

De la literatura al juego y del juego a la literatura

La problemática de los juegos de rol

Juan Manuel Ávila

El escenario

Todo comienza al imaginar una mesa con varias personas sentadas a su alrededor. Sobre ella hay una cantidad de implementos que no suelen verse en otro tipo de actividades sociales. Tal vez, un observador ajeno a esta actividad podría suponer que las personas sentadas alrededor de la mesa estén trabajando: hay hojas exhaustivamente repletas de datos, libros apilados sobre alguna silla, algunas herramientas exóticas con formas poliédricas, e incluso varios de los participantes hasta podrían estar usando una calculadora.

Lo que tenemos delante es el imaginario tradicional de una mesa con jugadores de rol. ¿Qué otras cosas incluimos en este imaginario? Tal vez algún mapa dibujado con sinuosos laberintos, algunas bebidas y bocados, y un espíritu romántico-medieval en el aire.

Este imaginario está, como todo imaginario, basado en ciertos prejuicios, en ciertas apreciaciones personales, en ciertos desatinos, quizás hasta en cierta malicia. Es una construcción mental que fija las características de una actividad para que podamos observarla y analizarla como el científico que analiza un espécimen en su laboratorio. Pensemos, a manera de analogía, lo siguiente: ¿qué elementos incluiríamos en el imaginario tradicional de una lectura literaria? Tal vez un sillón cómodo, a la vera del fuego de una chimenea. Altos ventanales con una noche estrellada de fondo, una bata, una copa, y un tomo de tapas duras sobre el que se deslizan nuestros ojos. Es claro que esa imagen

se construye al margen de las realidades que nos rodean cotidianamente, al margen de la enorme multiplicidad polifacética que se esconde detrás de la palabra literatura. Tengamos en cuenta que esa imagen hipotética de una mesa en la que se está jugando un juego de rol está tan distante de la realidad como la escena de la lectura en el sillón, y procedamos sobre este constructo solo en mor de la simplicidad, y solo en primera instancia para luego cuestionarlo.

Con esta imagen hipotética en mente vamos, por un momento, a jugar a ser este científico. A encarnar su rol, si se quiere. Pero no seremos cualquier científico: seremos miembros de un área de la ciencia y el saber humano casi tan vilipendiado y marginado como los mismos jugadores de rol imaginarios que estamos por analizar. Seremos críticos, teóricos literarios, y aplicaremos nuestro bagaje de conocimientos técnicos para intentar comprender este fenómeno que se presenta delante de nosotros.

El fenómeno

Como científicos literarios comenzaremos por abrir nuestros maletines técnicos y dispondremos sobre una mesa metálica una serie de conceptos tales como trama, género literario, autor, narrador, personaje, la literaturidad, extrañamiento. Vestidos de blanco y con guantes en mano, pasemos a aplicarlos uno por uno sobre nuestro objeto de estudio.

La textualidad

Nuestras primeras impresiones del objeto de estudio nos acercan rápidamente hacia terrenos conocidos para el análisis literario. Por empezar, empuñando el concepto de trama notamos que en los juegos de rol efectivamente acontece un relato más o menos estructurado de forma similar a lo que se puede ver en la literatura. En una típica sesión de un juego de rol se introducen los personajes, se topan con algún tipo de complicación, e intentan resolverla. Estos son ni más ni menos que los elementos estructurales básicos y tradicionales de una historia.

Y es que la observación de los juegos de rol nos demuestra que efectivamente estos se desarrollan dentro de los amplios márgenes de lo que se denomina

ficción. A la vez, este tipo de ficción se inscribe y hace señas hacia tradiciones textuales como son los géneros literarios, mezclando en un mismo acto la narrativa con el género dramático. E incluso yendo más allá de esos macro géneros, se puede encontrar una enorme gama de opciones de juegos de rol pertenecientes a subgéneros populares como la fantasía, la ciencia ficción o el horror, entre muchísimos otros. Llegado este punto, los juegos de rol demuestran su naturaleza mutante: pueden considerarse en parte piezas narrativas, en parte asimilarse al teatro improvisado, y hacer propias las texturas temáticas consumidas masivamente.

