

Hacerse lugar entre consolas y pantallas: la popularización de los juegos de rol de mesa en la Ciudad Autónoma De Buenos Aires

Natalia Maudet

Estudiante de Licenciatura y Profesorado en Ciencias Antropológicas
Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras
nataliamaudet@gmail.com

Cita: Maudet, Natalia . Hacerse lugar entre consolas y pantallas: la popularización de los juegos de rol de mesa en la Ciudad Autónoma De Buenos Aires en Revista *Lúdicamente*, Vol. 9, N°17, Año 2020. Noviembre 2019- Abril 2020, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 01 de Diciembre de 2019 y aceptado para su publicación el 15 de Enero 2020.

RESUMEN: Los juegos de rol de mesa y los grupos de jugadores de mesa crecen en Argentina. En los últimos años, este crecimiento ha ido acompañado por la creación de clubes y eventos relacionados con este tipo de juegos. En un contexto global de virtualización no sólo del ocio sino también de la vida cotidiana en general, este fenómeno resulta paradójico a simple vista. Es a partir de esta problemática que plantearé algunos interrogantes en torno a los sentidos y representaciones que los jugadores le atribuyen a la práctica en la actualidad. Metodológicamente, este trabajo se ha desarrollado a partir de la observación participante en tanto jugadora en mesas de juegos de rol, eventos y entrevistas con miembros de un club de juegos ubicado en el barrio de Almagro, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Palabras clave: juegos de mesa - juegos de rol - observación participante - popularización

ABSTRACT: Tabletop role-playing games and groups of board game players are growing in Argentina. In the past years, this growth has been accompanied by the creation of clubs and events regarding these types of games. Given the context of increasing virtualization of leisure activities and daily life itself, this phenomenon appears to be a paradox. The main purpose of this article is to pose some questions about the representations given by current players of these games. Regarding methodology, this work has been developed under the heading of participant observation as a player in different groups of tabletop role-playing games and also events and interviews with members of a gaming club located in the neighborhood of Almagro, Autonomous City of Buenos Aires.

Key words: board games - role-playing games - participant observation - popularization



La inmersión

“Los vientos fríos retroceden, los colores de una nueva temporada reemplazan al gris del crudo invierno mientras preparamos las nuevas historias para una noche más de aventuras (...)”, así comenzaba la descripción del evento de las Jornadas Nocturnas del club Magmin Rol¹ en *Facebook*, a realizarse en el mes de septiembre de 2018. Desde allí puede notarse cómo la inmersión al juego parece comenzar antes del mismo, y muchos asistentes manifiestan sus ansias por asistir. Los distintos escenarios, juegos de rol y directores de juego comienzan a ser publicados en la página en búsqueda de jugadores, quienes pueden anotarse dejando un comentario. La inmersión va aumentando hasta hacerse cuerpo en la mesa de juego: en la noche de las Jornadas los jugadores ya no eran únicamente ellos, sino sus personajes, goblins, enanos, elfos y humanos dialogando para llegar a una ciudad lejana, uniendo fuerzas, capacidades, defectos y fortalezas por un objetivo común. El azar del juego se imprimía con las tiradas de dados, que muchas veces eran definitorias en el cumplimiento de aquellas metas. Si bien la inmersión era notoria, algunos elementos de la realidad permeaban las fronteras de la narrativa, ejemplificaciones de acciones con deportes de la actualidad, referencias sutiles a procesos históricos del país y analogías con series de televisivas.

Este trabajo forma parte del inicio de mi investigación para la realización de mi tesis de grado en Antropología. En sus comienzos, planteaba la posibilidad de una contradicción o paradoja respecto a la existencia de la supuesta ‘popularización’² de un juego analógico en un contexto histórico fuertemente atravesado por lo digital. Contexto permeado por la masificación de nuevos dispositivos y tecnologías y con ellas, el surgimiento de nuevas formas de participación, socialización, difusión de información y perfiles de usuarios. Lejos de constituir un fenómeno paradójico, hasta el momento, los interlocutores con los que he mantenido charlas informales y entrevistas demuestran que ambos fenómenos se acompañan, y contrastan la escena actual de este mundo con aquella de los años 80’ y 90’, donde encontrar con quienes jugar rol resultaba difícil y exclusivo. El acceso a Internet ha acompañado la difusión de eventos y la creación de grupos en relación a intereses afines. Más allá de la difusión a partir de estos medios, es importante destacar ciertos consumos culturales que han visibilizado los juegos de rol de mesa, es el caso de algunas series televisivas extranjeras que han tenido una importante audiencia en nuestro país, como *Futurama*, *The Big Bang Theory*, *IT Crowd* y más recientemente *Stranger Things*.

El presente trabajo está organizado en diferentes apartados, en el primero haré un breve repaso acerca de la observación participante y el trabajo de campo en la antropología, dando cuenta de mi posicionamiento en ese área y mi acceso al campo. En segundo lugar haré una breve descripción de los juegos de rol, tomando el caso de *Dungeons and Dragons* 5ta edición. A continuación haré una descripción del Club Magmin Rol. En cuarto lugar, trataré la relación entre este de juego ‘analógico’ y la digitalización del entretenimiento. Finalmente abordaré de manera breve la inserción de las mujeres a este mundo social.

