

Los sabores del helado

Sobre innovación y tradición en los juegos de rol

Esteban Ruquet



Como cuando uno analiza una obra literaria además de teoría abstracta debería prestarle atención a las palabras de los autores mismos (mal que le pese a los cultores de la "muerte del autor" que aún proliferan en nuestras pampas), cuando uno analiza los juegos de rol debería prestarle atención a los que hacen de ello una forma de vida, y especialmente a aquellos que son "masters"¹.

Scott "The Angry GM" Rehm es uno de ellos, tal vez uno de los más interesantes que se pueden encontrar en habla inglesa. Su blog *The Angry GM: RPG*

¹ Me refiero a la concepción rolera clásica y algo aciollada del "director del juego", el máster, para los amigos.

Advice with Attitude es especialmente útil por dos razones: primero, porque da consejos extremadamente pertinentes acerca de cómo dirigir una mesa; y segundo, por su enorme perspicacia teórica acerca de los juegos de rol. Todo esto viene aderezado con una prosa extraña y algo ridícula, que generalmente baja un poco el tono academicista.²

Una de las razones por las que su blog resulta relevante es porque no pierde de vista las dos dimensiones fuertes de un juego de rol: la *narrativa* y la *lúdica*. Esto es más delicado de lo que parece, puesto que existe una vieja disputa entre aquellos que llamaremos los "lúdicos", que consideran a los juegos de rol fundamentalmente un *juego*, y que discurren largamente acerca de reglas y "*builds*"³; y sus rivales, a quienes llamaremos los "narrativistas", más enfocados en los aspectos artístico/narrativos del juego. Esta disputa incluso entró en el terreno de los "gustos del helado" de los juegos de rol: los más "lúdicos" generalmente se nuclean alrededor de juegos fuertemente reglamentados (como D&D), mientras que los narrativistas tienden a apoyar juegos con universos ficcionales más complejos como *Vampiro: La Mascarada* o *Fading Suns*. Este enfrentamiento es largo y enrevesado, con acusaciones cruzadas y largos bodeques de "forobardo". No vamos a entrar en detalles acerca de esto, pero este enfrentamiento es relevante para entender la comunidad rolera, y por qué Angry resulta peculiar.⁴

En el artículo "*La revolución silenciosa*" intenté trazar las influencias que habían tenido los juegos de rol en autores de otros medios narrativos, y me encontré con una pregunta final: ¿qué motivaba esta influencia? Para poder resolverla, resulta imperioso responder otra pregunta: ¿qué es lo que ofrecen los juegos de rol? ¿Por qué la gente juega rol? Y aquí es donde Angry entra en juego. Tal vez uno de sus artículos más interesantes con respecto a la teoría de los juegos de rol sea "*Gaming for Fun (Part 1): Eight Kinds of Fun*", donde toma prestada una idea que parte del mundo de los videojuegos y la explota para entender mejor las motivaciones de un jugador de rol. La idea

² Para ejemplo basta un botón: sus secciones principales se llaman "How to F\$& %ing GM" y "Hack your F\$& %ing Game". A menudo adereza sus párrafos con guarangadas por el estilo (no todo es una F-Bomb, pero usa los mismos caracteres para cualquier insulto).

³ Construcciones de personajes a partir de una buena sinergia de habilidades que lo vuelvan más poderoso o más útil.

⁴ Un ejemplo concreto (aunque no directamente relacionado con *World of Darkness*: <https://elroltoday.wordpress.com/tag/dd-no-es-rol/>

parte originalmente del artículo de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research", y consiste en una aproximación profesional para la creación de videojuegos a partir de, por un lado, mecánicas y por otro lado estéticas. El artículo original no abunda mucho en detalles acerca de las estéticas (que define como aquello que los jugadores encuentran "divertido"), pero introduce el esquema de "ocho tipos de diversión" que se apropiará Angry para aplicarlo a los juegos de rol. Este esquema (que podemos considerar discutible pero que es como mínimo interesante) consiste en la siguiente clasificación de "placeres" de un jugador de rol: fantasía, abstracción, expresión, sensación, narrativa, desafío, descubrimiento y amistad. Por supuesto, los nombres son tentativos y no extremadamente explicativos, pero son un buen puntapié inicial para hacer una buena "anatomía del gusto".

