este movimiento deseante. No solo es la posibilidad de perder en el juego, también al acceder al juego, y a cualquier actividad humana, hay una pérdida

implicada. “Al sujeto pues no se le habla, “Ello” habla de él” (Lacan J. , Escritos II, 2003, pág. 814). Esto es a través de la hiancia que se evidencia cuando un sujeto habla a Otro. Este es el inconsciente, que viene a decir algo más de lo que se dice, y es esta abertura la que corresponde al agujero por el que se desea.

Si se entiende al Inconsciente como lenguaje y al sujeto como efecto del discurso, podremos seguir a Lacan cuando dice que “El inconsciente es lo que decimos, si queremos entender lo que presenta Freud en su tesis” (Lacan J. , Escritos II, 2003, pág. 809) y llegar a la conclusión de que no hay actividad humana que no se hable, que no se *diga*.

Conceder esta prioridad al significante sobre el sujeto es, para nosotros, tener en cuenta la experiencia que Freud nos abrió de que el significante juega y gana, si puede decirse, antes de que el sujeto se percate de ello, hasta el punto de que en el juego del *Witz*, del rasgo de ingenio, por ejemplo, sorprende al sujeto.

(Lacan J. , 2003, pág. 819)

Es aquí donde podemos relacionar esta pérdida con la cita del principio de este apartado: el “GAME OVER” aparece en los videojuegos tradicionales, tanto cuando se pierde como cuando se gana completamente (coloquialmente: cuando se *termina el juego*). Este significante nos da cuenta de una *ganancia en la pérdida*. La apuesta como cesión de permiso para perder o desestimación de la ilusión de completud, constituye una pérdida que posibilita una ganancia. Una ganancia de placer, como a la que hace referencia Lacan en la cita cuando habla del *Witz*, del chiste. Ese plus de sentido que despierta la risa o el júbilo.

En el caso de los juegos de rol, es común decir que no se puede perder, ya que hasta la muerte como límite último puede ser burlada, como Juan cuando revive al personaje muerto. Pero no hay que dejarse engañar por esa ilusión. La pérdida es lo que posibilita que se juegue y se disfrute.

Todos juegan

“Sobre el puente de Avignon
 todos bailan , todos bailan.
 Sobre el puente de Avignon
 todos bailan y yo también.”
 (Canción popular)

"Hay cuatro reglas principales en El Juego:

1. Todos en el universo están jugando a El Juego, A veces reducido a: "Todos en el mundo que conozcan la existencia de El Juego están jugándolo" o alternativamente, "Tú siempre estás jugando a El Juego."
2. Cuando uno piensa en El Juego, pierde.
3. Las derrotas deben ser anunciadas (afirmaciones como "He perdido El Juego", o "Perdí" se utilizan normalmente).
4. El Juego se acaba cuando el primer ministro de Inglaterra diga "se acabó el juego" En Japonés."

(El Juego)

En la canción original, todos bailan *debajo* del Puente de Avignon (“Sous le pont d'Avignon”) y no *sobre* el mismo (“Sur le pont d'Avignon”), ya que el puente en cuestión es demasiado estrecho para albergar bailarines y en el siglo XVI era una tradición reunirse en la isla que estaba por debajo del puente para fiestas populares. Pero la cuestión espacial en este caso no es lo importante para nuestra cita. “Todos juegan”, ya sea como panaderos o lavaderos, cada uno a su manera, nadie puede dejar de jugar en este famoso puente. Esta omnipresencia lúdica ayudará a esclarecer la relación entre la ficción y la realidad que se ha esbozado a través de Lacan.

Siguiendo a Huizinga, en el sentido de que “...toda la actividad espiritual del Renacimiento es un juego” (Huizinga, 1968, pág. 275), poniendo al juego como antecesor de toda la cultura de la humanidad como conjunto, el autor afirma que los hombres primitivos empezaron jugando sus mitologías, estructuras sociales y tradiciones. Esto nos da cuenta de la importancia del juego como marco para poder entender el mundo. Como la referencia de los crucigramas, este marco daría una

lógica a todo lo que sucede en el mundo del sujeto, es por esto que Huizinga lo homologa al origen de la cultura.

La función de marco que da sentido al caos real del mundo fue descrita en el capítulo sobre *Fantasma en Lacan*. El psicoanalista usa la topología para dar cuenta de la continuidad entre el Deseo y la Realidad, para llegar a demostrar que *toda realidad es fantasmática*.

El fantasma, aquí como velo y marco, permite al sujeto soportar lo Real y a la vez dar sentido a su universo. Las ramificaciones de él, como selva fantasmática tendrían manifestaciones más o menos asequibles a la consciencia, siendo una de éstas lo que en el juego de rol se cree que se dice. Pero yendo un poco más allá, y de la mano de Huizinga podríamos afirmar que toda construcción fantasmática es jugada. Como en el puente, cada uno jugará a su manera para dar orden y sentido a su vida. En todos los roles de la vida se jugará un personaje, con un guion más o menos consciente: hijo, alumno, amigo, profesional, etc. O dicho en la primera regla de *The game (El juego*, citado al principio de este apartado) “Todos en el universo están jugando a El Juego”.

La introducción del reglamento de *El juego*, como fenómeno cultural de los círculos de internet, nos permite dar cuenta de un elemento más: la consciencia de jugar y su relación con la *Inmersión* de la *Escuela de Turku* en los juegos de rol (Ver *Capítulo II: Teorías sobre los juegos de rol en Primera parte: Marco teórico*).

Hasta ahora en esta tesina se ha aclarado que todos juegan, homologando el Juego con la realidad psíquica (*fantasmática*): en toda actividad humana se juega. También se ha mostrado que el fantasma tiene como una de sus funciones velar lo insoportable de lo Real. El corrimiento de este velo enfrentaría al sujeto con lo ominoso de lo angustiante. La escuela de Turku, con su ideal inmersivo, busca la identificación total con el personaje y la realidad de juego, y esto puede tener consecuencias que destruyan la posibilidad de jugar. Podría lograr una identificación tan fuerte que se pierda el *como si* del juego, identificándose imaginariamente con el personaje desnudo al sujeto frente a su real, perdiendo la función de velo. Si esto sucediera, la angustia del *jugador* y/o de los otros jugadores (al verse expulsados de la ilusión) sería inevitable. Así, a la inversa que en *El Juego*, se pierde si no se piensa en el juego, cuando se pone en evidencia lo que realmente se juega allí, sin el soporte lúdico mediador como el velo del fantasma.

En las palabras de Juan:

Entonces los vagos se duermen para vivir en los sueños porque así escapan de la realidad. Eso atrae mucho, crear una realidad en la cual pareciera como si no tuvieras límites.”

[El juego de rol] “Es meterse en un mundo nuevo que te hace escapar de la realidad en la que vos estás. Te hace sentirte bien. Expresarte de alguna manera. Sentir satisfacciones que de otra manera no sentirías nunca. Matar una persona por ejemplo. Una persona normal, por ejemplo, no sentiría satisfacción por eso. En el juego lo sentís. Te imaginás y lo sentís y te divertís. En una frase sería: Vivir tu historia, tu propia historia.

Juguemos de nuevo

“Sal de ahí, chivita, chivita
 Sal de ahí, de ese lugar.
 Sal de ahí, chivita, chivita
 Sal de ahí, de ese lugar.

Vamos a llamar al lobo
 para que saque a la Chiva.
 El lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí.

[...]

Sal de ahí, chivita, chivita
 Sal de ahí, de ese lugar.
 Sal de ahí, chivita, chivita
 Sal de ahí, de ese lugar.

Vamos a llamar al lobo
 para que saque a la Chiva. Vamos a llamar al hombre
 para que se lleve al balde.
 El hombre no quiere llevarse el balde,
 el balde no quiere llevarse el agua,
 el agua no quiere apagar al fuego,
 el fuego no quiere quemar al palo,
 el palo no quiere pegarle al lobo,
 el lobo no quiere sacar a la Chiva, y la chiva no quiere salir de ahí.”

(Canción popular)

Desde Freud, puede afirmarse que la relación entre el jugar y la repetición es evidente. El psicoanalista vienés utiliza el juego de su sobrino con un carrete de hilo para describir lo que no deja de repetirse (Freud, 1920 / 1992), esa fuerza pulsional que hace al niño jugar una y otra vez sobre la angustia. Esa misma pulsión es la que hace que los jugadores de rol se junten una y otra semana, en sesiones extendidas en muchas horas y se busque jugar más y más, como quien busca *sacar a la chivita de ahí*.

Pero no sólo en la insistencia del jugar una y otra vez, semana tras semana, horas y más horas, siempre faltando algo más para concluir (unas sesiones más, unas horas más, etc.). La repetición también se puede encontrar en las temáticas que grupos armados ven repetirse en todas las tramas, en características de los personajes que crean los jugadores, en los modos de desarrollar las historias, etc.

En este circuito pulsional, los registros muestran diferentes aspectos del juego: Un real velado por el juego; el simbólico como el *Sistema de Lumpley* que regula y posibilita el juego en el lenguaje, con su estructura y su lógica; y el imaginario en la ilusión de *juego compartido*, en la posibilidad de identificación con el juego, personaje y grupo (lo que devuelve una imagen de yo unificado).

Esta compulsión a la repetición muestra una pulsión que no deja de jugar. Juega entre los caminos del fantasma, y bajo su velo se transforma en placer. El deseo es instrumental para esta transformación, haciendo de esa fuerza pulsional un empuje para el deseo. Entre todo este goce pulsional de repeticiones incesantes, para jugar es necesario dejarse engañar un poco, *meterse en el personaje, hacer como si*, para recortar un goce como arreglo con el Otro, un guiño que dé pie al deseo y vía libre al deseo. Para que el juego se mantenga, el nivel de *Inmersión*, la ficción debe mantenerse a raya en un *como si*, incluyendo una falta. Así como la condición de la canción es que la chivita nunca salga de ahí, lo que haría concluir la canción; la función fantasmática de velo debe mantenerse de cierta manera para que el juego siga siendo placentero.

TERCERA PARTE

Conclusiones

Se ha ubicado al juego de rol de mesa como una actividad de fantaseo, una actividad lúdica que articula pulsión y deseo y posibilitando el lazo social al Otro. Así, quedaría expuesta la relación entre juego de rol de mesa y el fantasma.

En esta tesina se intentó explorar algo de esa relación que, no por ser obvia, muestra sus características con sólo una mirada superficial. Entre las características vislumbradas en este proceso se pueden enumerar:

- Los juegos de rol pueden posibilitar la construcción de un lazo social en el grupo, que permita la identificación imaginaria con un lugar en el *Sistema*.
- En los juegos de rol se comparte un momento, un grupo, un sistema y un discurso. Pero cada jugador tendrá diferentes *sockets* que le otorguen placer. Cada uno disfrutará de diferentes escenas del juego, o las mismas escenas imaginadas de diferente manera, con intenciones y guiones distintos. Algo de esto intentaron explicar los teóricos del rol con *las agendas creativas*, pero en este caso serían inconscientes, individuales y relacionadas fuertemente con el fantasma de cada uno de los participantes (como guion).
- La repetición, tanto de contenidos, personajes y tramas dramáticas como de las sesiones extensas y de frecuencias altas, demuestra una satisfacción pulsional en los juegos de rol.
- Considerando que todo sujeto construye una realidad para velar y dar sentido a su mundo, donde se pierde y gana y se juegan roles, se puede decir que todo humano juega.
- En el caso de los juegos de rol, es común decir que no se puede perder, ya que hasta la muerte como límite último puede ser burlada (como Juan cuando revive al personaje muerto). Pero no hay que dejarse engañar por esa ilusión. La pérdida es lo que posibilita que se juegue y se disfrute.
- En todo juego la pérdida está incluida; desde el instante que se dispone a jugar, se delimita un espacio donde que marca la pérdida de otras cosas: otras actividades, otros juegos, etc. Toda actividad lúdica incluye

una renuncia que marca un espacio cerrado. Dentro de este espacio se posibilitará el juego. Este espacio se corresponde con el concepto de Sistema de Lumpy en las teorías de los juegos de rol. Pero hasta en los juegos de rol, un juego no competitivo, existe una pérdida y renuncia que posibilita el juego.