Pero los juegos de rol parecieran tener cierto tipo de especificidad en la forma en la que sus participantes se relacionan con la ficción a medida que las construyen. Si bien los jugadores imaginan una historia, como le sucede al lector de literatura, o al espectador teatral, pareciera que en los juegos de rol en lugar de captar estos sucesos de forma más o menos pasiva, se influye en la ficción, moldeándola según los propios intereses. Pero detengámonos un poco ante esta dicotomía entre actividad y pasividad que pareciera comenzar a develarse como un factor distintivo.

Partamos del margen: en el ámbito literario se experimentó durante los durante los años ochenta una especie de *boom* de *gamebooks* o libros-juego, de los cuales tal vez la línea más famosa a nivel local sea la colección *Elige tu propia aventura*. No estaría de más mencionar, aunque sea al paso, que por esta misma época se publicaron juegos de características similares con el sello de *Dungeons and Dragons*, el más emblemático y popular juego de rol de la historia. Tanto en un caso como en otro, se podría observar un nexo entre los juegos de rol considerados como activos y la literatura considerada como pasiva, que nos invita a cuestionar la división tajante entre una y otra cosa. En estos *gamebooks*, por lo general apuntados a un público juvenil, los lectores tenían una limitada posibilidad de opción en lo que se refería al progreso de la historia. En determinados puntos del relato se presentaba una bifurcación, y el lector podía optar por seguir uno u otro camino, desplazándose por el libro siguiendo las páginas correspondientes a las decisiones tomadas. El lector, así, se volvía activo en el proceso de lectura.

Este tipo de texto, de todas maneras, no hace más que explicitar un albedrío que si lo pensamos por un momento está siempre presente en la lectura literaria. Hoy nos resulta retrógrado pensar en el lector como un sujeto pasivo,

limitado a captar el mensaje transmitido por el autor a través de un texto que funciona como prótesis de sus ideas. Este modelo que ha acompañado a gran parte del pensamiento occidental desde Aristóteles hasta teóricos del siglo pasado como Roman Jakobson anulan el juego siempre presente en todo texto literario, no solo en los *gamebooks*. El acto de lectura en la actualidad se piensa de forma mucho más compleja que como un mero pasaje de información a través de un canal: el lector pone en juego sus saberes y experiencias previas y modifica el texto con su interpretación que es modificada a su vez por el texto. Sobre este acto recaen otra serie de complejidades de índole ideológica, política, lingüística y las diversas experiencias que se obtienen en las relecturas de un mismo texto son la evidencia de cuánto pesa la actitud del lector a la hora de abordarlo. Así, la idea de un autor activo frente a un lector pasivo en la literatura está minada hace rato, como supo expresar Jorge Luis Borges: "es trivial y fortuita la circunstancia de que tú seas el lector de estos ejercicios, y yo su redactor".

Volviendo al objeto de estudio, con estas observaciones en mente estamos en condiciones de cuestionar la oposición entre una la lectura literaria o la percepción teatral entendidas como suceso pasivo, y los juegos de rol entendidos como suceso activo. De momento, nuestra posición como científicos reconocerá esta dicotomía entre pasividad y actividad como una simple diferencia de grado. Así, la experiencia de los juegos de rol no se opondría a la de la lectura literaria, sino que más bien exacerbaría algunos de sus aspectos, como ser en este caso, la capacidad del receptor de influir en este fenómeno que surge tanto al leer un cuento o al participar de una historia narrada en un juego de rol.

Esta coincidencia estrecha dentro de los juegos de rol entre quienes perciben la historia y quienes la forjan, nos acerca al segundo eje de relaciones entre la literatura y este tipo de experiencia lúdica.

La autoría

Evidentemente la categoría de autor se desenvuelve de una forma muy peculiar en los juegos de rol. La pregunta básica que debería encabezar este apartado sería ¿quién es el autor en un juego de rol? Las observaciones de Foucault en ¿Qué es un autor? y sus repercusiones sirven para abordar el tema, pero inmediatamente nuestra temática, nuestro objeto de estudio, nos desborda.