Metodología

En la investigación antropológica se hace necesario ‘hacer campo’ por la producción local de los procesos, siendo el campo un lugar central que consiste en una relación social con el otro y es allí donde emana un conocimiento peculiar. Pero ¿qué es hacer campo? A

1 El nombre del club ha sido cambiado a fines de preservar la identidad del mismo.

2 El término popularización es utilizado en este trabajo para referir al incremento de jugadores en edad, género y también al aumento de espacios en los que se puede jugar.

diferencia de las concepciones de la antropología clásica, como Malinowski (1986) quien comprendía el campo como un territorio delimitado, situado geográficamente, donde uno debe recolectar los datos, realizar observación participante, con un predominio de la observación por sobre la participación, con la idea de mantener una relación social pero con distancia. Hoy, muchos antropólogos consideran que el campo no es un territorio, sino una escala, que no es la cultura, sino que tiene que ver con la vida cotidiana. A partir de las décadas del '70 y '80 se comienzan a construir teorías acerca del rol del antropólogo en el campo, entendiéndolo como implicado en las relaciones sociales, es decir, las relaciones sociales son constitutivas de la posibilidad de saber. Aquí es donde comienza la negociación de rol y disputa con los sujetos, y es esa negociación la que determina aquello que el antropólogo va a poder llegar a saber, no hablamos de sujetos que ocupan lugares, sino de una disputa de producción de sujetos. En ese sentido es que Rockwell (1980) propone alejarse de la noción de campo como territorio asociado a una cultura, atendiendo a las prácticas que estructuran a los espacios, normas, reglamentos y establecer una relación con la producción y la reproducción.

Heller define a la vida cotidiana como el “conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los individuos particulares, los cuales a su vez crean la posibilidad de la reproducción social” (Salgueiro 1998:28) y a estos individuos de la vida cotidiana como sujetos concretos e históricos. Estos individuos organizan su vida cotidiana de acuerdo con una concepción del mundo determinada, y seleccionan ciertos aspectos de la totalidad del mundo dado: en la vida cotidiana, los individuos forman su mundo y así, a sí mismos. Otro concepto importante que retoma Salgueiro de Heller es el de “saber cotidiano” como todos nuestros conocimientos sobre la realidad que utilizamos en la vida cotidiana. Así, saber algo significa que el sujeto particular se apropia de los contenidos de su ambiente y les incorpora su experiencia, y a partir de estos saberes lleva a cabo sus acciones cotidianas. Por otra parte, es central tener en cuenta la dimensión histórica de lo cotidiano, pues nos permite entender que el sujeto no elige frente a innumerables posibilidades, sino que su vida cotidiana se enmarca en determinado contexto histórico que es necesario conocer.

La incorporación del nivel de análisis de la vida cotidiana trae diversas consecuencias metodológicas. Entre ellas, para Salgueiro, está la adopción de la etnografía como el mejor método para aproximarse a la vida cotidiana (en su caso, a la de la escuela), retomando de Rockwell la idea de que el trabajo teórico está estrechamente ligado con el trabajo de campo, y se construye en simultáneo con este. Salgueiro propone abordar los fenómenos como parte de totalidades, no sólo en sus relaciones internas sino en sus relaciones con otras escalas, complementando la información de campo con información relativa a otros contextos sociales que inciden en él, y propone tener presente la dimensión histórica, lo cual implica integrar información histórica a la información del campo. Por último, propone hacer uso de las categorías sociales de los actores, tomándolas como categorías analíticas.

Retomando lo antedicho, coincido al pensar que es necesario abordar la problemática elegida atendiendo a las prácticas que estructuran a los espacios, normas, reglamentos y establecer una relación con la producción y la reproducción. Es así que consideré la posibilidad de hacer trabajo de campo en alguno de los clubes de juegos de rol existentes en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el conurbano bonaerense. Dado que nunca antes había asistido a uno de estos clubes, hice un rastreo en un grupo de *Facebook* de carácter privado con alrededor de seis mil miembros, al cual tuve acceso luego de enviar una solicitud de ingreso. A partir de comentarios y preguntas de los miembros pude identificar alrededor de diez clubes en funcionamiento en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el conurbano bonaerense. Es de importancia destacar que algunos de ellos cuentan con un espacio físico para la realización de eventos y otros no, sino que funcionan como

una suerte de difusores de eventos vinculados a los juegos de rol y otros juegos de mesa, realizando eventos cara a cara de manera eventual. En la mayoría de los casos, estos clubes tienen lugar en espacios cedidos por centros culturales y otras organizaciones, en los cuales realizan eventos de manera esporádica.

El primer acercamiento que tuve al campo fue al asistir a un evento de un club en el partido de General San Martín, que tuvo lugar en la Cámara Panaderil de San Martín y luego a Magmin Rol, en Almagro, CABA. Luego de ir a ambos una primera vez, decidí continuar haciendo mis observaciones en el segundo, dado el nivel de 'institucionalización' y trayectoria del mismo. Semanas más tarde, me llegó la noticia de que el incipiente club de San Martín no prosperó y sus actividades no continúan actualmente. Por su parte, Magmin cuenta con Jornadas Nocturnas mensuales de carácter público y gratuito cuyo espacio de realización es un centro cultural y por otro lado, con eventos pagos y programados en el local del club inaugurado en febrero de 2018, en el cual además se venden diversos insumos relacionados con el mundo del rol y los juegos de mesa en general. Las observaciones, entrevistas y charlas fueron realizadas entre los meses de septiembre y noviembre de 2018.