- El adulto moderno puede jugar como niño, en condiciones controladas.
- El placer obtenido en los juegos de rol surge de la sublimación de los temas conflictivos para cada uno, donde el fantasma hará de velo, ayudado por el juego, pero insertará sus tramas y guiones bajo él.
- Al darle un marco y velo a la realidad ficcional, el deseo acotaría al goce en estos juegos. Pero queda por explorar si la fisura de ese velo podría angustiar a los participantes, aunque se puede suponer que la *inmersión* excesiva dejaría en evidencia esta característica de ficción y haría ominosa la situación.

Referencias Bibliográficas

- Albano, S., Levit, A., & Gardner, H. (2005). *Glosario de términos lacanianos*. Buenos Aires: Quadrata.
- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos del ideológicos del Estado. Freud y Lacan*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Baker, D. V. (Junio de 2005). *Immersion*. Recuperado el 22 de Octubre de 2014, de Anyway: <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/19>
- Baker, D. V. (25 de Abril de 2005). *Technical Agenda*. Recuperado el 21 de Octubre de 2014, de Anyway: <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/36>
- Baker, D. V. (25 de Mayo de 2006). *System and character sole-ownership*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de Anyway: <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/211>
- BrownieMan. (8 de marzo de 2010). *Finlandia y los juegos de rol*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de Baúl Bizarro: <http://baulbizarro.blogspot.com.ar/2010/03/sere-breve-porque-con-la-que-esta.html>
- Canción popular. (s.f.). Puente de Avignon.
- Carman, S., Hobart, R., Pinto, J., & Yoon, B. (2010). *Juego de rol de La leyenda de los Cinco Anillos, 4ª edición*. Sevilla: Edge Entertainment.
- Crimen del rol*. (s.f.). Recuperado el 21 de Septiembre de 2014, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Crimen_del_rol
- Edwards, R. (28 de Enero de 2004). *System Does Matters*. Recuperado el 12 de Octubre de 2014, de The Forge: http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html
- Edwards, R. (2004). *The Provisional Glossary*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de The Forge: http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html
- El Juego*. (s.f.). Recuperado el 26 de 12 de 205, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/The_Game_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Game_(juego))

El macabro "juego de rol" ahora tiene una víctima en la Argentina. (9 de junio de 2004).

Recuperado el 2 de Octubre de 2014, de Página 12:
<http://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-36471-2004-06-09.html>

Empieza hoy el encuentro estratégico. (15 de diciembre de 2000). Recuperado el 27

de noviembre de 2015, de Archivo Los Andes:
<http://www.losandes.com.ar/noticia/findesemana-2402>

Fincher, D. (Dirección). (1997). *The Game* [Película].

Freud, S. (1893-1895 / 1992). Representaciones inconcientes e insusceptibles de conciencia. Escisión de la psique. En S. Freud, *Obras Completas Tomo II. Estudios sobre la histeria* (pág. 232). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1893-95 / 1992). Historiales clínicos: Señorita Anna O. (Breuer). En S. Freud, *Obras Completas Tomo II. Estudios sobre la histeria* (pág. 47). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1900 / 1991). La interpretación de los sueños. En S. Freud, *Obras Completas - Tomo IV* (pág. 280). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1900 / 1991). La interpretación de los sueños (segunda parte). En S. Freud, *Obras completas Tomo V*. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1905 / 1992). Fragmento de análisis de un caso de histeria. En S. Freud, *Obras Completas Tomo VII*. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1905 / 1992). Personajes psicopáticos en el escenario. En S. Freud, *Obras Completas Tomo VII* (pág. 273). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1905 / 1992). Tres ensayos sobre teoría sexual. En S. Freud, *Obras completas Tomo VII* (pág. 109). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1908 / 1991). El creador literario y el fantaseo . En S. Freud, *Obras completas Tomo IX* (pág. 125). Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1919 / 1992). <Pegan a un niño> Contribución al conocimiento de la génesis de las perversiones sexuales . En S. Freud, *Obras completas Tomo XVII* (pág. 175). Buenos Aires: Amorrortu.

- Freud, S. (1920 / 1992). Más allá del principio de placer. En S. Freud, *Obras completas Tomo XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1924 / 1992). Pérdida de realidad en neurosis y psicosis. En S. Freud, *Obras completas Tomo XIX* (pág. 189). Buenos Aires: Amorrortu.
- Gigax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Wisconsin: Tactical Studies Rules.
- González-Escribano, A. (22 de Julio de 2008). *El Big Model Extendido (Big Model +)*. Recuperado el 21 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=bigModelPlus>
- González-Escribano, A. (15 de Julio de 2008). *El principio de lumpley II (Sistema vs. Reglas)*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=sistemaVsReglas>
- González-Escribano, A. (27 de Agosto de 2008). *Las capas del Big Model*. Recuperado el 20 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=bigModel>
- González-Escribano, A. (12 de Junio de 2008). *Puntos básicos para entender GNS y el Big Model*. Recuperado el 20 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=forgeTheory>
- González-Escribano, A. (12 de Junio de 2008). *Teorías sobre los juegos de rol (¿Por qué y para qué?)*. Recuperado el 15 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=teorias>
- González-Escribano, A. (14 de Abril de 2009). *Inmersión, mirando hacia dentro*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=inmersion>
- Holter, M. (2007). Stop saying "immersion"! *Lifelike - Knudepunkt 2007*, 19 - 22.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé.
- Hume, P., Charrette, B., & Dowd, T. (1989). *Shadowrun*. Chicago: FASA Corporation.
- Ibáñez, R., & Polo, A. (2011). *Aquelarre, Tercera edición*. Madrid: Nosolorol Ediciones.

- Isaacs, S. (1964). Naturaleza y función de la fantasía. En M. Klein, *Desarrollos en psicoanálisis*. Buenos Aires: Hormé.
- Jackson, S. (1991). *Killer, el juego de los asesinatos*. Barcelona: JOC Internacional.
- Kell, C. (10 de Abril de 2013). *El Sistema Sí Importa por Ron Edwards*. Recuperado el 14 de Octubre de 2014, de Khathedral: <http://khathedral.blogspot.com.es/2013/04/el-sistema-si-importa-por-ron-edwards.html>
- Knutepunkt*. (s.f.). Recuperado el 9 de Octubre de 2014, de <http://www.knutepunkt.org/>
- Lacan, J. (1986). Clase 19: Introducción del Gran Otro. En *Seminario 2: El yo en la Teoría de Freud y en la Técnica Psicoanalítica*. Barcelona: Paidós.
- Lacan, J. (1999). *Seminario 5: Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del 1957 - 1958).
- Lacan, J. (2003). Acerca de la causalidad Psíquica. En *Escritos I* (T. Segovia, Trad., págs. 142 - 186). Buenos Aires: Siglo Veintiuno (Trabajo original publicado en 1946).
- Lacan, J. (2003). De una cuestión preliminar a todo tratamiento posible de la psicosis. En *Escritos II* (T. Segovia, Trad., págs. 513 - 564). Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Lacan, J. (2003). *Escritos II*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lacan, J. (2003). Oservación sobre el informe de Daniel Lagache: "Psicoanálisis y estructura de la personalidad". En *Escritos II* (T. Segovia, Trad., págs. 627 - 664). Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Lacan, J. (2003). Posición del inconsciente. En *Escritos II* (T. Segovia, Trad., págs. 808 - 829). Buenos Aires (Trabajo original del 1964): Siglo Veintiuno.
- Lacan, J. (2005). *Seminario 11 - Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del 1964).
- Lacan, J. (Manuscrito inédito). *Seminario 14: La lógica del fantasma 1966- 1967*. Buenos Aires: Psikolibro.

- Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (2007). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lehman, B. (8 de Junio de 2005). *Big Model +*. Recuperado el 21 de Octubre de 2014, de This is my Blog: <http://benlehman.blogspot.com.ar/2005/06/big-model.html>
- Lehman, B. (Junio de 2005). *Social Agenda*. Recuperado el 21 de Octubre de 2014, de This is my Blog: <http://benlehman.blogspot.com.ar/2005/05/social-agenda.html>
- León, O., & Montero, I. (2005). Sistema de clasificación del método en los informes de investigación en Psicología. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 5, 115-127.
- Lutereau, L. (2013). *Los usos del juego. Estética y clínica*. Buenos Aires: Letra viva.
- Miller, J. -A. (1984). *Dos dimensiones clínicas: Síntoma y fantasma*. Buenos Aires: Manantial.
- Mogendorff, J. J. (1960). *Stratego*. Milton Bradley Company.
- Pastor Calvet, M. (30 de diciembre de 2007). *Web para defensa del rol*. Recuperado el 28 de julio de 2014, de <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm>
- Pavis, P. (1984). *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Pérez Abellán, F. (10 de 07 de 2005). *El crimen del rol*. Recuperado el 10 de octubre de 2014, de Libertad digital: <http://www.libertaddigital.com/opinion/fin-de-semana/el-crimen-del-rol-1276230747.html>
- Pérez-Reverte, A. (26 de Junio de 1994). Homo ludens. *El semanal*, 8.
- Petri, E. (Dirección). (1965). *La decima vittima* [Película].
- Platón. (1951). Las Leyes. En *Obras completas* (Vol. XI). París: Les Belles Lettres.
- Pohjola, M. (Junio de 2005). *The Manifesto of the Turku School, 3rd Edition*. Recuperado el 15 de Octubre de 2014, de <http://mikepohjola.com/turku/manifesto.html>
- Rabinovich, D. (1984). *Clase 7. Cátedra "Clínica Adultos"*. Buenos Aires: Dpto. Publicaciones. Fac. de Psic. UBA.

- Rein-Hagen, M. (1993). *Vampiro: La Mascarada*. Barcelona: Diseños Orbitales.
- Sánchez, D. (2007). *Juego de Rol: Mito y realidad*. Recuperado el 14 de junio de 2014, de http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/Juegos_de_rol___Mito_y_realidad.pdf
- Scheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Buenos Aires: Editorial de Belgrano.
- Sentencia del "caso Rosado"*. (25 de junio de 1998). Recuperado el 16 de Julio de 2014, de <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/sentencia.htm>
- Serra, M. (23 de febrero de 1999). *Juegos de rol*. Recuperado el 20 de julio de 2014, de La Vanguardia: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/Serra.htm>
- Stafford, G., & Perrin, S. (1988). *RuneQuest*. Barcelona: JOC Internacional.
- Stern, S. H. (Dirección). (1982). *Mazes and monsters* [Película].
- Straczynski, J. M. (Dirección). (1994–1998). *Babylon 5* [Película].
- Sueiro, M. J., & Vergara, S. M. (2012). *Fragmentos*. Nosolorol Ediciones.
- Tarcikowski, F. (Enero de 2004). *Frank's summary of the Big Model*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de The Forge: <http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=23094>
- Testaverde, A. M. (2007). *Introduzione a I canovacci della Commedia dell'Arte*. Torino: Einaudi.
- Torres, R. (9 de Junio de 1994). *Una necrosis similar*. Recuperado el 27 de Septiembre de 2014, de El mundo: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/rafatorres.htm>

APÉNDICES

Transcripción de la entrevista a Juan

Esta entrevista fue semidirigida; se dejó hablar libremente a Juan acerca de la temática planteada en un inicio. Fue realizada en una sola reunión y duró aproximadamente 40 minutos. Se ha reemplazado el nombre verdadero por Juan y eliminado todo dato que permita identificarlo como individuo.

