



MITOS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL EN ESPAÑA

Mikel Cabriada

Diseñador de Juegos de Simulación

Coautor de Mutantes G2

Lo que a continuación describo no pretende ser una lista completa sobre los “tópicos” o “mitos” que han surgido sobre los Juegos de Rol desde el desgraciado suceso de 1994, ni tampoco las respuestas que he dado son “palabra sagrada”. Estoy seguro de que me dejo muchas barbaridades que se han oído en algunos medios, y que muchos darían respuestas diferentes.

Mi intención es dar una base sobre la que argumentar para rebatir tales mitos, ampliando o reduciendo las respuestas en función de lo que se crea necesario. He intentado ser lo más objetivo posible y se apreciará que reitero bastante algunas definiciones. Esto es así porque creo que hay que incidir en esos aspecto que, a mi entender, son los que más confunden a un lector u oyente no informado. Realizo una descripción lo más aséptica que me ha sido posible y recurro a los conceptos básicos y generalistas para no marear la perdiz.

Pero, por supuesto, sigue siendo un base susceptible de ser modificada. He añadido cosas que han ido surgiendo en diversos debates en varias listas de rol y por ello, si me he apropiado de alguna idea demasiado descaradamente pido disculpas de antemano.

➤ **MITO. Los juegos de rol no tienen reglas, el único límite es la imaginación.**

Para poder jugar a Rol es imprescindible comprar los reglamentos de los diferentes juegos. Exhaustivos reglamentos publicados por diversas editoriales, que describen las reglas a aplicar en todas las situaciones posibles, y el universo en el que se desarrollan las aventuras. Algunos reglamentos llegan a tener más de 700 páginas. Los límites están muy bien definidos, solo se puede utilizar la imaginación, solo se juega de manera imaginada, ficticia, sin ninguna relación con la realidad. En el momento en que alguien traspasa el límite de la imaginación, ya no está jugando a rol.



➤ **MITO. Los juegos de rol proponen actos vandálicos y delictivos de todo tipo.**

Los Juegos de Rol proponen interpretar a personajes ficticios en mundos imaginarios, mundos fantásticos que poco o nada tienen que ver con la realidad. Llevar a cabo grandes gestas o arriesgadas investigaciones por medio de la conversación, la colaboración y la imaginación, todo alrededor de una mesa, con reglamentos, hojas control de personaje, dados y lápices y en muchas ocasiones figuras en miniatura. Los Juegos de Rol no proponen realizar ningún tipo de actividad que obligue a nadie a levantarse de la mesa de juego, tal y como se demuestra todos los años en más de una veintena de actos públicos como Jornadas, Encuentros y Convenciones que se realizan en todo el país, con convocatorias locales, regionales y nacionales, y en los actos de puertas abiertas que realizan las Asociaciones de Juegos de Rol constantemente.

➤ **MITO. Los Juegos de Rol son truculentos y con temáticas cercanas al satanismo.**

Las temáticas de los Juegos de Rol son las mismas que en la literatura de entretenimiento o el cine:

Fantasía, policíacas, ciencia-ficción, aventuras, terror o históricas. Muchos están basados en películas y libros famosos como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *El Capitán Alatriste*, *Indiana Jones*, *Star Trek* o *Dune*. Las temáticas de terror son una minoría dentro de los Juegos de Rol, donde abundan más los de fantasía-medieval. En estos juegos fantásticos, al igual que en las novelas o el cine, aparecen varios elementos como criaturas sobrenaturales o magias de diversa índole. Las criaturas sobrenaturales son extras de las historias, y la magia es un recurso narrativo más de las aventuras, donde los jugadores deberán arrojar dados para saber si su "magia" a tenido efecto o no.

➤ **MITO. Los Juegos de Rol son violentos e inducen a la agresividad.**

Para jugar a este tipo de entretenimiento no se debe tener predisposición alguna, excepto a la diversión. Los jugadores no se comportan como si estuviesen en una grada de fútbol, sino que conversan, hacen cálculos e interpretan a personajes imaginarios narrando sus acciones. En las historias que se desarrollan pueden sucederse acontecimientos violentos como batallas o enfrentamientos, con los personajes como protagonistas igual que en cualquier libro de aventuras. Todo ello desarrollado de manera conversacional sin que en ningún momento los jugadores tengan que levantarse de la mesa excepto para ir a por más



refrescos o al servicio. El conversar e imaginar no induce a nada más que a desarrollar la creatividad. Todos los estudios realizados desde 1986, al respecto de una presunta relación entre agresividad y Juegos de Rol, han resultado negativos. Todos los casos en los que algunos medios de comunicación han relacionado a los Juegos de Rol con actos violentos o delictivos han resultado tener causas completamente ajenas a estos juegos.