Comencemos desde los términos más amplios: el juego de rol que puntualmente usa un grupo para contar sus historias. Como tal vez sepan (o no), hay múltiples juegos de rol, con reglas muy distintas entre sí. Así como hay distintos juegos que involucran pelotas, y cada uno establece sus reglas de forma particular, lo mismo sucede con los juegos de rol. Y al igual que lo que sucede con los diversos juegos de pelota, en los juegos de rol la o las personas detrás del desarrollo de cada reglamento influyen directamente en cada una de las experiencias de juego que se realicen empleando esas reglas. Así es que cada juego de rol tiene su autor, y estos autores son directamente responsables de las reglas y el contenido de los manuales de juego pero también indirectamente (si se quiere) son responsables de todas y cada una de las sesiones de juego que se efectúen usando los manuales que ellos han escrito. Son, usando las palabras de Foucault, fundadores de géneros. Mediante las reglas creadas traen al mundo de los juegos de rol y de la ficción una forma de crear discursos, de crear historias.

Pasando al siguiente grado de autoría, tenemos a la persona que ha ideado las bases sobre las que se desarrollará una sesión de juego en particular. Muchas veces esta persona no es otra que el director de juego, pero también suelen usarse aventuras pre-armadas, pensadas con antelación por alguien que, basándose en las reglas de un sistema de juego determinado (o intentando adaptarse a una variedad más amplia de juegos), pone a disposición de un director de juego las bases sobre las cuáles se desarrollará el relato. Este autor de aventuras podrá ofrecer información sobre las locaciones, los personajes secundarios, los obstáculos que poblarán la aventura vivida por los protagonistas. Y por lo tanto, al ser responsable de aspectos tan importantes para la textualidad de una sesión de juego, estos creadores de aventuras no pueden ser ignorados a la hora de pensar la función-autor en los juegos de rol.

El siguiente peldaño en el análisis de la autoría nos lleva a uno de los jugadores involucrados, sobre quien tradicionalmente recae un papel diferente al de los demás. Se trata del mencionado director de juego, amo del calabozo, *dungeon master*, o a veces sencillamente narrador. Este jugador que se diferencia de los demás es quien coordina el juego, a simple vista, como un *primus inter pares*. Entre sus funciones está la de presentar el marco en el que se desarrollan los acontecimientos ficticios, describir los lugares, presentar las problemáticas, y focalizar el relato sobre los personajes. Pero al precisar un poco más las

observaciones, vemos que este miembro de la mesa no se encuentra en relación de paridad con los demás, sino que su voluntad se yergue sobre ellos. Está dentro de sus capacidades llevar la historia hacia lugares impensados, presentar problemas de improbable solución a los personajes, y por sobre todas las cosas, tener la autoridad narrativa preponderante.

Oyéndolo hablar, notamos además que se trata de un narrador peculiar, un narrador cambiante. Por momentos empuña la tradicional tercera persona, particularmente en escenas de transición, altamente descriptivas. Pero de manera muy frecuente pasa de la tercera a la segunda persona, como solo unos pocos autores, Michel Butor entre ellos, osaron hacer. Ya no se dice: "El dragón vuela por los aires", sino "Ustedes ven al dragón volar por los aires". El narrador apela directamente al lector, o en este caso, más bien al oyente. En este pasaje de la tercera persona a la segunda, y de la segunda a la tercera se juega toda la puja de poder narrativo. La segunda persona invita a la participación, incluye a los demás en el relato. La tercera, por el contrario, se distancia y aísla en la omnipotencia.