Crema del Cielo: Sensación

La primera de las formas de diversión planteada se refiere concretamente al placer sensorial que se obtiene al jugar rol. El placer sensorial viene desde varios lados: los dibujos de los libros, las miniaturas y mapas, el tacto de los dados de colores al "cargarse" antes de lanzarlos. Esto puede parecer hasta ridículo, pero es sumamente relevante y absolutamente lícito como motivación de juego; hasta serviría como explicación para por qué la gente generalmente prefiere los libros impresos antes que los formatos digitales (mucho más baratos y portátiles): el placer sensorial del tacto, la edición y el olor del libro.

Banana Split: Fantasía

La segunda de las formas tiene que ver directamente con los Universos Ficcionalizados, ya que se trata de la inmersión, la posibilidad de, por un rato, creer que uno es el personaje, y sumergirse en un mundo alternativo (algunos lo llamarían escapismo), tratando de tomar las decisiones que tomaría el personaje en el mundo de fantasía. En las palabras de Angry: "*The fantasy seeker wants to feel as if their character could be a real character in a world that could be real.*"

They want to be allowed to BE their character". (Rehm 2014A). Para ello, diríamos, el universo ficcional debería ser verosímil, y la partida debería evitar cosas que lo "alejaran" de la inmersión, como chistes fuera de lugar o incluso metajuego ⁵ (una característica muy frecuente en una partida de rol). Este tipo de inmersión la podemos analogar con la mimesis aristotélica, aunque a la quinta potencia, porque mientras que en una obra tradicional la mimesis se da con personajes sobre los cuales los espectadores no tienen ningún control, en los juegos de rol, gracias a la agencialidad, los personajes están directamente bajo la responsabilidad de los jugadores, que ya no son espectadores: su éxito y fracaso dentro de la historia se corresponde con el éxito y el fracaso para el jugador. Y una muerte de un personaje en un juego de rol tiende a ser mucho más dramática y definitiva que en un videojuego, donde la iteración de vidas o salvados trivializa un poco la cuestión. Esta cuestión está muy ligada con la narrativa y la expresión, como veremos luego.

Chocolate: Narrativa

La Narrativa, esto es el placer de oír y ser parte de una historia. Para Angry:

"los buscadores de narrativa obtienen placer experimentando el desarrollo de una historia bien contada. Pero esto tiene un bagaje complicado en los juegos de rol de mesa. La cosa es que es la existencia de la historia la que satisface al buscador de narrativa. Cuanto mejor contada esté, más contento está. Hemos sido adiestrados durante siglos en cierto tipo de esquema narrativo: introducción, nudo, desenlace, provocación, conflicto, clímax, resolución, todo el asunto. Hay un montón de estructura en una buena historia, y el buscador narrativo se satisface mejor en cuanto el juego se desarrolle más según esta estructura." (Rehm 2014A)⁶

⁵ Metajuego tiene dos vertientes: por un lado, discusión acerca de las "reglas" del juego y su aplicación; y por otro lado se suele denominar metajuego a acciones que llevan a cabo los jugadores pero para los cuales los personajes (que viven en una realidad "alternativa" a ellos, y que no cuentan con la misma información) no tendrían ningún tipo de conocimiento —ejemplo, buscar trampas en un laberinto sólo porque en el mapa del juego está indicada.

⁶ Narrative seekers take pleasure from experiencing a well-told story as it unfolds. But this

Esta es la meca de los narrativistas. Durante varios años, muchos juegos se han autodenominado "narrativos" para escapar del pesado bagaje de ser juegos, proveyendo herramientas de juego útiles para la narración (como la regla de Inspiración de D&D 5ª edición, o los Fate Points del juego FATE), o bien un universo ficcional fuerte muy detallado, que detonaría historias. Este último elemento, por supuesto, está mucho más ligado a la "fantasía"⁷ Por supuesto, contar una historia podría formar parte de la experiencia narrativa, pero aquí es donde se superpondría con la siguiente etapa, la Expresión.