Estudiante de licenciatura en sistemas

Sexo masculino

26 años

— ***¿Desde cuándo jugás?***

— Juego hace como seis años más o menos. Como decía antes, empecé con las computadoras, los juegos de video. Me encanta el género de rol, de rpg. Empecé con una Play 1, Final Fantasy. Ahí me empezó a atrapar. Después de varios años así, me metí a jugar Magic, el juego de cartas, como hace diez años. Ahí empecé a tener contacto con mucha gente del ambiente.

— ***¿Adónde jugabas?***

— En la comiquería. En el último lugar que jugué fue en Locura Magic, pero antes jugaba en otro lado. Ahí empecé a jugar cartas y en el ambiente, los que tenían más experiencia, nombraban un par de términos del juego de rol. Yo no sabía qué era pero me interesó, porque me encantaban los juegos de video. Soy un fanático de los juegos de video. Ese tipo de juego, ese género, siempre me encantó. Siempre me atrapa.

— Un día, ya con internet, con otras posibilidades... porque los grupos eran como muy cerrados. Se juntaba siempre un grupo de amigos íntimos. Y uno escuchaba. Uno escuchaba que el dueño del lugar se juntaba a rolear, pero no te daba para integrarte a ese grupo, porque es el grupo cerrado de amigos. Vos no lo conocés mucho. Ya con internet me puse a buscar mucho, me bajé los manuales, me re interesaba. Empecé con Dungeons & Dragons. Habían varios pero siempre me gustó de ese tipo. Habían algunos de Star Wars, de El Señor de los Anillos. Pero a mí siempre me gustó el clásico. Era también lo que más había en internet. Estaban los manuales en pdf historizados para bajártelos. Estaban las campañas ya armadas, con todas las ambientaciones para bajarlos. Estaba buenísimo. Así

de a poquito me empecé a meter. Me acuerdo que me bajé “*El templo del mal elemental*”, un juego para PC que es de Dungeons & Dragons y me encantó. Era exactamente como jugar rol, tenías todas las características de los personajes. Tenías que irlos guiando, cómo desarrollaban su historia a medida que vos, tu grupo de campaña que habías elegido, iba desarrollando el juego. Me gustó mucho, pero al no encontrar nada en Mendoza para jugar rol... a veces les preguntaba a algunos chicos que conocía. Pero nunca ... no habían como grupos abiertos. Escuché mucho más adelante que se armaron algunos grupos, que se juntaban de vez en cuando, en un local. Pero siempre yo queriendo rolear, juntando en internet muchos manuales, había leído los libros, campañas, etc.

— Encontré por internet una página que jugás rol por foro. Es muy grande, de España. Me metí y me di cuenta de todos los juegos de rol que habían. Había de Starcraft, Warcraft, mil cosas. Estaba muy bueno, me creé una cuenta. Empecé a jugar rol por foro. Después de un tiempo jugando por foro por internet, con un grupo de Magic, con el que éramos un team, un grupo, con las novias, dijimos “¿y si roleamos entre nosotros?”. Yo me bajo los manuales... aproveché en el laburo que podía imprimir gratis. Empezamos... nos juntamos con un vago que tenía un poco de experiencia. No me acuerdo el nombre de este flaco, pero nos ayudó a armar un poco. Nos armó un poco la campaña, nos explicó un poco cómo jugar, cómo expresarnos. Como él ya había jugado antes, nos tiró una ayuda básica. Yo había jugado antes por foro, pero es diferente. Por foro tenés tiempo para pensar en tu casa, posteas una vez por semana los turnos. Entonces es algo nada que ver. Así que después de bastante tiempo nos empezamos a juntar. Por ejemplo, los sábados a la mañana hasta la noche. La pasábamos espectacular. Éramos como seis. Cuatro vagos y dos chicas. Así empezamos jugando dos o tres partidas de una campaña que dos o tres días nos juntamos. Con la versión de D&D 3.5. después como hacía un tiempo que estaba dando vueltas el 4, nos pasamos a cuatro. Y ahí nos juntamos varias veces.

— ***¿Dirigías vos?***

— Si. Empecé dirigiendo. Siempre por foro era jugador. Siempre me gustaba la sensación de dirigir. Qué se sentía atrás, qué se yo. Antes de empezar conocí a Adriano en una juntada de rol que se armó en un lugar que se llamaba como Constelaciones Estelares. Vino una persona de Buenos Aires y organizaron una

charla de rol. Habían juntado todas las personas del ambiente y era como para introducirse en el mundo del rol. Yo tenía unos conceptos pero mucha gente que no sabía nada. Entonces les explicaban lo que era, cómo interpretar personajes. Ahí conocí a dos flacos: uno era Adriano y el otro un amigo de Adriano, porque éramos los únicos chicos. Todos los demás eran de más de 40. Ahí nos hablamos, le pedí el nombre, lo agregué a Facebook. Él me tiró un par de... él hace mucho tiempo ya jugaba con algunos amigos. Me acuerdo que le dije que nos juntáramos un día, pero son grupos cerrados realmente. Como son grupos de amigos íntimos es difícil hacer entrar nueva gente. Así que Adriano me tiraba un par de tips, me pasó un par de foros a los cuales meterme, páginas de Facebook. Para ir aprendiendo y conociendo gente del mismo ambiente. Después seguimos con este grupo bastante, pero se disolvió un poco. Los horarios eran lo más difícil de coordinar. Porque para juntarnos y preparar una buena sesión, son varias horas. Entonces era difícil a veces estar muchas horas sentados; si no, se complicaba. No te vas a juntar por dos horas. Entonces nos juntábamos a boludear, a charlar entre amigos pero no a jugar rol porque de aquí a que nos preparáramos y empezáramos ya se pasaban cinco... dos horas no es nada. Entonces de a poco se fue complicando... antes nos juntábamos una vez por semana a jugar rol. En mi casa o en lo de uno de los chicos. Pero de a poquito cada dos, cada tres... lo que siempre pasa en las partidas de rol. Que uno no puede, que hay que coordinar. Así que bueno, cuando pudimos reunir los seis intentamos cerrar la campaña.

Después seguí jugando por foro, pero nunca encontré un grupo. Viste que es como muy cerrado. Estuve a punto de comprarme los libros, que en esa época eran baratos. Salían 200 mangos, no mil mangos como ahora.

— ***¿Qué te atraía del juego de rol de mesa?***

— Me encantaba la interacción. Eran historias con bases muy sólidas. No eran como los juegos de disparo o estrategia, tenía una historia muy sólida que se iba desarrollando a lo largo de todo el juego. Al principio me encantaba todo: que el personaje fuera creciendo con la historia y en habilidades. Vos llevarlo por el camino que vos querías. No era un juego monótono. No es que los demás juegos fueran monótonos, hay buenos juegos. Pero siempre seguían la misma traza. Vos cambiás de arma, o conseguís armas mejores. Pero no variaba mucho de eso. Como los de estrategia, siempre era seguir lo mismo. En cambio los de rol, vos

llevás el personaje hacia tu gusto. Vos podías ser arquero, mago, luchador... ibas desarrollándolo como vos querías. Después, cuando pasaron un par de años, que la historia influyera en cómo va el juego, eso me volvió loco. Me quemó la cabeza. Era impresionante. Ver que vos tomás una decisión y afectaba todo el entorno, afectaba la historia. Con diferentes finales algunos juegos. Me gustaba ese tipo de historia, una historia que me atrapara, con buenas bases.

— ***Entonces el rol estaba asociado a la posibilidad de cambiar el rumbo de la historia en los videojuegos. Eso es lo que vos viste en los de mesa. Pero nunca jugaste.***

— No jugué pero me gustaba llevar la historia e ir viendo cómo los jugadores de la campaña iban desarrollándose. Al principio no teníamos mucha experiencia, por ejemplo, y también... entramos a una caverna y se mataban los flacos, porque hacían cualquier cosa. Está bueno esa versatilidad, no te importaba. Te podían matar en cualquier momento, tenías que ir con cuidado. La pasabas bien. Me gustaba mucho eso. Que vos podías interactuar con el entorno. Los juegos de armas o estrategia: disparabas en las paredes y no se hacía nada. Ahora sí con los juegos actuales, pero en esos juegos en ese tiempo las paredes ni se marcaban, como mucho se hacía un puntito. En cambio en los juegos de rol tenés que ir apretando cada tanto una tecla porque siempre interactuabas con muchos objetos del lugar del mapa donde vos estabas. Interactuar con el entorno me gustaba mucho.

— ***Cuando empezaste a dirigir un juego de rol de mesa, ¿Sentiste una diferencia?***

— Si. Realmente dirigir fue una experiencia muy buena. Siempre tuve ganas y se me dio la oportunidad porque no teníamos a nadie. Aunque sea con director con muy poca experiencia, porque antes no habíamos ido. Siempre había estado por foro. Había dirigido un par de partidas de foro, pero era muy diferente. Nada que ver los desafíos que te ponía dirigir una mesa con cinco flacos. Tratar de llevar una historia fluida era buenísimo. Vos sabías de la campaña esa, sabías una trama, un hilo, por lo menos, que vos tenías que ir por ahí. En realidad vos ibas por montón de lados. En casos les tirabas una pista y se iban por otro lado y decías “Uh! ¿ahora qué hacer?” seguías como interactuando. Eso me gustaba mucho. Fue una linda experiencia.

— ***¿Qué tipo de historias?***

— Era una campaña grande que tenía varios módulos que podías adaptar. Entonces empezabas la historia con un grupo preestablecido. Por ejemplo, a veces que se conoce por la misión de un rey que busca algo y se conocen todos ahí, son mercenarios, por ejemplo. Con un grupo preestablecido empieza la historia, con diferentes personalidades. No me acuerdo exactamente los personajes pero había bastante diversidad. Entonces eso estaba bueno. Que eligieran diversidad, que tomaran un personaje y se metieran en su personaje. Entonces era muy grato y bueno.

— ***¿Qué temáticas trataban?***

— La historia era... yo le fui agregando un toque personal. Como era poca la experiencia tenía que hacer las cosas más evidentes sino a veces, un jugador con más experiencia sabía cómo actuar. Sabía dónde meter el ojo. Los vagos no. Quizá era más preestablecido, seguir un camino. En la ciudad siempre el líder o jefe de la ciudad tenía un problema con la hija, viste, que la habían llevado unos ogros. Habían saqueado una ciudad y se la habían llevado. Entonces los aventureros justo pasaban por el pueblo por suministros y empezaban la búsqueda. Pero estuvo bueno porque hubo varios encontronazos con los ogros. Como que a veces no se enfrentaron. Porque tenían como poca experiencia era con precaución. Íbamos y volvíamos sobre los pasos. Entonces le trataba de meter una dosis de acción pero que no fuera pura acción y estar todo el día tirando dados. Si no que también fuera un poco más narrativo, que me hablaran de lo que ellos pensaban, de las acciones... que fuéramos despacio. Conociéndonos en el grupo, aunque ya nos conocíamos como amigos, pero descubriendo esta faceta. También que ellos fueran tomando confianza con las acciones. Por ejemplo, esa primera vez que jugamos fueron a una caverna, se metió y se mató. Estuvo dos sesiones sin jugar por ejemplo. Se quería morir. Después ese flaco no hacía, él no tomaba acciones. Siempre iba atrás de los otros. Esperando que los otros actuaran. Entonces el flaco iba de a poquito llevando acciones pequeñas como peleas. Pero no era todo el tiempo tirar dados. Porque justo con Adriano también me aconsejaba. A veces si le metés mucha acción, te aburre un poco. Decir, bueno, vos mataste a este, vos a este. O al contrario... hay personas que, como a él, le gustaba mucho más lo narrativo por

ejemplo. Pero hay personas que también le aburre estar todo el tiempo narrando y que no pase acción. Entonces hay que ir más o menos modulando que cada tanto encontráramos una pequeña riña, capaz si no había habido acción, si los vagos habían vuelto... que tenían que enfrentarse y no se quisieron meter al campamento ogro, cuando volvían al pueblo que haya una riña en la taberna. Para que se caguen a piñas o algo así, por ejemplo. Ir metiendo esos toques que él me aconsejaba. O buscaba en internet consejos del master. Cómo ir armando la historia. Como no tenía mucha idea, siempre ir buscando en foros como consejos. Ahí hay mucha gente con muchos años de experiencia que te daba muchos consejos y te decía *"Fijate, si el grupo es nuevo y vos sos nuevo, andá midiéndolo vos, pero andá vos. Tené los esquemas armados, pero si ves que no funciona, adelantá las peleas o si ves que los vagos tienen mucho miedo, que uno de los ogros vea que están ahí. Que los están viendo y que los ataquen."* Es ahí donde el master mete la mano y va cambiando la historia. Para ver si no avanza o avanza más rápido. Ir regulando eso.