Esto nos lleva al último peldaño en la escalera de autorías presentes de forma simultánea (y me atrevo a decir, en tensión) en cada sesión de juego. Se trata de los llamados ordinariamente "jugadores". Comenzando por instancias previas a la narración, en la llamada creación de personajes son los jugadores asignados a interpretar a los protagonistas quienes tienen la decisión final sobre quiénes y cómo serán estos personajes (siempre dentro de los horizontes acordados entre los participantes del hecho lúdico). Es así que tomando estas fronteras de lo posible delimitadas por las reglas que propone un manual de juego, las locaciones y problemáticas que delimita una aventura pre-armada y los diversos focos y desviaciones que proponga el director de juego, los demás participantes son los autores, amos y señores de las acciones que toman los protagonistas principales del relato. Mediante su interpretación, empleando diversos tonos de voz, distintas actitudes corporales o variados registros se vuelven autores también de ciertos aspectos periféricos (y no tanto) que terminan de dar forma a los personajes centrales de una sesión. Así como los actores teatrales contribuyen a la formación del personaje interpretado, los jugadores inciden en la historia tanto desde la representación de su papel como desde la determinación de las acciones que propulsan el relato hacia adelante. Sin jugadores por lo tanto no existe materialización de las instancias

previas de autoría, de forma similar a lo que sucede en la literatura. Como se ha dicho: tal vez el mayor mérito por parte de Edgar Allan Poe no haya sido crear los relatos policiales, sino a los lectores de relatos policiales.

La literaturidad

Viktor Shklovski definió como rasgo distintivo de la literatura su naturaleza siempre cambiante, capaz de volver extrañas las cosas conocidas y posibilitando así su redescubrimiento por parte del sujeto. A este cambio en la percepción a través de la ficción lo llamó *ostranenie*, o extrañamiento, y empuñando este término junto a un arsenal teórico pseudo-positivista¹ junto a otros colegas fundó las bases de la teoría literaria moderna. También a Viktor Shklovski le gustaba jugar el rol de científico.

A pesar de que sus más conocidos estudios tienen como *corpus* una serie de autores y obras de vanguardia (para las que la novedad y el cambio son partes fundamentales), se puede ver en los trabajos de Shklovski un anhelo por definir en términos amplios qué es el arte literario. Pero ante ese anhelo, con lo que se topa es con la naturaleza siempre alterada de la literatura. Su objeto de estudio le rehúye.

Instaurada en el discurso democrático, en el que tiene derecho para decirlo todo (a cambio de que por su carácter de ficción, no diga nada), la institución Literatura pareciera revolverse en su lugar, mutar constantemente y redefinirse obra a obra. Esto es claro: si dijésemos que la literatura universal es el conjunto de libros escritos por la humanidad, este conjunto se alteraría día a día con la publicación de nuevas obras que entran en diálogo pero difieren de las anteriores. A esto se le suma (o tal vez sea lo mismo) las nuevas experiencias generadas a partir de la relectura de las obras ya visitadas.

Estas cuestiones, y tal vez muchas otras parecieran desafiarnos a la hora de sentarnos a definir qué es la literatura.

¿Qué sucede al respecto con los juegos de rol? Cuando comencé estas pa-

¹ Los editores me informan, de manera muy adecuada, que tildar tan ligeramente a Shklovski de positivista es un gesto de simplificación demasiado grosero. Acepto y valido la corrección, como no podría ser de otra manera: este artículo apunta precisamente a combatir simplificaciones y reduccionismos, sea en el ámbito de los juegos de rol o cualquier otro. En ese sentido tanto Luthor como yo nos paramos en la misma vereda.

labras hablé de la construcción imaginaria de un grupo de personas jugando rol, y las sumergí en una serie de presupuestos y generalizaciones: los senté alrededor de una mesa, les asigné hojas de personaje, les proporcioné dados, los dividí jerárquicamente destacando a un director de juego (responsable de las bases de la historia narrada) por sobre el resto de los jugadores (responsables cada uno de un protagonista), y los puse a todos a contar una ficción grupal. Pero no sería arriesgado de mi parte decirles que para cada uno de estos elementos que componen nuestro imaginario de una mesa de juegos de rol existen contraejemplos.

La mesa, por empezar, es un componente ausente en los juegos de rol en vivo, en los que los participantes se aproximan aún más al teatro improvisado. O bien se vuelve un componente multiplicado al pensar en partidas de rol usando interfaces digitales o foros alojados en internet, a los que cada uno accede desde su propia mesa.