Frutilla a la crema: Expresión

La expresión no tiene correlación directa con otras artes narrativas, a menos que uno asuma el papel de autor o actor. Se refiere concretamente al placer de crear algo que sea único del jugador, que diga algo de él y de lo que cree: la vieja creatividad. Es fácil ver cómo este placer puede llegar a múltiples jugadores, y muchos podrían decir que es el principal placer. Volvemos a Angry: "El acto de creación no es fácil, e involucra un elemento de valentía. Crear algo que exprese una idea propia te abre al juicio y la crítica. Da miedo. Es arriesgado. Y no a todo el mundo le gusta."(Rehm 2014A)⁸

Lo más importante es tener en cuenta que como placer no es único ni principal, y que no necesariamente se liga con los demás. A menudo, la expresión entra en conflicto con la inmersión, puesto que la creatividad "libre de ataduras" puede dar lugar a problemas entre los jugadores, y romper el sentido inmersivo de la aventura. Es relativamente frecuente, por ejemplo, encon-

one has a lot of complicated baggage in table-top role-playing games. The thing is, it is existence of the story that satisfies the narrative seeker. The better put-together the story is, the happier the narrative seeker is. We have been trained for ages to expect stories to have a certain shape: beginning, middle, ending, incitement, conflict, climax, resolution, the whole shebang. There is a lot of structure to a good story and a narrative-seeker is most satisfied when the game matches that structure." Traducción propia.

⁷ Un curioso juego de rol colombiano llamado "Vampiro Ad Mortem" usaba el término "Psicosis" para referirse a la inmersión. Un jugador podía ser penalizado por "romper la psicosis".

⁸ "The act of creation is not easy and it also involves a component of bravery. Creating something that expresses an idea unique to you opens you to judgment and criticism. It is scary. It is risky. And not everyone wants it." (traducción propia)

trarse con jugadores que quieren rolear un samurái en una campaña basada en Europa medieval, o un ninja en los juegos de Cthulhu ambientados en la primera mitad del siglo XX: no son cosas intrínsecamente negativas, pero pueden resultar problemáticas. Y muchas veces también entra en conflicto con la parte lúdica del juego.

Sambayón: Desafío

La parte más lúdica de los juegos de rol, el desafío, es el placer que viene por encontrar obstáculos y superarlos o por cumplir los objetivos de una aventura. Es la agencialidad hecha placer: las decisiones de los personajes serán cruciales para avanzar en el juego. Como los demás placeres, puede definirse por separado, pero entra en relación continuamente con los demás, ya sea para bien o para mal. No hay nada intrínsecamente "opuesto" entre el desafío y la narración, como mucha gente pareciera creer, pero sí pueden haber múltiples fricciones. "Perder" el desafío puede dejar inconclusa una historia (la peor pesadilla de un narrativista), o un enfoque muy fuerte en el desafío, propio de un clásico "*dungeon crawl*"⁹, no deja demasiado lugar para la expresión: los jugadores que buscan desafío tenderán a hacer personajes más "eficientes" que verosímiles (habitualmente se llama "*powergamers*" a los que llevan esto demasiado lejos), dando lugar a buena parte de los conflictos con narrativistas e inmersivos.¹⁰ Muchas veces, sin embargo, el desafío va de la mano con la abstracción (al menos desde lo puramente mecánico).

⁹ Género clásico dentro de los juegos de rol: investigar penosamente laberintos infestados de monstruos y trampas.

¹⁰ Esto puede llegar a extremos ridículos, generando "builds" que rompen el juego, como [Pun-Pun](#), un experimento teórico con las reglas de D&D 3.5 para alcanzar poder infinito dentro de las mecánicas del juego

Vainilla: Abstracción

La abstracción¹¹ es otro de los placeres más ligados a lo lúdico, aunque se diferencia de éstos por el nivel de compromiso con el juego. Consiste en considerar el juego como un pasatiempo llevadero, y el placer se deriva de "turning off your brain and losing yourself in a task you don't have to think too hard about." Es decir, matar orcos, "farmear"¹² niveles, o en el caso de un videojuego como el *Minecraft* acumular minerales. Es fácil ver cómo entraría en conflicto con el desafío, ya que este último requiere precisamente lo contrario: superar desafíos difíciles a partir de las herramientas disponibles. Generalmente, esta estética va de la mano con la amistad, que es con la que menos entra en conflicto. Sin embargo, siguiendo a Angry, es una razón completamente legítima para jugar rol.