Las características del juego

Los juegos de rol de mesa (*tabletop RPG games* o *pen and paper RPG*) son juegos de carácter interpretativo-narrativo en los cuales los jugadores asumen e interpretan los roles de diferentes personajes en mundos ficticios. Se trata de un juego cuyo desarrollo es principalmente oral y no involucra la actuación física, aunque algunos jugadores hacen gestos o realizan cambios de voces al momento de interpretar a sus personajes. Estos mundos y escenarios ficticios pueden ser creación propia de los jugadores o ser parte de escenarios ya creados por parte de editoriales de distintos juegos de rol de mesa, siendo el primero y más popular de ellos *Dungeons and Dragons*³.

El juego se lleva adelante a partir de la interacción 'cara a cara' de los involucrados, quienes, generalmente, se organizan en el espacio rodeando una mesa y sentados en sillas. Durante el juego, cada uno de los jugadores asume el rol de un personaje y lo *rolea* (categoría nativa que refiere a la acción de actuar e interpretar dicho personaje). Los instrumentos necesarios para el juego son los libros de reglas, las hojas de personaje (donde se escriben las características de los personajes que varían según los distintos juegos existentes, algunos de ellos son su fuerza, su sabiduría, altura, trasfondo histórico...), los dados de diferentes números de caras que también dependen de los diferentes sistemas de juego (existen dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras), lápices, mapas y miniaturas, siendo estos dos últimos prescindibles. Dentro del grupo de jugadores, que, generalmente oscila entre cuatro o seis, el *master* o DM y director del juego o DJ asume una posición particular. *Masterear* es una categoría nativa para designar la actividad realizada por el *master*. La persona que oficia de *master* en general suele sentarse en uno de los extremos de la mesa y ante él, suele colocar la 'pantalla', una suerte de mampara que previene a los jugadores de observar sus anotaciones y las tiradas de dados que realiza durante la sesión de juego. El rol de *master* implica la dirección de la narrativa y del juego en sí mismo. En la introducción de la guía para *masters*⁴ de *Dungeons and Dragons* 5ta

3 Diseñado en Estados Unidos por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en 1974 por la compañía Tactical Studies Rules (TSR). En el año 2014 fue editada la 5ta edición del juego.

4 En *Dungeons and Dragons* 5ta edición existen tres manuales de reglas y referencias: la Guía de *Masters*, el Manual del Jugador y el Manual de Monstruos.

edición, se describe al *master* como ‘maestro de mundos’, crea el mundo ya sea inventándolo, adaptando el mundo de una película o novela o usando una aventura publicada⁵, es el ‘maestro de aventuras’, ya que es el encargado de inventar y prever diferentes encuentros y problemas que se darán en la aventura y finalmente, es el ‘maestro de las reglas’, ya que desde la imparcialidad garantiza que todos jueguen por las reglas oficiando como referí (Wizards RPG Team 2014).

Previo al juego, se realiza la creación del personaje por parte de los jugadores, mientras que el *master* del juego ya habría esquematizado la aventura y al saber las características e historias de los personajes agrega detalles a la trama de la narrativa, con el fin de generar una trama cohesiva. La creación del personaje puede realizarse antes de la reunión de los jugadores o durante la misma. Dependiendo el interés de los jugadores, esto puede llevar varias horas, ya que para la creación deben llevarse a cabo varios pasos. En el caso de *Dungeons and Dragons* 5ta edición el manual del jugador nos propone, en primer lugar, la elección de una raza⁶ y una clase⁷. Luego se deben determinar los puntos de habilidad a partir de la tirada de dados inicial y su posterior distribución entre los atributos de fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Posteriormente el jugador debe realizar la descripción del personaje, eligiendo una alineación (una suerte de moral que guía sus decisiones), sus ideales, sus defectos, fortalezas y su trasfondo histórico. Para concluir, el jugador debe elegir el equipamiento que llevará su personaje. Sin embargo, en el sitio web oficial del juego y en muchos sitios de internet, existen hojas de personaje pre-armadas con las que el jugador puede ahorrarse este trabajo. Fue el caso de mi primera observación participante en las Jornadas Nocturnas de Magmin Rol, dado que el tiempo para jugar es limitado, que las personas que asisten no se conocen entre sí y que en general se trata de novatos, el uso de personajes pre-generados es una estrategia muy usada:

“Éramos, incluyéndome, un total de siete personas, el master y los seis jugadores, dos chicas y cuatro chicos. Todos discutían acerca de qué personaje elegir para jugar. El chico que está frente a mí, Boris, me da dos hojas de personaje. Mientras las leo escucho a los demás debatir acerca de qué personaje era más conveniente jugar. Intuyo que cuatro de los jugadores se conocían entre sí por comentarios como "la partida pasada jugaste clérigo, juega otra cosa ahora, podrías jugar humano..." a lo que el master agrega "Ay qué raro que quieran jugar humano, yo nunca busco ser humano guerrero porque en general uno busca hacer cosas más raras". (Registro de campo, Jornadas Nocturnas Magmin Rol, septiembre de 2018, Almagro).