Las hojas de personaje no solo varían en sí de juego en juego, variando de esta manera también las herramientas que da a los participantes de influir en la ficción, y de esta forma variando el tipo de ficción misma. También hay casos en los que la hoja de personajes está ausente, o algo diferente reemplaza su lugar.

Los dados poliédricos son quizás el elemento más emblemático de los juegos de rol, y en nuestro imaginario envían directamente el mensaje que indica que esta es una actividad lúdica. Proporcionan azar y sorpresa, y a veces, dependiendo del juego, llegan a tener un peso mayor que la voluntad de los involucrados para determinar el curso de la historia. Pero también son un factor fluctuante, y hoy en día hay muchos juegos de rol que usan otros métodos de resolución que o bien involucran otros recursos lúdicos como cartas, fichas, o la llamada torre Jenga; o bien desplazan el azar completamente y organizan la participación de los jugadores de maneras muy variadas.

La división entre directores de juego y jugadores también ha sido minada a lo largo de los años de mutación de los juegos de rol. En algunos se distribuyen entre los jugadores algunas de las tareas tradicionalmente asignadas a quien dirige la partida (como la representación de personajes secundarios). En otros juegos de alto grado de complejidad y estrategia el director de juego pierde relativamente el rol de guardián y promotor de las reglas, y el sistema de juego

en sí, al ser tan robusto, ocupa el lugar justiciero que balancea la participación de todos los involucrados. Y finalmente, en la última década (seguramente con algún antecedente más oscuro) han comenzado a surgir juegos de rol en los que no hay tal cosa como una división entre directores de juego y jugadores: todos los participantes comparten estas posiciones alternadamente.

De esta manera, aquellos aspectos que conformaron el imaginario que nos sirvió en primera instancia para abordar el fenómeno de los juegos de rol parecen disolverse en el medio que forma su propia naturaleza cambiante. Así como en su pretensión positivista Shklovski tuvo que abrazar el cambio como lo permanente en la literatura, nosotros, inmersos en el rol del científico literario tenemos que rendirnos a la evidencia y buscar la identidad de los juegos de rol más allá de todos estos elementos que la experiencia ha develado como accesorios y contingentes.

Así, la caza por la esencia de los juegos de rol, si tal cosa existe, se encausa en una marcha muy similar a la caza por la esencia de la literatura. Precisamente lo que ha intentado demostrar esta exposición, a modo superficial son los múltiples puntos de contacto que los juegos de rol tienen con la teoría literaria, y cómo muchas de las herramientas de esta última se aplican al análisis de los primeros.

Un final abierto

Podríamos aventurar algunas preguntas que prolonguen la cuestión y abran el debate. Si continuamos quitando aquellos aspectos que consideramos contingentes tanto de los juegos de rol como de la literatura... ¿con qué nos encontramos? Los juegos de rol son tradicionalmente una actividad grupal, sí, pero también lo son las historias improvisadas por narradores orales. Incluso existen contraejemplos en ambos polos, con juegos de rol solitarios y el Cadáver Exquisito surrealista que genera textos de forma conjunta. Por otro lado, la literatura es una forma reconocida de arte, pero los juegos de rol también tienen un lado fuertemente estético que lo vincula tanto a la narrativa como al género dramático. Y a su vez, mientras la literatura de propaganda parece relegar su costado esteticista en pos de una agenda política determinada, los llamados poemas de rol parecen sacrificar la faceta lúdica

para generar una experiencia que fusiona sus fronteras con la lírica.

Yo dudo que el rol de científicos nos permita abordar estos puntos de contacto para lograr un ordenamiento epistemológico que aquiete y silencie las preguntas que han sido postuladas. En su lugar, resulta más interesante llegar a una honesta conclusión problemática que indique que el ámbito marginal de los juegos de rol es propicio para el análisis de temas tan complejos como lo es una institución más prestigiosa como la Literatura.