— ***Mencionaste un par de veces sobre la muerte en los juegos de rol. Estos pueden tratar temas como la muerte o la violencia... ¿Cómo lo veían ustedes?***

— Yo trataba de no meter demasiados desafíos realmente complicados. Por ejemplo, llegar a un cuarto que tenía mil trampas y algunas eran mortíferas. Evaluaba la vida. Capaz venían de una pelea, no habían podido descansar, no habían podido curarse. Habían diez trampas, bueno, trataba de bajar un poco ese nivel para que no se murieran ahí y perdieran experiencia. Para que no se enojaran. Se morían y ponían una cara diciendo, *"H de P. Te odio, me mataste."* Y vos tenías la culpa. Como que a veces no entendían que las acciones de ellos habían llevado a esa muerte. Entonces pensaban que eras el dios ahí... eras el dios en verdad, pero vos sólo ibas guiando [risas]. Entonces trataba que no hubiera ese tipo de muertes, pero a veces eran inevitables y los vagos se quedaban frustrados. Intentábamos de darle una vuelta. Por ejemplo, este flaco murió. Dos sesiones se juntó y él era un gnomo ladrón. Era muy gracioso cómo él narraba la historia, cómo interactuaba con las personas. Era muy expresivo. Entonces como que a veces se sentía la falta del vago en el grupo. Un día no lo invitamos, porque estaba muerto, iba a estar mirando. Entonces se sentía la falta. Entonces hice que hubiera un curandero donde pudieran comprar un elixir que lo

resucitara. Entonces al flaco lo invitamos, estaba re contento. Pero bueno, es difícil lidiar con una muerte porque una campaña está preestablecida para tanta cantidad de jugadores de cierto nivel. Entonces a veces que te falte un personaje desequilibra bastante, por ejemplo en las peleas. O el ladrón cuando tenía mucha sociabilidad cuando tenían que interactuar con otras personas. La tirada de dados, cuando él hablaba con muchos personajes, generalmente sacaba buenos resultados, para ir avanzando en la historia y le fueran contando. Que los otros no, porque realmente no tenían esas habilidades en sus personajes. Entonces tampoco podés estar favoreciendo a los flacos. Entonces tenía que meterle un poco de dificultad y ajustar un poco los parámetros que habíamos preestablecido. El guerrero por ejemplo, no iba a poder sacar información de un flaco. No tiene carisma, a menos que sea a la violencia, no tiene la forma de hablar. Entonces íbamos mediando un poco para que no sucedieran esas cosas. Pero sucedió un par de veces mientras dirigí y fue realmente gracioso en el momento, tuve que ir cambiando un par de cosas. Metiendo para ir ajustándolo. Realmente es divertido, uno no se espera en un juego de seis amigos que uno se muera. Ni los vagos se lo esperan. Al principio con la inexperiencia se mandaban a todos lados, sin pensar, sin ver trampas. Atacaban a un grupo que era dos veces superior. Entonces a veces uno dice, bueno, si te vas de frente, te vas a morir. No hay forma.

— ***¿Recordás alguna anécdota en particular?***

— Me acuerdo de una muy clara. Que es la que más recuerdo. No me acuerdo de muchas partes del juego, pero me acuerdo que una vez los vagos estaban en grupo. Estaban siguiendo el rastro de los orcos. Hacía un tiempo que los estaban buscando y ven una cueva a un lado y después sigue el rastro por el otro lado. Entonces deciden irse por el otro lado. Se encuentran de repente con un grupo de orcos. Pero eran diferentes estos orcos. Estaban como encantados por un mago y eran bastante... como que no tenían tanto esa violencia. Los otros orcos irían a matarlos de una. Iban a morir ahí o en el intento. Pero se encontraron los dos grupos, como que los vagos no supieron cómo reaccionar e intentaron que el orco líder les hablara. Podía hablar humano entonces empezaron a hablar y salta mi amigo este, el orco les empieza a preguntar qué hacen en su territorio, por qué no se marchan. Entonces no me acuerdo exactamente los guiones pero era así en general. Entonces salta el gnomo ladrón y dice "*Muchachos déjenme a mí.*" Les

habla al grupo off topic “*Yo manejo la situación*”. Y agarra y dice: “*Quiero hacer un par de tiradas de carisma, de impresionar. Quiero hablar con el vago.*” Empieza a hablar con el orco y le hace una historia que estaba pasando por ahí. “*Bueno*” le digo “*estás diciendo una mentira al orco. Así que hacé una tirada.*” El vago estaba re tranquilo y tira un 1. Y todos se quedan así. Le digo que el orco se da cuenta de su mentira y yo empiezo a hablar como si fuera el orco y le hago como si le fuera a atacar. Los vagos lo empezaron a putear. “*Pero por qué no nos dejaste a nosotras*” porque eran las minas las que querían interactuar. El vago se quiso hacer la estrella y terminó cagándola. Lo mataron al grupo de orcos pero al final terminaron todos heridos y tuvieron que volver a la ciudad sin poder avanzar. Esa me acuerdo patente porque nos cagábamos de risa con nuestro grupo. Todos se quedaron así y yo empecé a hablar como el orco que los atacaba. Fue muy bueno.

A veces cuando nos juntamos con los chicos... la semana pasada fue el cumpleaños de uno y me acuerdo que contamos la historia esa y nos meábamos de la risa. Los chicos siguen de novios con las mismas chicas, entonces nos juntamos de vez en cuando en grupo. Yo ya no juego más Magic hace un par de años. Que me separé del team, ellos siguen jugando. Yo me separé y no juego tanto, pero nos seguimos viendo por los cumpleaños o una vez cada dos o tres meses.

— ***Vos asociaste con el dirigir el ser dios. Y lo que te molestaba en otros juegos era los límites que tenían. Tienen algo que ver los límites con dios. ¿Cómo describirías vos la relación?***

— Era muy bueno ser dios. Era divertido porque vos sabías más allá de la información que todos los otros jugadores tenían. Vos sabías todo el contexto, toda la historia. Lo tenías en tu cabeza, los lineamientos, lo que pasaba en cada acción. Entonces a veces cuando capaz iban muy despacio porque tenían miedo, tenías la capacidad de apurarlos o hacer ese encuentro con los orcos que... hay una anécdota muy graciosa que siempre nos acordamos. Entonces es muy satisfactorio, que te quede un recuerdo que siempre nos acordamos y pensar “*que bien que la pasamos esos días cuando jugamos rol.*” Te das cuenta que hiciste un buen trabajo siendo master y a veces hasta te tenían miedo. Ahora nos cagamos de risa pero cuando nos juntábamos y yo ponía el panel acá los vagos se quedaban serios mirándote y me decían “*dale empezá a hablar.*” Se ponían

nerviosos. Entonces eras dios. Cuando los matabas pensabas que tenías la posibilidad de salvarlos. Pero vos, como dios que no evita que las personas en el mundo se mueran. Él deja que el curso de la naturaleza siga. En el juego era lo mismo, dejabas que la naturaleza del juego siguiera. Y que la historia continuara. Ellos iban tomando decisiones. Vos vas mediando, alentando o cambiando las cosas un poco o no, pero siempre dejando que la situación siguiera y vos espectando. Hablando pero siempre no tratando de meter mucho la mano. Era realmente bueno, se sentía bien. A veces cuando tirabas los dados y los vagos no sabían qué estabas tirando era con una cara de preocupación. Vos tirabas y los vagos decían “¿qué pasó? ¿Por qué estás tirando? ¿Qué me perdí de hacer?” estaba bueno. En ese momento te sentís dueño y amo del control de la situación. Los vagos como no pueden hacer nada. Son jugadores y están ahí. Son plenos espectadores digamos de... son partícipes de la historia pero vos tenés el control sobre todo, sobre todo ese mundo que vos estás planteando en ese momento. Porque vos realmente los involucrás a los vagos, dicen “Che, ¿qué hubiera cambiado si hubiera hecho esto? Tengo una idea.” Se quedaban pensando. Era como realmente poderoso, se les quedaba en la cabeza y vos estabas maquinando. Porque realmente te sumergías en ese mundo. Te ponías seis horas a jugar y no te importaba nada. Íbamos al baño de pedo, comíamos lo que había acá y listo. No parábamos. Le pegábamos duro y nos cagábamos de risa.

— **¿Qué creés que atraía tanto de esa actividad?**

— Yo pienso que lo que siempre ha atraído a ese tipo de juegos es que uno se escapa de la realidad. Se sumerge en otra realidad. En ese momento vos no sos fulano, desarrollador de sistemas, en ese momento sos el ogro, el guerrero... a veces me sumergía mucho en el personaje y era divertido porque era otro mundo. Un mundo paralelo. Si yo hubiera nacido en la edad media, o en otro mundo o universo paralelo. Si yo fuera un guerrero o un mago de verdad. Los vagos se sienten realmente en su control y te sumergís en ese mundo. Eso atrae mucho. Te vas como si estuvieras viviendo en ese momento. Es muy parecido a “Inception”. Viste los vagos se meten todo el tiempo a ese mundo para vivir. El mundo de verdad como que no les satisface. Se preguntan “¿cómo hago para vivir en realidad?” Entonces los vagos se duermen para vivir en los sueños porque así escapan de la realidad. Eso atrae mucho, crear una realidad en la cual pareciera como si no tuvieras límites. Sos un guerrero o un mago y hacés lo que querés. Te

morís y no morís en realidad físicamente, morís el personaje. Eso es lo que más atrae. Es una extensión hermosa de ciertas personas. A todo el mundo a veces les gustaría decir “*Che, has pensado... che cómo me gustaría hacer esto.*” O cuando era chico, con los juegos, que lindo sería vivir en ese mundo [...]

— Una vez jugué por Skype. Un par de sesiones porque no pudimos coordinar más y se murió el proyecto. Con un flaco de Buenos Aires. Yo desde que era chico trataba de ser mago o hechicero. Igual que en los juegos de RPG siempre elegía el mago. Era muy entretenido porque ese rol me gustaba mucho. No el rol cuerpo a cuerpo, sino estar a distancia, tener capacidad de hablar y resolver problemas. Porque el guerrero iba a las piñas todo el tiempo o intimidar y hacía siempre lo mismo. Estos tipos de jugadores están más débiles en ese punto, como un ladrón, por ejemplo, pero en hablar no. Es como este vago que te contaba antes. Tenía una participación en el grupo que nadie más. Porque tiraba y hablaba y le dabas puntaje por resolver problemas o mentías para manipular. Esa interacción me gustaba mucho. Aunque en el campo de batalla no hicieras mucho. Como mago tiraba poderes, mientras más avanzabas eras más poderoso, pero también tenías cierta importancia de rol fuera de las peleas. Porque si no, los guerreros casi no participaban fuera, a menos que fuera intimidar, como en una riña en una taberna. Era muy poco lo que tenían de capacidad de personaje. Siempre me gustó esa combinación, no ser un monótono. De variar e influir en el juego de todas las maneras posibles.