Crema americana: Amistad

El placer que se deriva de involucrarse en una actividad social, con gente que comparte más o menos los mismos intereses. Los juegos de rol son fundamentalmente sociales; si bien existen experimentos para volverlos individuales, no suelen tener éxito. Los juegos de rol suelen ser actividades que involucran muchas horas con un grupo de gente, con papas fritas y bebida, donde muchas veces se forjan amistades en base a la cooperación.

Pistacho: Descubrimiento

Por último viene el descubrimiento. Los buscadores de este gusto del helado quieren resolver misterios, atravesar territorios nuevos, y conocer la naturaleza profunda del universo ficcional a medida que lo experimentan. El gusto por el descubrimiento es el placer por la conquista del conocimiento, y algunas veces

¹¹ El artículo original utiliza los términos "submission" y "abnegation" para definir esta estética. Opté por traducirlo a una palabra más amigable al castellano, desligándolo de las aristas incómodas de sus connotaciones.

¹² Ganar niveles matando bichos durante horas.

se superpone o asocia con el auto descubrimiento, que funcionaría también dentro de los márgenes de la expresión (aunque mantenga su independencia como estética propia).

El kilo de helado

Aunque podemos discutir su organización y categorización, lo más importante de estos placeres es que no son excluyentes. Los juegos de rol funcionan como un kilo de helado: aunque teóricamente podríamos pedir un solo gusto, lo más frecuente es que pidamos varios. Es decir, los placeres funcionan en concordancia y en simultáneo, pero rara vez se abarcan todos a la vez. Angry termina su artículo asegurando que cada jugador, incluyendo al máster, trae sus expectativas al juego, que abarcan una mezcla de algunos, varios o la mayoría de los elementos, aunque cuanto más se abarque menos protagonismo se le da a cada uno, y la partida se ve desenfocada, o descentrada. Es conveniente aclarar también que Angry hace una clara distinción entre el juego (la mesa en sí) y el sistema. No considera "el juego" al sistema, a las reglas en sí, sino a su uso, de la misma manera que los lingüistas aprenden a diferenciar entre la lengua y el habla. Esta mezcla, por supuesto, nos permite conocer muchas de las motivaciones detrás de los jugadores de rol. Técnicamente, las motivaciones pueden ser alcanzadas por otros medios, y no necesariamente deberían ser decisivas a la hora de elegir los juegos de rol por sobre otras actividades. Un sensorialista probablemente esté más atraído por un videojuego, una historieta o por una película, y un narrativista o un inmersivo podría optar por un buen libro. Incluso alguien expresivo podría apelar a las artes dramáticas o a los videojuegos, o incluso a confeccionar cualquier otro tipo de obra de arte. Hasta acá la teoría norteamericana. Entonces ¿qué queda? ¿Por qué los juegos de rol?

Dulce de leche granizado: Agencialidad

En "La revolución silenciosa" intenté rastrear el elemento fundamental de los juegos de rol, entre múltiples modalidades diferentes que, aunque casi omni-

presentes, son tangenciales (como los puntos de vida). El elemento constitutivo sería la "esencia" misma de los juegos de rol que los dota de identidad propia: la agencialidad.

Repasemos brevemente este concepto: la agencialidad es la capacidad de los jugadores de tomar decisiones significativas que determinen el desarrollo de la narración. Este concepto implica que ninguna partida puede ser preparada enteramente de antemano, ya que las acciones de los jugadores siempre la llevan por rumbos inesperados; es decir, el texto no preexiste y debe ser codificado, sino que se forma en la mesa, y allí adquiere códigos y valores propios, únicos e irrepetibles. En algunos contextos, la agencialidad se parece a la ergódica, en el sentido en que una aventura de rol requiere un trabajo no trivial para ser recorrida, pero mientras que la ergódica supone un texto preexistente (el videojuego), la agencialidad vuelve todo texto anterior un puro paratexto, una potencialidad.

Esta capacidad de toma de decisiones es irrepetible en otros formatos. Los videojuegos pueden acercarse a ella, pero no la cubren. Eventualmente, un videojuego pierde "rejugabilidad", en la medida en que todas sus historias posibles han sido contadas; pero la misma aventura de rol da lugar a posibilidades indeterminadas, porque nunca es la misma.