Durante el desarrollo del juego, los dados son también un factor de azar de mucha importancia ya que, más allá de las características propias del personaje (por ejemplo, la fuerza) muchas veces terminan definiendo el ejercicio de una acción (por ejemplo, golpear a un monstruo), es decir, un personaje con mucha fuerza, puede verse impedido de su uso dada una tirada de dados baja. A su vez, los dados imponen la estructura formal al juego que, de otra forma sería muy flexible ya que las reglas del juego y los resultados no tienen

5 *Dungeons and Dragons* ha publicado cientos de aventuras desarrolladas, este material provee al *master* de una trama narrativa armada, con mapas, personajes no jugadores y objetivos establecidos para dirigir su campaña. Estas aventuras tienen el mismo formato físico que los manuales.

6 Las razas propuestas por este juego son: enano, elfo, mediano, humano, draconiano, gnomo, semi-elfo, semi-orco y tiefling.

7 Las clases propuestas por este juego son: bárbaro, bardo, clérigo, druida, brujo, explorador, mago, guerrero, hechicero, paladín, monje y pícaro.

la inevitabilidad que la mayoría de los juegos formales, más bien ambos son negociados y las reglas ajustadas por el referí y el grupo (Fine 2002).

Generalmente, la narrativa del juego está situada en mundos fantásticos medievales, épicos, distopías y ella apunta, a lo largo de su desarrollo, al cumplimiento de determinados objetivos (por ejemplo, el hallazgo de un objeto mágico o la resolución de un problema) que se ven obstaculizados a partir de la aparición de enemigos, que son generados por el *master* e interpretados por el mismo. A estos personajes se los suele llamar PNJ (personaje no jugador) o NPC (sigla en inglés para *'non playing character'*). El juego de rol es considerado como un tipo de juego cooperativo, ya que los personajes de los jugadores apuntan a los mismos objetivos y no se enfrentan entre sí, sino a enemigos comunes, actuando en equipo. La duración del juego suele ser prolongada, en general las sesiones de juego duran entre seis u ocho horas. En algunas sesiones, las aventuras comienzan y concluyen (*oneshot*) y en otros casos, las aventuras se prolongan a lo largo de varias sesiones, pudiendo abarcar años (campañas). En las Jornadas Nocturnas de Magmin Rol se llevan adelante *oneshot* dada la dinámica del evento. Si bien hay una inscripción previa a las mesas, los asistentes que no se han registrado previamente pueden participar en ellas. De este modo, los *masters* deben estar preparados para recibir a todo tipo de jugadores, desde novatos a expertos, es por eso también que se opta por llevar personajes pre-generados. Una vez descritos oralmente al grupo los personajes elegidos, el *master* comenta:

“Bueno chicos, no se preocupen por actuar si no les sale, cuando ustedes dicen algo yo considero que es el personaje quien me está hablando. ¿Les parece si comenzamos con la historia? Todos respondemos afirmativamente” habilitando de esta forma el inicio del juego, el cual da comienzo ante el inicio de la narrativa por parte del *master* *“Todos se encuentran en una taberna, se sientan juntos en una mesa y ven a un hombre bajo, gordo, con una larga barba que se acerca a ustedes y les dice (cambia a una voz grave): Hola, buenas tardes, ¿qué desean ordenar?...”* (Registro de campo Jornadas Nocturnas Magmin Rol, septiembre 2018, Almagro).

Dadas las características del juego previamente descritas, podríamos considerarlo como un juego ‘analógico’, ya que implica la participación e interacción cara a cara de varios individuos y el uso de distintos objetos materiales no-digitales. Sin embargo, algunos grupos de jugadores deciden incorporar diversos objetos digitales como computadoras o tabletas, a partir de las cuales puede hacerse uso de aplicaciones que tiran dados o simplemente para musicalizar y mostrar imágenes, pero siempre son prescindibles y no tienen centralidad en el juego. Ante un contexto mundial de virtualización no sólo del entretenimiento sino también de varios aspectos de la vida cotidiana, la popularización de dichos juegos constituiría una anomalía.