— ***¿Te gustaría jugar hoy?***

— Me encantaría, siempre fue una ilusión. Pero los tiempos ya son otros. A medida que uno crece... en ese tiempo no trabajaba, iba a la facultad y estaba con los vagos. Nos juntábamos entre semana en la comiquería, una sesión de rol en los fines de semana.

[...]

— Si jugaría hoy me haría un mago, un hechicero, un druida siempre de esa temática porque me fascina. Es lo que siempre me gustó: la magia y esas cosas. Si tuviera la posibilidad lo haría. Si hubiera lugar en la mesa y ya hubiera un mago me haría otra cosa. Total, es una experiencia linda y al final es compartir. Uno se expresa, porque con la tecnología uno es como un robot. Con una vida preestablecida de todos los días, el 90% de la gente va al trabajo cumpliendo

horas y todo el tiempo pendiente del teléfono. En ese momento te olvidas del teléfono y de todo y te expresás de una manera que nunca lo hacés. A menos que seas un actor o estés en algún grupo de improvisación, que hay muchos ahora actualmente, nunca tenés esa posibilidad de expresarte así y tener otros roles. La vida te lleva siempre a ser vos, en un esquema, en un contexto. Siempre en tu trabajo, con tu jefe, en jerarquía. De la misma manera, con respeto, pero siempre igual. En cambio el juego rompe esos esquemas. Te hace ser otra persona, te hace fantasear, tomar las decisiones más disparatadas. A veces no te importa nada. Probás otra lógica. Decís, lo lógico es hacer esto, pero hago otra cosa. Las consecuencias en ese momento las vas a ir descubriendo. A veces vas contra esos indicios que te plantea el juego o lo sorprendés al Dungeon Master haciendo una acción disparatada. Que decís “*flaco no tenés que hacer eso*”. Improvisás. Estas todo el tiempo improvisando, es generalmente muy ágil, todos toman decisiones rápido de qué vas a hacer en base también a lo que hacen los compañeros. Depende de las decisiones de los compañeros es como se toman sus decisiones.

— ***Si tuvieras que definir el rol en una frase, ¿cómo lo harías?***

— El rol para mí es un universo, impresionante. Algo que uno lo va armando y va creando una historia. Se va metiendo y va compartiendo cosa que en otro mundo uno no hace. Para mí por mucho tiempo fue una pasión. Estaba todo el tiempo buscando juegos... Realmente es escapar del mundo actual, imaginarte otra realidad. Capaz una realidad que nunca existió. Nunca existieron ogros, obviamente. No hay indicios, no hay huesos, no hay fósiles, no hay nada. Entonces realmente es un mundo imaginario. Es meterse en un mundo nuevo que te hace escapar de la realidad en la que vos estás. Te hace sentirte bien. Expresarte de alguna manera. Sentir satisfacciones que de otra manera no sentirías nunca. Matar una persona por ejemplo. Una persona normal, por ejemplo, no sentiría satisfacción por eso. En el juego lo sentís. Te imaginás y lo sentís y te divertís.

En una frase sería: Vivir tu historia, tu propia historia.

Algunas definiciones de juego de rol extraídas de manuales

En *La leyenda de los cinco anillos, cuarta edición* (Carman, Hobart, Pinto, & Yoon, 2010) podemos leer una extensa descripción de los mismos:

“Un juego de rol es una experiencia cooperativa entre varios participantes. En esencia, puede describirse como una forma organizada de inventarse historias, con un conjunto de reglas y procedimientos para mantener las cosas justas y consistentes. El objetivo no es ganar -en un juego de rol no hay auténticos "ganadores"- sino, simplemente, pasarlo bien.

Cuando un grupo de gente se reúne para jugar a un juego de rol, uno de ellos será el Director de juego ("DJ" para abreviar). Todos los demás serán Jugadores. Cada jugador tendrá la responsabilidad de crear un único personaje ficticio, como un personaje de una novela o película. A estos personajes se les conoce como Personajes Jugadores (PJs para abreviar) y son, a todos los efectos, las "estrellas" de la historia que se cuente durante la partida. Los jugadores tienen un control total sobre sus personajes y decidirán lo que hacen, lo que dicen, cómo se sienten y cómo reaccionan ante el mundo que les rodea. Las reglas incluidas en este libro explican cómo se crean estos personajes y qué son capaces de hacer, proporcionando límites realistas a sus capacidades y acciones. A estos sistemas se les conoce normalmente de forma conjunta como "reglas". Entre otras cosas, nos explican cómo utilizarán los DJs y PJs los dados (en este caso, dados de 10 caras) para resolver acciones y sucesos en las partidas.

Una vez que los jugadores hayan creado sus personajes, el DJ tendrá la responsabilidad de presentarles una aventura, describiendo las situaciones, lugares e individuos con los que se encuentren los personajes. [...] El DJ es también responsable de administrar el juego, de controlar el ritmo de la partida, de interpretar y controlar las reglas, y de decidir cómo se desarrolla la historia. La responsabilidad del DJ es considerable, ya que la descripción y las acciones de cada objeto, criatura e individuo con el que se encuentren los personajes estarán en sus manos. El DJ debe tratar de anticiparse a las acciones de los personajes y de estipular cómo el mundo que les rodea reaccionará y cambiará de acuerdo a estas acciones. El DJ también actuará como árbitro de las reglas, decidirá su aplicación en juego y decidirá también qué sucede en aquellas situaciones en las que las reglas no estén claras. En definitiva, el DJ es el motor del mundo imaginario, el que le otorga movimiento y energía, el que hace girar las ruedas de la trama y el que desencadena desafíos, giros argumentales, revelaciones y culminaciones dramáticas.

Aunque un juego de rol es un juego, no es un juego competitivo. Tal y como comentamos anteriormente, nadie "gana" realmente un juego de rol, y el DJ y los jugadores no están en "bandos" distintos. Un juego de rol está pensado como una experiencia cooperativa, un ejercicio de imaginación y de narración interactiva.

Todos trabajan juntos para conseguir crear una historia emocionalmente cautivadora, dramáticamente satisfactoria y entretenida para todos - incluso si no acaba bien para los personajes. Después de todo, no todas las historias tienen un final feliz, y algunas de las mejores historias son tragedias... especialmente en Rokugan.

Tradicionalmente, un juego de rol está compuesto por aventuras individuales, o historias, que suceden una detrás de la otra. Una serie extendida de varias de estas aventuras se conoce como una "campaña", y una campaña de un juego de rol puede llegar a durar meses o incluso años de juego." (p. 8-9)

En *Fragmentos* (Sueiro & Vergara, 2012), un juego indie de terror bastante nuevo, leemos:

"Jugar a *Fragmentos* es parecido a jugar a cualquier otro juego de rol: sentados cómodamente alrededor de una mesa y equipados con lápices, hojas de papel y dados de seis caras, un grupo de amigos de entre tres y siete personas se disponen a improvisar una historia. En parte juego de mesa, en parte teatro improvisado y en parte cuentacuentos, jugar a rol sólo requiere imaginación y ganas de pasar un buen rato. Mientras el resto de los participantes (llamados genéricamente **jugadores**) interpretan a los protagonistas de la historia, uno de ellos asumirá el papel del **director**, la persona encargada de describir el escenario, controlar a los restantes personajes y aplicar el reglamento del juego." (p. 5)

En el manual de la edición definitiva (tercera) de *Aquelarre* (Ibáñez & Polo, 2011), un juego de rol español de más de 20 años de trayectoria, encontramos:

"Hay gente que asegura que se aprende lo que es un juego de rol jugando, aunque también podemos decir que se aprende a conducir conduciendo y no es exactamente así. Digamos que jugando a un juego de rol se coge experiencia en el juego, pero hay que explicar brevemente en qué consiste todo esto. Vamos a empezar por la descripción más simple que se puede hacer de un juego de rol: imagina que estás viendo una película y llega un momento en que uno de los protagonistas hace algo que a ti te parece estúpido y le dices al que está a tu lado algo similar a esto: "¡Mira qué tonto! ¡Anda que me iba yo a separar del grupo en medio de un bosque con un asesino suelto!". Si te ha pasado esto alguna vez, bienvenido a los juegos de rol, pues eso es básicamente lo que hacemos aquí, convertimos en los protagonistas de una película que no vemos, sino que nos cuenta otro de los jugadores, y reaccionar como nosotros queremos ante lo que va ocurriendo en ella.

Ese jugador que nos cuenta lo que ocurre también se convierte en el árbitro de las disputas (utilizando para ello las reglas que contiene este manual) y actúa

también, pues representa a todos los personajes que van apareciendo en el relato que no son los protagonistas. Este jugador recibe el nombre de Director de Juego (DJ para abreviar, o *master* para algunos jugadores), mientras que los protagonistas de la historia son los personajes jugadores (PJs), que interpretan al resto de jugadores. Todos aquellos personajes que no controla ningún jugador — como los actores secundarios de las películas— y que aparecen en una de esas historias (o aventuras, como también las llamamos) son personajes no jugadores (PNJs) y están en poder del Director de Juego.

Con esto que te hemos dicho, ya tienes la base de lo que es un juego de rol, que se asienta sobre tres pilares principales: diálogo entre los jugadores y entre éstos y el DJ, imaginación —pues la historia tiene lugar en la mente de los jugadores— y representación, pues cada uno de los jugadores actuará como lo haría su personaje. [...]

Para poder interactuar con el mundo que nos ofrece el juego de rol, cada uno de los personajes deberá rellenar su Hoja de Personaje [...], siguiendo las reglas que te ofrecemos en el primer capítulo. En esa hoja iremos reflejando mediante valores numéricos las características y habilidades que posee nuestro personaje: ¿es fuerte?, ¿es ágil?, ¿sabe moverse en silencio?, ¿es bueno manejando la espada?, etc. De esta forma, cuando el Director de Juego decida que ha llegado la hora de determinar el éxito o el fracaso de una acción, utilizaremos esos valores y una tirada de dados para saberlo...” (p. 9-10)

Glosario de términos de los juegos de rol de mesa

- ⊗ **DJ (Director de juego):** También llamado Máster, Narrador, Guía o Árbitro. Forma común de llamar al jugador que narra la historia en la que los Personajes Jugadores (PJs) son los protagonistas. Describe los ambientes, situaciones y consecuencias de las acciones de los PJs e interpreta los Personajes No Jugadores (PNJ). Es el que generalmente maneja las reglas fluidamente y por esto, es el árbitro de cualquier discusión que pueda surgir sobre las mismas (preferentemente en función del disfrute y desarrollo de la historia). Los DJs más tradicionales usan una *Pantalla* para esconder sus notas y tiradas de dados de la mirada de los Jugadores. Generalmente, cada juego particular lo nombra de un modo diferente (“*Dungeon Master*” para “*Dungeons & Dragons*”, “*Zombie Master*” en “*Zombie: All Flesh Must Be Eaten*”, “*Guardián de los Arcanos*” en “*La Llamada de Cthulhu*”) pero DJ, Director, Máster o Narrador son los modos más comunes.
- ⊗ **Jugador:** Persona participante de un juego de rol, aparte del DJ. Cada jugador *interpreta un PJ*, en base a una ficha con características numéricas (ver *Ficha de Personaje*) sobre la historia narrada por el DJ en el mundo definido por el Libro de reglas. En los juegos de rol de mesa, los jugadores describen las acciones del PJ que representan, utilizando los dados (ver *D10, D6, D8, D4*) para resolver el éxito de las mismas cuando el DJ lo requiera. El resto del tiempo “*Interpretan*”, es decir, actúan los diálogos y describen las acciones de su personaje verbalmente. En los juegos de rol en vivo (ver *LARP*), los Jugadores están disfrazados en un escenario con ambientación acordes, y pueden realizar acciones físicas (no agresivas ni violentas) para representar a sus personajes.
- ⊗ **Máster:** Ver *DJ (Director de juego)*.
- ⊗ **Narrador:** Ver *DJ (Director de juego)*.
- ⊗ **Pantalla del Máster:** Lámina, generalmente de cartón, que el Director de Juego puede desplegar verticalmente entre él y los jugadores y que ocultará de la vista de estos últimos, todos aquellos elementos que el director prevé para la partida en curso. De tener acceso visual a estos elementos los jugadores se enterarían de información y datos que develarían el misterio y la intriga que incentiva y justifica toda buena

partida de rol. Después de los *Manuales Básicos* y los dados, son los objetos más comercializados por las editoriales especializadas, aunque su uso no sea vital para el desarrollo de una partida.