➤ **MITO. Es el jugador quien debe llevar a cabo las acciones propuestas en el juego.**

En ningún momento el jugador debe llevar a cabo ningún tipo de acción excepto tirar dados e interpretar a un personaje de manera verbal. No se realiza ninguna acción física de ningún tipo y todas las acciones propuestas en la aventura que se está desarrollando las ejecuta el personaje y se realizan de manera ficticia en forma imaginada y recreada verbalmente. Difícilmente un jugador dentro de una habitación puede montar a caballo, pilotar una nave extraterrestre o investigar unas ruinas incas.

➤ **MITO. Los Jugadores llegan a creer que son sus personajes.**

Es tremendamente difícil que puedan creerse las personalidades que interpretan. Porque la mayoría de los personajes ficticios interpretados por los jugadores, nada tienen que ver con la realidad. Suelen ser seres imaginarios o mitológicos como elfos, enanos, duendes, gárgolas, vampiros, magos, alienígenas, etc. En los juegos en los que los jugadores interpretan a personajes ficticios que son seres humanos, la diferencia es abismal, ya que los jugadores diseñan personajes con capacidades físicas, habilidades y conocimientos diferentes a los que ellos poseen, muchos son de edades diferentes a las de los jugadores, casi todos de diversas nacionalidades y con elección indiferente de sexo. Cualquier confusión entre realidad y ficción se circunscribe al campo de los trastornos psicológicos o psiquiátricos y no a la participación en un juego.

➤ **MITO. El master obliga a superar pruebas a los jugadores.**

Nadie obliga a nada, y menos a los jugadores. Ni antes ni después de las partidas y, por supuesto, nadie tiene que superar ninguna prueba para poder jugar, solo necesita tener ganas de divertirse. En las aventuras, los personajes ficticios interpretados por los jugadores pueden enfrentarse a retos de diversa índole descritos por el árbitro como parte del guión de la aventura (ya sea una aventura publicada por una editorial o diseñada o adaptada por el



árbitro), o como resultado de anteriores decisiones de los personajes. Pero serán siempre los personajes quienes deban superar esos retos, por medio de la interpretación o del resultado de tiradas de dados. Si no lo consiguen, lo único que sucede es que los protagonistas, los personajes ficticios, pueden verse envueltos en un giro inesperado, lo que hace que la aventura se encamine por otros cauces.

➤ **MITO. En los juegos de rol hay ganadores y perdedores.**

A la sociedad competitiva en la que vivimos le cuesta digerir una actitud de colaboración y no de competición. Los Juegos de Rol no se desarrollan de forma competitiva, sino de colaboración. Los jugadores interpretan a personajes ficticios que forman un grupo de aventureros que colaboran entre sí para llevar a buen fin la aventura. Cada uno de los personajes poseerá unas habilidades o conocimientos que serán de utilidad al grupo para el progreso de la aventura. El árbitro o master se limitará a interpretar a los personajes ficticios rivales y a describir la ambientación y los resultados de las acciones de los protagonistas, en un guión previamente establecido, ya sea en una aventura comercializada o diseñada o adaptada por el arbitro.

➤ **MITO. En los Juegos de Rol se obedece ciegamente las instrucciones dadas por el master sin posibilidad de actuar libremente.**

El master no da instrucciones a nadie, actúa como árbitro aplicando el reglamento en las ocasiones requeridas e interpreta a los secundarios y extras de la aventura, además de describir el decorado y la ambientación. Los jugadores son los que deciden y, dentro de la ambientación dada y la coherencia narrativa de la aventura que se esté desarrollando, son libres de hacer actuar a los personajes ficticios que interpretan como deseen. El árbitro aplica el reglamento para resolver esas decisiones de los jugadores y les comunica el resultado de forma narrativa, planteándose así una sucesión de acciones-reacciones que van perfilando la aventura.