Luego de asistir a las Jornadas Nocturnas de Magmin Rol, decidimos indagar acerca del funcionamiento del club y su historia. La conformación de este club fue impulsada por dos amigos, quienes además de jugar rol vendían productos vinculados al juego en diferentes espacios, como por ejemplo ferias medievales y convenciones. Recorriendo su propia trayectoria, Andrés⁸, uno de los fundadores del club y dueño del local, comentó que la idea de conformar un club de rol surgió a partir de la imposibilidad de él y su grupo de amigos para reunirse a jugar rol *“armar un club de rol con la excusa de que venga gente a jugar, se suma gente para comprar los productos, y de paso jugamos nosotros”* (Andrés, Almagro,

8 El nombre de los interlocutores ha sido cambiado para preservar la identidad de los mismos.

septiembre de 2018). Es así como en 2012 el club comenzó a gestarse en un espacio cedido por un comité de la Unión Cívica Radical, luego de seis meses en ese espacio decidieron comenzar a reunirse en una estación de servicio YPF en el barrio de Caballito. Bajo la mirada curiosa de los visitantes de la YPF comenzaban a hacerse lugar las Jornadas Nocturnas de Magmin Rol, un viernes de cada mes. Hasta que, comenta con emoción Andrés “en las Jornadas de febrero de 2017 tuvimos 75 personas, y en marzo unas 85. Y nos pasó algo que nunca nos había pasado hasta ese momento: hubo gente que tuvo que jugar en el piso” (Andrés, Almagro, septiembre de 2018), así fue como Andrés y Raimundo decidieron iniciar la búsqueda de un espacio acorde al crecimiento de los jugadores. En abril de 2017 comenzaron a tener lugar las Jornadas Nocturnas en un Centro Cultural en el barrio de Almagro, a cuya inauguración asistieron más de cien personas. Paralelamente a la organización de las Jornadas Nocturnas de carácter gratuito y la venta de insumos vinculados con los juegos de rol, Andrés y Raimundo tenían la intención de crear un espacio donde se pudiese jugar rol todos los días. Luego de varios obstáculos y mucho esfuerzo, lograron abrir su local a comienzos del 2018. En el local se ofrecen diferentes modalidades de participación a partir del pago de una entrada que, además de jugar rol u otros juegos de mesa, incluye el consumo libre de mate, té y café. Dentro de las modalidades podemos distinguir: 1) una ‘mesa cerrada’ o grupo conformado previamente desea ocupar el espacio en el club y tener acceso al consumo de bebidas; 2) aquellos interesados en aprender o jugar rol que no cuentan con personas con quienes hacerlo y desean conformar una mesa. En este caso, el club oficia de mediador y reúne jugadores según intereses comunes; y 3) un *master* que ha creado una campaña y desea encontrar jugadores para jugarla. A partir de estas modalidades, podemos decir que el club funciona como un espacio de socialización y reproducción del juego. A su vez, Andrés destaca el lugar del *master*:

“Una de las cosas que para nosotros también fue muy importante es revalorizar el esfuerzo que hacen los masters porque es arduo, sobretudo cuando es una campaña y no de amigos, sino de gente que no se conoce entre sí, porque nosotros muchas veces estamos haciendo el servicio de juntar masters con jugadores. Que el master pueda amalgamar al grupo, generar la historia como para que el grupo tenga una coherencia en el setting⁹, etcétera. Consideramos que es super loable, entonces nosotros lo que hacemos es recompensar al master con una porción del ingreso que nosotros cobramos de cada uno de los jugadores” (Andrés, Almagro, septiembre de 2018).

La existencia de este y otros clubes en Buenos Aires y otras provincias del país nos marca una diferencia notable respecto al contexto en el que Andrés conoció y tuvo acceso a los juegos de rol de mesa. En ese sentido, la trayectoria personal de Andrés nos ayuda a dar cuenta de esas distinciones. Durante su infancia, a mediados de la década de los años 80, supo de la existencia de los juegos de rol a partir de una publicidad en un libro para niños, *Aventura sin fin de Calabozos y Dragones*, pero no fue hasta años más tarde que pudo comenzar a jugar. Si bien fue en los años 90 que conoció la existencia de un grupo de personas que se reunía a jugar en Ciudad Universitaria, por dificultades de acceso y horarios no fue hasta el 2000 que pudo comenzar a jugar bajo la invitación de su primo a incorporarse a jugar con amigos cerca de su lugar de residencia en aquel entonces. A su vez, Andrés manifestó en repetidas ocasiones durante nuestra charla la intención del club y los colaboradores de hacer llegar los juegos de rol a la sociedad:

“Nosotros queremos que el rol llegue a todos. Te voy a decir la verdad, hay muchos grupos de rol que siguen siendo muy elitistas y sectarios y muchas veces esos mismos grupos nos

9 Setting, del inglés ‘escenario’. Nótese que el uso de palabras del inglés por parte de Andrés es bastante frecuente, esta es una característica bastante común entre jugadores de juegos de rol.

critican, nos dicen populistas en sentido despectivo. Por ejemplo, nosotros valoramos a los masters que integren novatos en las mesas, porque a mí no me dice nada que tengas veinte años de experiencia, a mí me dice más que vos tengas la capacidad de poder enseñar, integrar.” (Andrés, Almagro, septiembre de 2018).

Por otro lado, la valorización que hace Andrés de los *masters* del juego y el aporte de un rédito económico en el caso particular del funcionamiento de su club, nos hace pensar en las aspiraciones y proyectos a futuro de los jóvenes en relación al juego. Si bien es difícil hablar en la actualidad de una profesionalización de los *masters* de juegos de rol, no resultaría sorprendente su devenir en un futuro. En ese sentido, los aportes de los estudios de Julián Kopp entre jugadores de videojuegos dan cuenta de que algunos de ellos conciben la actividad como una profesión o una aspiración a futuro (Kopp, 2016). Lo mismo sucede con algunos programas emitidos por *Twitch*¹⁰ y *Youtube* como *Critical Role*¹¹ que cuenta con una importante audiencia y promotores a nivel internacional.