- ⊗ **PJ (Personaje Jugador):** Personaje interpretado por un Jugador. Posee características numéricas descritas en la *Hoja de Personaje* y otras no numéricas con indicaciones de interpretación. Los PJs son los protagonistas de la historia que narra el DJ.
- ⊗ **PNJ (Personaje no Jugador):** Personaje interpretado por el DJ para dar variedad y solidez al mundo que describe. El DJ generalmente interpreta múltiples PNJs que interactuarán con los PJs (ya sea como antagonistas, co-protagonistas, secundarios, etc). Estos pueden tener ficha de personaje (generalmente más resumida y comprimida para resolver acciones de sistema) o no.
- ⊗ **LARP (Live Action Role Playing):** O también llamado LARPG. Es un tipo de juego de rol en el que los Jugadores se disfrazan como sus PJs e interactúan en tiempo real en un escenario ambientado para tal fin. Estos juegos tienen reglas muy estrictas para contacto físico y seguridad, asegurando así el disfrute de todos los participantes.
- ⊗ **D10, D6, D8, D4:** Forma de nombrar a los dados, donde el número hace referencia a la cantidad de caras o números que muestra. Estos se usan para determinar azarosamente el éxito o fracaso de las acciones de los PJs o PNJs. Según el resultado de estas, el DJ describirá las consecuencias.
- ⊗ **Ficha de Personaje:** También llamada Hoja de Personaje. Es una hoja de papel que contiene las características numéricas y descripciones del PJ a representar. Cada Juego de rol, en su *Manual de Reglas* posee un diseño y descripción detallada y una forma de llenarla acorde al *Sistema de Juego*. Por ejemplo, en *Dungeons & Dragons* las características (como Fuerza) de un Personaje Humano varían de 3 a 18, siendo 10 la Fuerza promedio.
- ⊗ **Manual de Reglas:** Llamado también *Libro Básico*. Es uno o varios libros que poseen todo lo conceptual para jugar rol: Ambientación, mecánica de juego, Ficha de personaje y generalmente un apartado para el DJ que explicará la forma de dirigir ese juego.

- ⇒ **Ambientación:** Se le llama así a dos cosas diferentes: Por un lado, al conjunto de elementos que permite a los Jugadores sumergirse en el universo de un juego, descritos en el *Libro Básico* (Contexto histórico y sociocultural, Género de la narrativa, etc). Por el otro, a todas las herramientas que utiliza el DJ para dar ambiente a una sesión de juego (música, imágenes, etc).
- ⇒ **Sistema de juego:** Conjunto de reglas que se utiliza para jugar el juego de rol. Va desde el modo de creación de los Personajes (forma de completar la Ficha con el tipo de características), la forma de resolución de acciones (por ejemplo: éxito o fracaso de un golpe) y el tipo de dados que se usarán, hasta las reglas de interacción de las personas implicadas (Ver *Principio de Lumpley* en el apartado sobre *Teorías de los juegos de rol*).
- ⇒ **Sesión de juego:** También llamada solamente *Sesión*. Es una jornada en la que se juega rol. Generalmente dura entre dos y nueve horas. (En comparación con un libro de ficción, una sesión sería un *Capítulo*).
- ⇒ **Campaña:** Conjunto de Aventuras que se suceden y relacionan entre sí, en la que el conjunto de Personajes es similar o el mismo desde el inicio hasta el final. (En comparación con un libro de ficción, una Campaña sería una saga de libros como la Trilogía del *Señor de los Anillos*).
- ⇒ **Aventura:** Elemento narrativo unitario de juego en el que los PJs tendrán los papeles protagónicos. En esta, el DJ plantea alguna misión, objetivo o problema a los PJs para motivarlos a interpretar sus personajes. Generalmente está estructurado como una narración tradicional (Introducción – Nudo – Desenlace). Una *Aventura* puede durar una o varias sesiones. (En comparación con un libro de ficción, una *Aventura* sería un tomo dentro de una trilogía, por ejemplo).
- ⇒ **Módulo:** Son Aventuras prediseñadas por las editoriales (u otros jugadores) que se distribuyen con toda la información para ser jugadas. El DJ debería leerla, y luego presentársela a sus Jugadores para que armen Personajes o, en algunas, tomen las fichas de los PJs ya creados para dicho Módulo. A veces los módulos se asocian en continuidad para armar Aventuras prediseñadas.

Algunas innovaciones de los sistemas de juego desde D&D hasta la actualidad

- *Traveller*: Mark Q. W. Miller (primer simulacionista) Crea el pasado aleatorio para generación de personajes. Abriendo una vertiente mucho más interpretativa.
- *Runequest* de Steve Perrin y Greg Stafford. Crea roles sociales como parte de identidades de los personajes.
- *La llamada de Cthulhu* (1981) de Sandy Petersen, introduce aspectos psicológicos como la Cordura, un valor numérico de las reglas que influye en la interpretación del personaje. También introduce los géneros literarios y tramas para las ambientaciones y lógicas de narración participativas. *Dungeons & Dragons* intenta adaptar estos elementos en *Dragonlance* (donde los personajes pueden afectar la trama).
- *Champions* (1981) y *Goose* en (1986) introducen un método de creación de personajes en base a puntos.
- *Ars Magica* (1987) Introduce la posibilidad de la inversión de roles, por medio el cual un jugador puede interpretar más de un personaje.
- *Star Wars*. Explica narrativas cinematográficas en el rol, incluyendo el método no lineal aplicando técnicas de cine y literatura.
- *Shadowrun* (1989) Establece una metatrama. MetaTrama: Dentro del universo de juego crea un universo diferente (*AirDown*) que transcurriría 5 mil años antes de *Shadowrun*. Encadenando las tramas con novelas en el mismo planeta en dos ciclos históricos diferentes.
- *Vampiro: La Mascarada* (1990) revoluciona los juegos de rol con su metatrama (*Mundo de tinieblas*) que incluye múltiples juegos para tratar diferentes facciones dentro de su universo. Se basa en un sistema interpretativo, donde las reglas sirven para resolver situaciones pero sin la rigidez de los juegos anteriores, priorizando la espectacularidad de las acciones y la actuación de los jugadores.
- *Amber* (1991) Primer juego de rol sin dados.

- *FUDGE* (1995) Primer juego de rol Indie. Este utiliza adjetivos en vez de matemática como base de sus reglas. Esto inaugura la generación de juegos Indie o independientes.
- *Sorcerer, Magara wild master, FATE, Vineyard, Dunsho, El Rastro de Cthulhu*: desde 1998 comienza la tradición de los juegos indies y la introducción de teorías académicas (Teorías del rol) para la generación de sistemas orientados a diversos objetivos. Este movimiento indie se considera revolucionario, intentando derrumbar los íconos del rol y de sistematizar estudios sobre los usos y dinámicas producidas en los juegos de rol.

Introducción para los que nunca jugarán rol

(Aquelarre, edición definitiva. Ibáñez y Polo, 2011. p10)

No se avergüencen. Es humano tener miedo de lo que uno desconoce. Y lo que uno teme, lo ataca, lo desautoriza, procura apartarlo de sí y de sus seres queridos. No se preocupen. Los jugadores de rol lo entendemos.

Entendemos que en una sociedad básicamente audiovisual como la nuestra se mire con extrañeza un entretenimiento basado en la imaginación. En el que el jugador, en lugar de adoptar un papel meramente pasivo, como sucede frente al televisor, adopte un papel totalmente activo, creando la narración a medida que la juega.

Entendemos también que en esta sociedad suya y mía, caro lector que nunca jugará a rol, que tiende hacia el individualismo y la soledad, y cuyo futuro parece ser la relación por Internet, haya locos que aún gusten de realizar una actividad colectiva, reuniéndose en grupos de media docena de amigos, tomando un refresco antes de empezar, jugando unas horas alrededor de una mesa y yéndose después al cine o a cenar.

Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de los que lo juegan.

Entendemos, por último, que en un mundo como es éste de principios de siglo, dominado por las nuevas tecnologías, se mire con extrañeza a unos locos que en lugar de jugar delante de un ordenador prefieren volver a la tradición oral, a la narración y al diálogo, como antes de los tiempos del televisor.

Lo entendemos. No se preocupen. Pero... ¿no les gustaría criticarnos con conocimiento de causa? Entonces, ¿por qué no leen el manual, juegan alguna partida y luego opinan? Y no se preocupen si no les gusta. A diferencia de ustedes, nosotros entendemos que no a todo el mundo le tienen que gustar las mismas cosas.

Postdata para creyentes integristas: en este juego aparecen ángeles y demonios. Nos gustaría poder decir que son fruto de la imaginación del autor, pero lo cierto es que están sacados de diferentes textos bíblicos y de demonología clásica. Antes de que pongan el grito en el cielo (nunca mejor dicho), conviene informarles de que dichos textos fueron declarados no inspirados tanto por los Padres de la Iglesia

como por el Concilio Vaticano II. Que no son ciertos, vamos. Que esto es un juego. Que es broma, palabra. Así que no se nos ofendan, por favor. Y si lo hacen, por favor, no se pasen, que como dijo en cierta ocasión un colega (y a mí me encanta repetirlo) con un Salman Rushdie en el mundo ya hay bastante.

Homo ludens

Artículo aparecido en El Semanal el 26 de Junio de 1994, por Arturo Pérez-Reverte.

Era de esperar. Tras la atrocidad de esas malas bestias que confundieron los límites de la realidad con los de su siniestra psicopatía, todos los demagogos profesionales de este país se han apresurado a rasgarse las vestiduras y poner el grito en el cielo. Así que no estaría de más colocar las cosas en su sitio, porque aquí hay demasiado sociólogo barato y demasiados bocazas largando a humo de pajas. Un asunto es que dos cerdos con navaja acuchillen a un pobre hombre creyéndose héroes de un juego imaginario donde confunden realidad y ficción, y otro muy distinto que los juegos de rol en su totalidad sean perniciosos y deban ser abolidos, como sugieren algunos histéricos cruzados de la causa, de esos que a veces hacen tantos aspavientos y proponen soluciones tan drásticas que uno no tiene más remedio que preguntarse si, como los fanáticos conversos de la última media hora, no tendrán ellos también roles que hacerse perdonar. Vaya por delante -uno conoce a sus clásicos- que el arriba firmante no practica juegos de rol. Apañado iba metiéndome en este jardín, de probarse lo contrario. Sin embargo uno procura estar al corriente, más que nada para saber después de lo que habla. Por eso sé que existe gran variedad; desde los de acción a los de inteligencia, desde los infantiles a los bélicos, y buena parte se mueve en torno a la historia y la ciencia-ficción como Dune, El señor de los anillos, Feudal y otros. Los hay violentos, en efecto. Pero ni todos son violentos ni todos incorporan extremos que vayan más allá de los textos literarios o históricos en que se basan, como cuando incluyen batallas o duelos. Otros, con búsqueda de tesoros, investigaciones o aventuras, son pacíficos e inofensivos. Pero, de creer a quienes, incluso, han pedido al ministerio de Cultura que tome cartas en el asunto -lo que ya es el colmo de la gilipollez-, uno creería que los juegos de rol son un vivero de nazis, de racistas, una escuela de asesinos y un semillero de psicópatas. Y a ver si nos aclaramos. Porque además de homo sapiens y homo faber, el hombre es también, y sobre todo, homo ludens. En ese ámbito, el juego es tan viejo como el ser humano, y lo jugamos, conscientemente o no, desde que somos niños. El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.