Hablando en términos generales, podríamos afirmar que es un noveno gusto de helado, el dulce de leche granizado cuando hablamos de los placeres estéticos en general. Así, un agencialista se sentiría satisfecho cuando sus acciones tienen impacto dentro del universo ficcional/narración/combate. Sin embargo, este gusto no puede ser saciado fácilmente: tiene circulación limitada a los juegos de rol.

Así que, más que ser un helado de dulce de leche, es el frío. Podemos gustar del chocolate o del dulce de leche, y podemos encontrarlo tanto en un helado como en un bombón. No es el gusto en sí lo que nos lleva a tomar helado, sino el frío de la crema.

Sin embargo, en este punto nos encontramos con un problema adicional: ¿Cómo llegamos a probar el helado? Por lo que sabemos, comer algo tan frío podría ser riesgoso.

El héroe de la heladería

Una de las problemáticas más grandes con las que se encuentran las teorías estéticas es el tema de la innovación. La innovación siempre es conflictiva; como seres humanos, estamos programados genéticamente para reaccionar con miedo y cautela ante lo desconocido. Lo nuevo nos llena de adrenalina, que nos prepara para pelear o salir rajando, y dichos como "mejor malo conocido que bueno por conocer" no hacen más que reforzar esta idea. Lo nuevo intimida. Los artistas de vanguardia contaban con ello, y buscaban shockear al público, "espantar al burgués" de la galería de arte.¹³ Entonces, ¿cómo se explica la relativamente rápida adopción de sistemas completamente nuevos de entretenimiento, con lógicas enteramente ajenas al conocimiento previo?

Podríamos arriesgar dos hipótesis. La primera es puramente generacional: los juegos de rol fundamentalmente apuntan a un público joven, generalmente más abierto al cambio y la innovación. Pero es este un berenjenal filosófico, socio y psicológico en el que mejor no meterse, porque parte desde el "sentido común", y por tanto es acientífica y muy probablemente improbable, además de extremadamente circunstancial.

La segunda, y por la que nos vamos a jugar más, requiere un salto intuitivo importante. Hay una particularidad en los juegos de rol, y es que prácticamente siempre recurre a géneros narrativos populares. D&D (y toda su escuela) apela al *fantasy*, a la espada y hechicería, al mito e incluso al *wushu* de artes marciales; *WoD*, al gótico; *The Call de Cthulhu* (y todas sus variantes) al terror en todas sus formas; *Fading Suns* toma los elementos de *D&D* y *WoD* y los lleva a la ciencia ficción, al igual que *Star Wars*; y *FATE* y *Rolemaster* varían de género fácilmente, pues son sistemas generalistas que se usan para reflejar los géneros anteriores junto con otros (ciencia ficción, acción, policial,

¹³ Hasta cierto punto lo lograron. La pequeña burguesía y el pueblo llano (más allá del ocasional snob o "entendido") rara vez entran al museo de artes, porque no les apasiona la posibilidad de ver exhibido un mingitorio: para eso tiene el baño de una estación de tren. Sin embargo, asistirán en masa a un recital de música popular o al cine, medios que contemplan mucho más a su público y buscan de alguna manera apelar a él y a sus intereses. Estas son razones por las cuales más gente vive de la música, el cine o la televisión que de la pintura y la escultura. Estas son, de nuevo, patrimonio de la alta burguesía, y los artistas plásticos deben conformarse con el ocasional mecenazgo estatal o privado de manos de los poderosos para sobrevivir con su profesión.

aventuras, etcétera). Uno de los juegos más peculiares, *Little Fears*, apela al terror infantil desde las pesadillas de la adultez (uno interpreta a un niño pequeño, y el demonio más temible en este juego es el de la Lujuria, en clara alusión a la pedofilia). Esta particularidad nos lleva a pensar que por ahí va la respuesta. La Agencialidad de un juego de rol es una herramienta enteramente novedosa, pero para lo que sirve es para volver a tomar los viejos temas. A través de un juego de rol, un jugador literalmente vive el camino del héroe¹⁴ planteado por Campbell, ya que él mismo marca el ritmo de su aventura a través del Mundo Especial y su retorno al Mundo Cotidiano. Un rolero vive una experiencia mitológica propia, nunca antes pensada e irrepetible.