Lo digital vs. lo analógico

Como he mencionado anteriormente, a comienzos de la investigación planteaba la posibilidad de una contradicción o paradoja respecto a la existencia de esta supuesta ‘popularización’ de un juego analógico en un contexto histórico atravesado por lo digital. Más aún, existiendo una alternativa virtual a dichos juegos, los Juegos de Rol Multijugador Masivos Online (MMORPG). Dicho contexto está permeado por la masificación de nuevos dispositivos y tecnologías y con ellas han surgido nuevas formas de participación, socialización, difusión de información y perfiles de usuarios. Lejos de ser una paradoja, hasta el momento, pareciera ser que ambos fenómenos se acompañan, y contrastan la escena actual de este mundo con aquel de los años 80 y 90, donde encontrar con quienes jugar rol resultaba difícil y exclusivo. Más allá de la difusión, las nuevas formas de vincularse entre las personas, particularmente los jóvenes, que se encuentran mediadas por las redes sociales, es interesante ver que los sujetos actualmente se relacionan mayormente a partir de redes sociales, donde se crea un perfil y uno muestra lo que quiere mostrar y oculta lo que no desea que sea visto. En ese sentido, el juego de rol tiene su similitud, en lo que refiere a la interacción con otros y la creación de un personaje que no es necesariamente uno mismo. ¿Es que los individuos tan atravesados por los términos y pautas de la coyuntura digital no pueden relacionarse cara a cara de otra forma que no sea creando un ‘perfil’?. Sin embargo, es importante indagar qué es lo que hay detrás de la creación de estos personajes y de qué manera se relaciona el jugador con la creación del mismo. Al momento de hablar sobre los videojuegos y los juegos de rol de mesa, Andrés hace énfasis en las fronteras de acción del jugador en los videojuegos, en contraposición a los juegos de rol de mesa:

“te sentís limitado por las tres o cuatro opciones de respuesta que te puede dar un personaje en un juego de video. Pero que aún en el mundo abierto sigue siendo limitado, porque el mundo abierto¹² es ilimitado el roaming¹³ que vos podés hacer, pero no es ilimitada la interacción que vos puedas tener con un PNJ. Entonces cuando se junta esta

10 Twitch: plataforma que ofrece streaming de video y audio. Streaming es un anglicismo utilizado para referirse a la transmisión de audio y/o video a través de internet en tiempo real.

11 Serie web estadounidense en la cual actores y actrices vocales juegan *Dungeons & Dragons* 5ta edición.

12 Mundo abierto: videojuego que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.

13 Roaming: del inglés ‘vagar, deambular, recorrer’.

necesidad que te queda de jugar un juego de rol en la compu que no te termina de satisfacer...” (Entrevista con Andrés, Almagro, 2018).

De esta forma, lejos de mostrarse como una dicotomía entre lo virtual y lo analógico, vemos como el entramado de ambas prácticas se complejiza, incentivando una a la otra y viceversa. Es importante destacar la idea de limitación a la que refiere Andrés, ya que si bien los juegos de rol de mesa tienen una importante cantidad de reglas, la narrativa construida por el *master* y los jugadores está fuertemente ligada a la imaginación de los mismos. Desde las primeras páginas del manual para *masters* de Dungeons and Dragons se incentiva a los jugadores a centrarse en la diversión y en la construcción de un mundo propio “las reglas no están a cargo, vos sos el maestro del calabozo. Habiendo dicho esto, tu objetivo no es matar a los aventureros, sino crear un mundo de campaña que circule alrededor de sus acciones y decisiones (...)” (Wizards RPG Team, 2014. Traducción propia). Así, las reglas pueden ser más o menos flexibles en relación a los intereses de la *party*, en algunos casos, la disonancia de intereses entre el *master* y los jugadores puede resultar problemática. El pionero en estudios teóricos del juego, Johan Huizinga, al hablar de las reglas del juego sostenía que “El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae de ellas es peor visto por los jugadores que aquel que hace trampa, es considerado un aguafiestas, ya que deshace el mundo mágico y por eso es cobarde y expulsado” (Huizinga, 2015). En ese sentido, a veces, restringir libertades y ser rígido con las reglas, lejos de ‘conservar el mundo mágico’, lo daña. Nos preguntamos acerca del grado de agencialidad que proveen a los jugadores los juegos de rol de mesa a diferencia de la propuesta de los videojuegos.

Las mujeres y el rol

Históricamente, los juegos de rol de mesa han sido concebidos como una práctica destinada a un público masculino, adolescente y joven. Mi propia experiencia como jugadora es reflejo de ello. La primera vez que jugué a un juego de rol de mesa fue a mis 21 años, con un grupo de jugadores varones de entre 22 y 32 años quienes se reunían a jugar desde su temprana adolescencia. Recuerdo la sorpresa del padre de uno de mis compañeros de juego al verme jugando quien expresó “una chica jugando rol, esto sí que es nuevo”. No fue hasta el comienzo de esta investigación y mi asistencia a las Jornadas Nocturnas de Magmin Rol que jugué por primera vez con otras mujeres.