Conozco a un grupo de jóvenes liberales, inteligentes, que practica un divertido juego de rol en Cataluña llamado las Relaciones Peligrosas, basado en la Francia de los mosqueteros, y que cada mes publica un boletín con los datos históricos reales o ficticios, los duelos, las intrigas de la corte. El grupo se ha convertido en una red de auténticos expertos sobre el siglo XVII en Europa, juega con gran talento y sentido del humor, y convierte un pasatiempo inofensivo y emocionante en un alarde amenidad, cultura y buen gusto. Meter a ese medio centenar de estudiantes que no se resignan a la mediocre rutina de la tele y los videojuegos en la olla común de los nazis y los psicópatas me parece una ligereza, una atrocidad y una injusticia.

Naturalmente, no todos los juegos de rol son iguales. Del mismo modo que un científico loco a sueldo de un salvapatrias cualquiera puede crear en un laboratorio, por ejemplo, el virus del SIDA para eliminar negros y maricones, un juego de rol planeado por mentes enfermas o por varios hijos de la gran puta puede terminar como el rosario de la aurora. Pero ni por eso la ciencia es mala, ni todos los científicos están locos, o son unos malvados, ni todo juego de rol es pernicioso, ni todos sus jugadores son psicópatas en potencia.

Cada uno proyecta lo que es en lo que hace, y aunque un asesino idee un juego perverso, el mal no es imputable al hecho de jugar, sino a la mente que deforma ese hecho, lo corrompe y lo pervierte. Además, hay por ahí mucha más gente jugando a rol de la que pensamos. Sin ir más lejos, hace nada, un reciente ministro de Hacienda con patente de corso inventó un bonito juego de rol titulado: El enanito del bosque en el país del pelotazo, y algunos se lo tomaron tan en serio que aún respiramos por el agujero de las puñaladas. Con ese jueguito sí que habría alucinado Tolkien. En colores.

Arturo Pérez-Reverte

MANIFIESTO DE TURKU

(1º edición: 1999. 3º Edición: 2005)

INTRODUCCIÓN

Criticada y temida, aclamada y admirada, la Escuela Turku está aquí para contarle al mundo lo qué es jugar al rol, y por qué debería hacerse, y por qué todos los demás están equivocados. La Escuela de Turku ha recibido su nombre de la ciudad natal de sus provocadores líderes, pero vivir en Turku no es garantía de calidad, vivir en alguna otra parte no significa que no puedas comprender y apoyar el Manifiesto.

1. Juegos de rol e interpretación

Jugar al rol es una inmersión (*eläytyminen*) en una consciencia exterior (*un personaje*) y su interrelación con lo que le rodea.

La mayoría de los medios de interpretación tradicionales son activos (la parte del creador; escribir, cantar, actuar, etc.) o pasivos (la parte de la audiencia; leer, escuchar, observar). Sin embargo, el juego de rol es un medio de interpretación realmente interactivo, y el mejor y el más útil de dichos medios, porque en él existe una parte creativa y una parte receptiva inseparables. La experiencia del juego de rol nace mediante la contribución. Nadie puede predecir lo que ocurre en una sesión de juego previamente o recrearla de forma exacta a posteriori. Además, la mayor parte de la expresión tiene lugar dentro de la mente de los participantes (en el proceso de *eläytyminen*), lo que convierte a los juegos de rol en una forma de arte muy subjetivo.

La interactividad y la subjetividad son típicas de los juegos de rol, pero todo lo demás puede variar dependiendo de la naturaleza del juego en sí. En algunos juegos toda la acción se describe de forma verbal y los sucesos se producen en la imaginación de los jugadores, mientras que en otros el objetivo es visualizarlo todo de forma tan concreta como sea posible. En algunos juegos los jugadores se enfocan en la historia y en la acción, y en otros el propósito es simular el mundo con tanto detalle como sea posible.

Existe un número infinito de maneras de jugar al rol, pero la clasificación más popular es dividirlos entre juegos de rol de acción en vivo (LARP) y los juegos de rol tradicionales o de mesa (RPG). Aunque es imposible trazar una línea exacta, un LARP típico es un juego en el que intentas hacerlo todo de la forma más concreta posible, y hacer todo lo que puedas para evitar cualquier elemento que no forme parte del mundo del juego (elementos “no diegéticos” o “fuera de juego”). En un típico juego de rol de mesa el Director de Juego es el medio de los jugadores para interactuar con el mundo de juego, y la mayoría de las cosas son descriptivas y tienen lugar únicamente en la imaginación de los jugadores.

Otra forma de dividir las diferentes formas de jugar al rol es agruparlas en estilos lúdicos, dramáticos, simulacionistas y *eläytyjisti*. Los jugadores lúdicos (*munchkins*) de alguna forma intentan “ganar” el juego haciendo sus personajes tan poderosos como les sea posible convirtiendo en cierta forma al juego de rol en un juego de estrategia. Los jugadores dramáticos no se sienten atraídos por el significado de la interacción, pues creen que el propósito del juego es que el Director del juego cuente una historia utilizando a los jugadores como actores ¡pero no existe una audiencia ante quien contar la historia! Los jugadores simulacionistas intentan crear una sociedad de actuación o incluso un mundo simulándolo mediante el juego de rol. Los jugadores *eläytyjisti* tienen como objetivo convertirse en los personajes, experimentarlo todo a través de ellos.

Aunque la división entre LARP y RPG no proporciona diferencias de calidad, la segunda división sí. No todos los estilos mencionados son tan buenos como los otros. Como resulta obvio para la mayoría de los jugadores de rol, los estilos lúdicos y dramáticos son inferiores a los estilos simulacionistas y *eläytyjisti*. Sin embargo, para ser objetivos, todos serán presentados.

2. Los estilos: *Buenos y Malos*

Los juegos de estrategia a menudo son divertidos y educativos. Pueden ayudarte a medir y probar tu intelecto, tu pensamiento estratégico y tu habilidad para manejar recursos al límite. Es divertido intentar ganar una partida de ajedrez. Es divertido controlar una nación en *Civilization*. Es divertido dirigir una unidad de ejército en *Necromunda*. ¿No sería divertido intentar ganar con una persona cuyas acciones

guías? ¡No! A menos que esa persona sea un robot con órdenes exactas y sin personalidad. Las personas de verdad no pretenden ganar en el “juego de la vida”, ¡de hecho no existe ese juego! Las personas de verdad intentan disfrutar de su vida o llevar a cabo sus objetivos personales, pero también tienen toda clase de dudas y debilidad, que se interponen en su deseo de hacer lo que quieren: “Voy a dirigir el parlamento porque quiero hacer del mundo un lugar mejor, pero me he cruzado con unos viejos amigos y nos vamos a tomar una cerveza.” Es por esa razón que el estilo lúdico no funciona.

Las historias son divertidas e interesantes, y pueden tener un impacto enorme sobre la humanidad. Las películas a menudo son entretenidas, y buen libro puede hacerte pensar de verdad. Y si quieres contar tus propias historias, nadie te impide escribir un relato, o una novela, o una obra de teatro, o un guión de una película. Nada te impide que compongas una canción o dirijas una obra de teatro o coreografías una danza. Pero ten en cuenta que en esos casos tú eres el autor, el creador. Y cuando tu obra esté terminada la audiencia la verá. Los juegos de rol no funcionan así. Si quieres contar una historia (como los jugadores dramáticos) debes tratar a los jugadores como la audiencia, los autores o ambas cosas. Si los jugadores son la audiencia de alguna forma les impides interferir en la historia, convirtiéndose en sujetos pasivos, y tienes una especie de teatro o narración. Si los jugadores son los autores, tú no puedes contar la historia. Y si son ambas cosas, como siempre ocurre en los juegos de rol, entonces la historia la cuentan los jugadores, no el Director de Juego. Y existe un potencial infinito de pequeñas historias dentro de las mentes de los jugadores. No tienes formas de saber lo que ocurrirá con antelación, ni tampoco puedes recrearlo después (Esta misma observación también se encuentra en la propia definición de interpretación).

Se dice que el hombre es un animal social. Es cierto, ya que la mayoría de la gente se define por lo menos en parte a través de sus lazos sociales (trabajo, estudios, aficiones, nacionalidad, clase social, religión, etc.). Como todas las sociedades existentes son imperfectas y defectuosas, esto representa un problema: la gente no se conoce a sí misma, las personas definen su imagen de sí mismas en algún momento de su desarrollo y no son capaces de ver nada más. Sería mucho mejor si intentaran vivir un rato en un mundo diferente o en una sociedad diferente y después intentaran verse a la nueva luz de esa experiencia. ¡Pues bien, pueden hacerlo! Mediante el estilo de juego simulacionista, que es o puede ser psicología de conducta y psicología

social convertida en práctica. Puede producir muchos elementos positivos en los jugadores, y también es uno de los dos estilos que la Escuela de Turku promueve.

Aparte de las sociedades, lo que más define la conducta de una persona es su personalidad (que en parte es un producto de su sociedad). Es fácil conocerte cuando vives una vida aislada y nunca tienes razones para dejar tu habitación –o, dios no lo quiera, cuestionar tu propia forma de pensar. Para descubrir tu verdadero ser –o ponerlo a prueba si eso es realmente lo que quieres- necesitas tener una perspectiva exterior de ti mismo, o una perspectiva interior de alguien más. Vivir la vida de otra personalidad, otro personaje, es el método para conseguirlo. Otro nombre es el estilo *eläytyjist* de juego de rol en vivo, el otro estilo de juego de rol que promueve la Escuela de Turku.

Posiblemente tú, como lector, te hayas hecho ya una idea en mente de qué estilos son aceptables y cuáles no. Ahora continúa leyendo mientras profundizamos en los ideales de la Escuela de Turku.

3. *El juego de rol como arte*

El arte puede definirse generalizando como el uso de un medio con precisión e individualidad (que es creatividad combinada con personalidad). Con los juegos de rol es posible crear arte, así como entretenimiento sin sentido. Cuando crees un juego es importante saber lo que quieres decir con el juego, y en qué se diferencia de otros juegos. Si tienes dificultades para encontrar la respuesta deberías volver a pensar si de verdad deberías organizar el juego. Si quieres contar una historia, no intentes contarla como un juego de rol (y mucho menos como un juego de rol en vivo); piensa en otros medios más accesibles, como relatos cortos o literatura.

El arte es un elemento muy delicado, y ciertamente no todos los juegos de rol deberían clasificarse como tal ¡Tampoco todos pretenden ser arte! La mayor parte del arte actual de los juegos de rol es narración en una forma u otra. Pero a menudo el arte no es la historia en sí, sino la forma en que se cuenta. Y aunque los juegos de rol no tienen una verdadera trama, la forma en la que se producen muchas experiencias personales, corresponde, en cierta manera, al Director de Juego. En efecto, aunque el contenido no pueda determinarse, la forma sí que se puede. Y como la forma afecta al contenido (de la misma forma que el contenido en medios activos también

afecta a la forma), esto debería proporcionar al Director de Juego una forma de guiar la experiencia de los jugadores. Ése es el arte del Director de Juego.

El juego de rol *Eläytyjisti* es actualmente el mejor medio que existe para crear experiencias y emociones y te permiten ver las cosas desde un punto de vista realmente personal. Aunque esto, como la televisión, a menudo se utiliza como un sustituto de la vida o para permitir que algunas personas experimenten sentimientos, puede ser mucho más. Puede darte mucho conocimiento subjetivo sobre temas difíciles y te permiten ver las cosas desde puntos de vista diferentes. En este sentido, el juego de rol puede ser considerado un arte.