Y vive esto incontables veces a través de avatares suyos, más fuertes, más heroicos, más imponentes. El jugador encarna a un héroe que le permite salir del mundo cotidiano y encarar su misión, enfrentar desafíos a punta de espada o hechizo, sortea trampas con su inteligencia, se encuentra con la tentación irresistible, y se enfrenta a un enemigo final, más fuerte e imposible. Puede derrotarlo (aunque en ocasiones los héroes de rol pierden, no es lo más común), y reclamará su trofeo (más experiencia, niveles, tesoros y objetos mágicos) con los que regresará al mundo cotidiano y lo transformará a su imagen.

El esquema se repetirá incontables veces, siempre nuevo y diferente, hasta que el personaje complete su destino final, o se vuelva tan poderoso que pueda desafiar a los mismos dioses. O puede ser que se retire y deje lugar a héroes nuevos, o incluso que muera. Todas estas posibilidades nacen de la propia decisión del jugador y su interacción con los demás. Y lo mejor es que ese héroe no será el único que interpretará el jugador: será apenas uno de sus múltiples héroes, una más de sus encarnaciones.

La experiencia para el jugador es equiparable a una religión órfica, misteriosa, para iniciados que llevan a cabo un complejo ritual social, muy diferente a la experiencia religiosa común, más ligada a la perpetuación de un discurso finalizado.¹⁵

¹⁴ Los manuales de D&D (el más clásico de los juegos de rol) catalogan de esta manera a los personajes: héroes.

¹⁵ Esto lo había notado Campbell, quien en su libro *El Poder del Mito* dice que la experiencia religiosa moderna no es la heredera de la experiencia mítica, sino más bien su oposición. Campbell afirma que la experiencia mítica en la modernidad pasa por el arte; y podríamos

Incluso las herramientas que se observan en un juego de rol "de mesa" (en oposición a los llevados a cabo por medios digitales) son notoriamente simples: dados, hojas de papel, libros de consulta, mapas. Algunos usarán tableros y miniaturas, como sus antecesores los *wargames*, pero no son enteramente necesarios, ni notoriamente complejos (es el análogo a los juguetes infantiles, si acaso). Y el texto es oral, la forma más antigua y básica de narración. Esto, sumado con la razón social de la amistad, es muy poderoso.

Obviamente, todo esto es una conjetura. No existen pruebas "objetivas" acerca de por qué la gente juega rol, pero es posible pensar esta relación con lo mítico y la oralidad como uno de los fundamentos principales de su aceptación popular, y de la influencia lenta que desde allí ejerció hacia las demás artes narrativas. Y en un tiempo donde las viejas formas están un poco agotadas y el arte experimental se aleja más y más del público llano, este acercamiento novedoso a lo popular (y sobre todo al mito) es muy bien recibido.

Bibliografía

Campbell, Joseph (1991) *El poder del mito*, (trad. César Aira), Emecé, Barcelona.

Hunicke, Robin; LeBlanc, Marc y Zubek, Robert (2005) "*MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*", Northwestern, Evanston, EUA; <http://www.cs.northwestern.edu/hunicke/MDA.pdf>

Rehm, Scott, (2014A) "Gaming for fun (Part 1): Eight Kinds of Fun", en *The Angry GM: RPG Advice with Attitude*, <http://theangrygm.com/gaming-for-fun-part-1-eight-kinds-of-fun/>

Rehm, Scott, (2014B) "Gaming for fun (Part 2): Getting Engaged", en *The Angry GM: RPG Advice with Attitude*, <http://theangrygm.com/gaming-for-fun-part-2-getting-engaged/>

Ruquet, Esteban, (2015) "La revolución silenciosa: Breve repaso de las re-
afirmar sin dudar demasiado que los juegos de rol entran fácilmente en la categoría artística desde varios puntos de vista, pero esta es una experiencia artística grupal, casi diríamos tribal, en la que no hay receptores pasivos sino totalmente activos, de los cuales depende el juego.

laciones incestuosas entre los juegos de rol y la cultura popular”, en *Revista Luthor* N° 25, Agosto de 2015.