Los juegos de rol de mesa fueron históricamente concebidos como masculinos debido a que en ellos se narraban aventuras de acción, combates y monstruos, que lejos estaban del mercado de juegos y juguetes destinados a niñas, enfocados en las tareas del hogar y la maternidad. Además, no sólo los jugadores eran en su mayoría hombres, sino que los personajes interpretados también eran en su mayoría masculinos, dando un lugar secundario a los femeninos, quienes en general eran *NPC*, aquellas ‘damas en apuros’ o princesas que necesitaban rescate. Además, el consumo de estos juegos estaba también orientado al público masculino. Ejemplo de ello constituyen las publicidades estadounidenses de los manuales de juego de la década del 80, encabezadas con titulares como “*Where the action is*” (donde está la acción) en las cuales aparecen mujeres voluptuosas con poca ropa posando junto a los manuales publicitados (Carbó García y Pérez Miranda, 2010). Sin embargo, en la actualidad esto ha cambiado no sólo para los juegos de rol de mesa, sino también para variedades de juegos y juguetes. Desde la introducción de la Guía de *masters* de *Dungeons & Dragons* 5ta edición se puede percibir una propuesta más inclusiva que la pensada en los inicios del juego. Por ejemplo, en la introducción se hace referencia a los mundos creados por los *masters* haciendo uso de los adjetivos posesivos del inglés en femenino y masculino: “Every DM is the creator of *his or her* own campaign” (Wizards RPG Team 2014. La cursiva es propia).

Al llegar a la primera de las Jornadas me sorprendió ver la cantidad de mujeres allí presentes, habiendo mínimamente una mujer por mesa, algunas oficiando de *masters* y otras siendo jugadoras. Esta imagen también marcó una arista importante en relación al eje de mi investigación, ya que como antes he mencionado, mi entrada al mundo de los juegos de rol en tanto jugadora fue en un entorno compuesto por hombres. Es así que cuando asistí al local de Magmin Rol, mantuve una entrevista con Andrés, uno de sus dueños, este fue uno de los temas que mencioné. “Basándome en mi experiencia, años atrás veías una mujer por cada diez mesas, en una de las últimas Jornadas había entre dos y tres mujeres en cada una de las mesas. Y una de las cosas que analicé es que estamos teniendo entre un 30% y un 35% de público femenino. Y esto es un montón” (Andrés, Almagro. Septiembre 2018).

Hablando acerca del incremento de asistentes mujeres al club y la trayectoria mayormente machista de la práctica, Andrés habló de la creación reciente de un código de convivencia del club. Andrés haya relación entre la creación del mismo con un suceso que incomodó a una de las organizadoras del club, episodio del cual no obtuve mayores detalles. A partir de este suceso se contempló la creación de dicho código que abarca no sólo cuestiones de género sino muchas otras más relativas a la convivencia en los espacios del club, entre otras. La creación de este código, podría indicar cierto grado de institucionalización del club y un deseo de inclusión.

Al conocer que parte del grupo colaborador eran mujeres, decidí pautar la entrevista con una de ellas, María, una joven de unos 30 años. Con María hicimos un interesante recorrido sobre sus prácticas lúdicas de la infancia y adolescencia, hasta hoy. Los cambios generacionales antes mencionados respecto las dicotomías tajantes entre juguetes para niños y juguetes para niñas marcaron su infancia:

“Yo jugaba con las Barbies cuando mis amiguitas venían a casa, pero por ejemplo sí me ha pasado que yo quería autitos, por eso yo jugaba con los broches, imaginaba que eran autitos. Veía a mi primo que tenía un montón y yo pedía autitos pero mi mamá y mi abuela me decían “no, los autitos son para nene””. (María, Almagro, octubre de 2018).

De la misma manera, en su tránsito por la adolescencia, había oído hablar de los juegos de rol, pero no se ‘animó’ porque “era un juego difícil, había que hacer cuentas y encima sólo jugaban varones” (María, Almagro, octubre de 2018), fue a partir del Club que pudo conocer y jugar rol de manera reciente. Fue en esta entrevista que María me hizo notar que la aparición en este mundo social de las mujeres también venía de la mano con la participación de sujetos de todas las edades e intereses diversos, que rompían con otros de los estereotipos asociados a la práctica:

“Siempre va a haber gente que diga “esas con cosas de nerds, a mí no me interesan” pero también hay gente que por ahí no es un nerd que está todo el día en la computadora o no es técnico en computación, porque también hay mucho de eso, que se lo atribuyen a los técnicos de computación. Pero no, quizás la persona que se interesa es un abogado que trabaja en un estudio jurídico que quiere hacerlo para distenderse, pasar un buen rato. En vez de ir al cine a ver una película malísima puedo venir acá y jugar una partida de rol” (María, octubre de 2018, Almagro).