Por otra parte, el juego de rol simulacionista es el mejor método que existe para simular las acciones de una sociedad pequeña en situaciones diversas. Puede, por ejemplo, utilizarse como herramienta para experimentar con modelos sociales diferentes. Yo mismo crear una utopía funcional y después probarla con un juego de rol en vivo y modificar lo que no funcione. En este sentido, el juego de rol puede considerarse como un método científico.

4. *La causa*

En estos días juegos de rol de todas clases se organizan y juegan por las razones más diversas. Muchas personas quieren sacrificar el trabajo del Director de Juego en el altar impío de las relaciones sociales, jugando sólo cuando pueden reunirse con sus amigos. En el mismo sentido, algunas personas escriben sus juegos por las mismas razones, sin siquiera preguntarse por qué lo hacen.

Las buenas razones que te llevan a contar una historia (o en el caso de los juegos de rol, crean un interesante punto de inicio y escenario para posibles historias) emiten un mensaje y desarrollan el medio con el que te quieres expresar. En este sentido, los juegos de rol son una forma tan buena de expresarte como cualquier otro medio.

Contar historias siempre ha sido importante para la humanidad. Cuando tienes una idea para una buena historia. Deberías pensar en qué medio es mejor para darle forma. Por ejemplo, una historia sobre el desarrollo de un hormiguero desde su creación a su destrucción, podría no funcionar muy bien como juego de rol en vivo,

pero sí como una obra en prosa, un juego de ordenador o incluso como una película de animación. Si la historia tiene unos pocos protagonistas obvios, pero sólo has creado el principio (y el desarrollo y el final están todavía abiertos) puede que funcione como juego de rol de mesa. Si el desarrollo y el final están abiertos, pero sabes que la sociedad y el período de tiempo son relativamente breves y cerrados, entonces puede incluso funcionar con el juego de rol en vivo como medio. Sin embargo, ten en cuenta, que los dos últimos ejemplos, no tratan estrictamente sobre contar al mundo historias mediante juegos de rol, sino dar un mundo y el principio de una historia a los jugadores y ver lo que sale. NO ES POSIBLE contar historias predeterminadas mediante juegos de rol.

Al expresar un mensaje también deberías tener en cuenta lo mismo que con la narración. La diferencia es que en esta ocasión el inicio debería ser tu mensaje, no la idea de la historia. Expresar mensajes mediante juegos de rol requiere algo de habilidad, pero cuando tienes éxito (gracias a la subjetividad de los juegos de rol) proporciona una información más precisa y empírica que cualquier otro medio. Existen relativamente pocos experimentos en este ámbito, pero los juegos de rol en vivo se encuentran especialmente bien adaptados como mínimo para criticar la sociedad, y los juegos de rol de mesa pueden servir para realizar un comentario sobre la conducta y la psicología del individuo.

Desarrollar un medio nunca está de más; a menudo hasta los intentos más fracasados pueden enseñar mucho sobre la estructura interna del medio. No es aconsejable comenzar pensando qué clase de juego quieres organizar, pero en estos casos debes seguir adelante. Cuando quieras organizar algo extraño –como un juego de rol en vivo donde la causalidad no funciona, o un juego de rol de mesa donde los jugadores intentarán comunicarse telepáticamente entre ellos- deberías pensar con qué tipo de juego se beneficiaría más este experimento y crear la situación y el mundo alrededor del experimento. (Mucho mejor, por supuesto, si alguna situación o mensaje en particular requiere este tipo de experimento, pero tampoco está mal hacerlo por honesta curiosidad).

5. *La regla absoluta del Director de Juego*

El juego de rol es la creación del Director de Juego, y es él quien permite a los jugadores participar. El mundo de juego es del Director de Juego, el escenario es del Director de Juego, los personajes (que son parte del mundo de juego) son del Director de Juego. La parte de los jugadores es introducirse dentro de la mente de sus personajes en la situación de inicio del juego y mediante *eläytyminen* intentar simular sus acciones.

El objetivo del jugador debería consistir en obedecer todos los deseos del Director de Juego en lo que se refiere al estilo de juego. Esto no significa que el Director de Juego deba decirles a los jugadores lo que deberían hacer sus personajes. Cuando se trata de los elementos relacionados con el juego, el Director de Juego tiene la última palabra. Ni disfrute personal de la sesión de juego, ni teléfonos móviles, ni hambre, ni nada. A veces puede ser divertido hacer algo que no sea coherente el personaje, pero (a menos que el Director de Juego te haya pedido específicamente que lo hagas) ESTÁ PROHIBIDO.

La posición del jugador en una sesión del juego de rol se trata en más detalle en el Voto de Castidad del Jugador.

6. *Las relaciones entre los Turkuistas y las escuelas oponentes*

Dicho todo esto, resulta obvio que la relación entre la Escuela de Turku y cualquier otra escuela y forma de pensar, (es decir, la relación entre Turkuistas, jugadores lúdicos y dramáticos) es opuesta.

La Escuela de Turku se esfuerza por los objetivos inmediatos y a largo plazo de los jugadores de rol simulacionistas y *eläytyjisti*, pero también representa el futuro de todos los juegos de rol. En Noruega los jugadores dramáticos están intentando reinventar el teatro, pero allí la palabra de la Escuela de Turku todavía trae esperanza a los simulacionistas oprimidos. En los Estados Unidos los jugadores lúdicos están intentando degenerar el juego de rol para convertirlo en el movimiento estratégico de

piezas de plástico sobre un tablero, pero incluso en ese mundo de tinieblas la Escuela de Turku arroja luz sobre el movimiento *eläytyjist*.

Los miembros y amigos de la Escuela de Turku están extendiendo las ideas radicales del Manifiesto por todo el mundo en los últimos años abarcando Estocolmo, Nueva Jersey, Helsinki, Estambul, Viena, Oslo y París. En Londres, las tiendas locales de juego se negaron a vender el Manifiesto simplemente porque no tenía ilustraciones.

Sin embargo, a pesar de sus éxitos internacionales, incluso en su nativa ciudad de Turku, la Escuela lucha contra la estrechez de miras, el conservadurismo, y sobre todo, contra las Escuelas Lúdicas y Dramáticas.

Ahora la Escuela de Turku tiene su visión puesta sobre los países nórdicos, porque en ellos se vive el amanecer de la revolución de los juegos de rol. Durante toda la década de 1990 la revolución se ha caracterizado por construir la comunidad rolera más avanzada y especialmente la que ha atraído un mayor número de neófitos. La revolución de los juegos de rol en Europa del Norte sólo puede significar un preludio de la Revolución Turkuista.

Por decirlo resumidamente, la Escuela de Turku apoya cualquiera y todos los movimientos revolucionarios de los jugadores de rol dirigidos contra las actuales circunstancias Lúdicas y Dramáticas. En todos estos movimientos los Turkuistas sitúan el elemento de *eläytymine* del personaje y la simulación social por encima de todos los demás estilos.

La Escuela de Turku considera despreciable ocultar las opiniones e intenciones. Los Turkuistas admiten abiertamente que sus objetivos sólo pueden alcanzarse derribando por la fuerza el actual sistema de juegos de rol. Que las clases Lúdicas y Dramáticas tiemblen ante la Revolución Turkuista. Los Simulacionistas y los *Eläytyjists* no tienen nada que perder salvo sus cadenas. Pero tienen el mundo entero por ganar.

¡JUGADORES DE ROL TURKUISTAS DEL MUNDO, UNÍOS!

(Pohjola, 2005)

EL VOTO DE CASTIDAD DEL JUGADOR DE ROL EN VIVO, (Turku, 1999)

Como jugador de rol en vivo, yo, aquí presente, juro someterme a las siguientes reglas, incluidas en el Voto de Castidad publicado en el Manifiesto de la Escuela de Turku.

1. Cuando interprete a un personaje y me sumerja en él, mi principal objetivo será simular lo que ocurre dentro de la mente del personaje, y cómo afecta a su conducta. Dejaré las pretensiones vacías y huecas a los actores.

2. No utilizaré métodos no diegéticos (fuera de juego) como música ambiental o comentarios fuera de juego durante la partida si existe otra forma de resolver la situación (por ejemplo, a menos que el material de juego específicamente lo diga, cuando el personaje golpee, yo golpeo). Si creo ver algo como esto en el juego los asumiré como métodos diegéticos, y que mi personaje los experimente como yo, a menos que el Director de Juego me diga algo. (Sin embargo, es deber del Director de juego asegurarse de que conozco el nivel de seguridad física y mental y de suspensión de incredulidad que se utilizará en el juego).

3. Aprenderé y comprenderé la personalidad del personaje construyendo su imagen personal, su personalidad, su perspectiva del mundo y otras cosas que forman a un individuo desde su subconsciente hacia fuera (por ejemplo, no mediante estereotipos). Espero que mis compañeros hagan lo mismo.

4. Cuando intente dar una imagen del personaje y actuar como él, evitaré actuar como si estuviera en un escenario. Soy consciente de que mi personaje y yo tenemos formas de hablar, manierismos y rasgos externos diferentes, sin que me fuercen, como jugador a sobreactuar o llamar indebidamente la atención.

5. Me introduciré en el juego con la asunción de que si un personaje u otro elemento del juego parecen fuera de lugar en el mundo o en el juego –como una acción cómica, sobreactuada o mal interpretada- siguen formando parte del mundo, no se trata de un error o una idea estúpida que el jugador haya tenido.

6. Si me veo obligado a improvisar o desarrollar mi personaje durante el juego, mi primer y principal objetivo será hacerlo pensando en lo que conozco sobre el

personaje y el mundo que lo rodea, no intentaré añadir elementos superficiales dramáticos para mejorar la experiencia de los demás jugadores. Intentaré ser fiel a mi personaje si tratar de de rellenar las lagunas de una trama en la que debiera actuar. Acepto el hecho de que como jugador mi parte sólo es ver una pequeña parte del todo.

7. Asumiré que el Director de Juego me ha dicho todo lo que necesito saber sobre el mundo de juego, y lo que quiere que sus jugadores sepan sobre jugar al rol en vivo. No intentaré utilizar ningún convencionalismo generalizado de los juegos de rol en vivo en ningún juego, sino sólo las condiciones exactas que me ha dado el Director de Juego: si por ejemplo, una señal fuera de juego ha sido definida con un significado determinado, no la sustituiré por ninguna otra.

8. Cuando participe en un juego, no lo consideraré parte de ningún género en particular o lo percibiré como una serie de tramas con una solución determinada. A menos que el Director de Juego me diga otra cosa, consideraré cada juego como una obra de arte única, que debe ser tratada en función de ello.

9. No permitiré que ningún factor no crítico ajeno al juego (como entretener a los demás jugadores, avanzar en la trama, guiar a los novatos, fuera de juego, etc.) afecten a mi interpretación de ninguna forma. Durante el juego esas cosas no existen para mí.

10. Como jugadores no buscaré fama ni gloria, sino actuar según el personaje tan bien como me resulte posible de acuerdo con la guía que me haya dado el Director de Juego. Aunque eso signifique pasarme todo el juego solo encerrado en un armario sin que nadie me encuentre jamás.

Además, como jugador de rol ¡Juro rechazar cualquier estilo personal de juego! No intentaré jugar, sino amoldarme a los deseos del Director de Juego. Ni intentaré crear por mí mismo una sesión de juego perfecta ni proporcionar una diversión breve a los demás, porque considero que el conjunto del juego en sí es mucho más importante que cualquier experiencia individual del juego. Mi objetivo último será cumplir la visión del Director de Juego, obligándome a sumergirme en el personaje de la forma más fiel y realista posible. Juro hacer esto de todas las maneras que me sean posibles, sin importar cualquier concepto de buen gusto o la conveniencia de otros jugadores.