Los comentarios de María están fuertemente relacionados con los estereotipos que se le han atribuido a la práctica desde sus inicios, además de sus características machistas, el juego era destinado a adolescentes y jóvenes varones vinculados a consumos culturales

vinculados a lo *nerd* o lo *friki* y dedicados a profesiones vinculadas con la informática¹⁴. Al referirse al ‘perfil’ de asistentes al club, María menciona el uso de remeras con imágenes de dragones, videojuegos como *World of Warcraft* y series televisivas como indicadores de consumos vinculados a lo *nerd*, y a su vez, menciona:

“El otro día vino un flaco igual a Vigo Mortenssen, igual. Y el flaco vino con una camisita y qué se yo y se puso a jugar y me sorprendió, porque no tenía el perfil. Igual el perfil es un estereotipo, digamos. Entonces, qué se yo, por ahí es un abogado o un contador o un médico y vos decís, está acá jugando rol. Carla, la esposa de otro de los chicos que hace un tiempo colaboraba, es médica y juega rol, y la verdad es que la ves y no te da la impresión de que jugase rol o juegos de computadora.” (María, octubre de 2018, Almagro)

Es así que, podemos decir que la popularización de esta clase de juegos no sólo implica el crecimiento en número de las jugadoras mujeres, sino también una suerte de desprejuiciamiento asociado a la práctica y el acercamiento de jugadores con diversos intereses y profesiones. Resultaría interesante profundizar en las representaciones que se ponen en juego alrededor de lo *nerd* y lo *friki* al pensar en los consumos, las profesiones y los modos de vestir vinculados a los jugadores de juegos de rol de mesa.

Consideraciones finales

En el presente trabajo se realizó un breve repaso sobre la metodología de observación participante en la antropología, considerando la importancia abordar la problemática elegida atendiendo a las prácticas que estructuran a los espacios, normas, reglamentos y establecer una relación con la producción y la reproducción. De esta manera, se justificó la elección de un club de juegos de rol situado en el barrio de Almagro en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. A continuación realicé una descripción de los juegos de rol de mesa, tomando como ejemplo *Dungeons and Dragons* 5ta edición, dando cuenta de algunas de sus características particulares como: su carácter cooperativo, la agencialidad de los jugadores al momento de crear sus personajes y jugar, el lugar particular ocupado por el *master*. Al comienzo de la investigación planteé la posibilidad de una aparente paradoja entre la creciente digitalización y el aumento de jugadores de este juego al que entendemos como mayormente ‘analógico’, premisa que debe ser cuestionada en mayor profundidad ya que, en apariencia, pareciera ser que hay una relación más compleja entre los distintos medios. Finalmente, hemos abordado de manera superficial la inserción de nuevos actores sociales a la práctica de los juegos de rol de mesa, los cuales han sido históricamente estereotipados como machistas y dirigidos a un público de adolescentes y jóvenes varones. En relación a la popularización de este tipo de juegos y su vinculación a cierto tipo de consumos culturales e internet, pudimos notar las acciones de diversos actores para hacer que eso suceda, en este caso la conformación de clubes y el emprendimiento de un local.

Lejos estamos de haber abordado los interrogantes desde los cuales hemos partido y a su vez, otros nuevos han surgido en el proceso. Considero de importancia indagar acerca de las potencialidades de este juego no sólo como entretenimiento y sino como un espacio de interacción y socialización ‘cara a cara’ en un contexto de predominancia digital en la conformación de relaciones entre personas. Por otro lado, indagar acerca del lugar que el juego tiene en la vida cotidiana, no únicamente visto como espacio de ocio, sino como potencial proyección a futuro como trabajo para jóvenes y adolescentes. A su vez,

14 Series televisivas como *The IT Crowd*, *Big Bang Theory* y *Freaks and Geeks* construyen a personajes que juegan *Dungeons & Dragons* vinculados a profesiones afines a la informática, ciencias físicas y matemática.

considero necesario abordar aquellos estereotipos asociados a la práctica y sus jugadores. La inserción de las mujeres en este mundo social es otro de los aspectos que merece interés. Finalmente, considero de interés indagar sobre las significaciones en disputa en torno a aquellos sectores que incentivan la popularización de la práctica y aquellos que se oponen.

Bibliografía

CARBÓ GARCÍA, J.R. y PÉREZ MIRANDA, I. (2010): Juegos de rol y roles de género. Publicado originalmente en *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la información*. Vol. 11, nro 3. Universidad de Salamanca, pp. 168-184.

FINE, G.A (2002). *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press.

HUIZINGA, J. (2015 [1954]) *Homo Ludens*. España: Editorial Alianza.

KOPP, J. (2016) Gamer de profesión, un estudio sobre las prácticas y nociones de jugadores profesionales de videojuegos. Presentación en VIII Jornadas de Investigación en Antropología Social Santiago Wallace, Universidad de Buenos Aires. Argentina.

MALINOWSKI, B. (1986[1922]) "Introducción", en: *Los argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona: Planeta-Agostini.

ROCKWELL, E. (2009): *La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Buenos Aires: Paidós.

SALGUEIRO, A.M. (1988): "Referentes para el estudio de la cotidianidad desde una perspectiva etnográfica". En: *Saber docente y práctica educativa*. Barcelona: Octaedro.

Fuentes consultadas de tipo no bibliográfico

Wizards RPG Team (2014). *Dungeon Master's Guide*. Renton, Wizards of the Coast.