➤ **MITO. Las personas que juegan a Juegos de Rol son gente de personalidad débil, sin imaginación, manipulables y con problemas de sociabilidad.**

Una de las bases fundamentales de los Juegos de Rol es la gran capacidad imaginativa que se ha de tener para poder disfrutar del Juego. El espectro psicológico de los jugadores de



Rol no se diferencia en nada a cualquier otro colectivo, si acaso tienen un mayor sentido de la participación y la colaboración y un hábito de lectura muy desarrollado. Sin embargo, personas con problemas de timidez o poca sociabilidad consiguen mejorar su actitud gracias a los mecanismos inherentes en los juegos de Rol, que consisten en la comunicación, la colaboración y la creatividad.

➤ **MITO. Los Juegos de Rol “enganchan” y hace que sus participantes vivan obsesionados con su juego.**

Los Juegos de Rol no “enganchan” más que un buen libro, una película o cualquier otro elemento de ocio. ¿Enganchan el fútbol, la lectura, las videoconsolas, las telenovelas, el ordenador, los juegos de azar, los deportes de alto riesgo? Las obsesiones por un entretenimiento nada tienen que ver con la naturaleza de ese entretenimiento en particular, sus causas son numerosas y el entretenimiento actúa como refugio y evasión ante una situación personal crítica. Ni facilitan ni promueven obsesiones.

➤ **MITO. Para jugar a Rol se usan elementos característicos del espiritismo como tablas de ouija y velas negras.**

En ocasiones, los jugadores de Rol utilizan elementos decorativos para crear una atmósfera más relacionada con el universo en el que se desarrollan las partidas, al igual que en el teatro son necesarios los decorados. Los más usuales son la música, sobre todo bandas sonoras de películas, y los pequeños objetos como planos, cartas o recortes de periódico, y en ocasiones figuras en miniatura para representar escenas difícilmente visualizables. Las velas (de cualquier color) no se usan porque son peligrosas a causa de la gran cantidad de papel que se maneja, no dan luz suficiente como para leer las hojas de control de personaje y dejan todo perdido con restos de cera.

➤ **MITO. En los Juegos de Rol se usan los dados para saber quien debe morir.**

En los juegos de Rol los dados se usan para resolver las situaciones con posibilidad de fallo que están fuera de las cualidades interpretativas, por medio de un cálculo matemático simple, como cuando los personajes intentan cruzar un torrente sujetos a una cuerda, o escalar una empinada pared rocosa, o cabalgar al galope intentando esquivar a los Guardias del Cardenal. Los personajes imaginarios, ya sean los interpretados por los jugadores o por el



Arbitro, pueden fallecer por diversas causas, desde una enfermedad a un enfrentamiento armado, un encantamiento, un accidente, la incorrecta elección de palancas o la mala puntería en un duelo a pistolas. El jugador que interpretaba a ese personaje ficticio no puede participar en esa partida hasta que diseñe otro personaje conforme a las normas de los reglamentos y vuelva a ser introducido en la historia. El personaje ficticio fallecido ya no estará en esa aventura como protagonista, pero puede ser utilizado como figurante o extra en otras aventuras.

➤ **MITO. Los Juegos de Rol son un pasatiempo universitario traído de Estado Unidos y los participantes se inventan todo.**

Los Juegos de Rol nacieron en USA en 1974, con *Dungeons&Dragons* de la empresa *TSR*, y llegaron a España a principios de los 80, de la mano de importadores y distribuidores de juegos. Son un producto manufacturado que se diseña, traduce, imprime, distribuye y comercializa a través del canal editorial: 10 editoriales que diseñan o traducen, 4 distribuidores y más de 100 comercios especializados en España, además de las grandes superficies, más de 60 títulos de reglamentos básicos y más de 350 títulos en complementos de apoyo al juego en castellano (traducidos y de producción nacional), además de un gran mercado de producto en idioma original. En el mundo existen cerca de 500 empresas y los títulos se cuentan por miles. Ciertamente que hay muchos aficionados que intentan diseñar su propio Juego de Rol, con más o menos éxito, y algunos hasta se convierten en editores para llevar al mercado su producto. Sin embargo, todos los Juegos de Rol diseñados por aficionados o diseñadores "amateurs" siguen el mismo esquema que cualquiera de los publicados por una editorial: un extenso reglamento y una cuidada ambientación para poder desarrollar las aventuras.

➤ **MITO. Los jugadores de Rol se comportan como sectarios y no permiten que personas ajenas a su mundo se introduzcan en el grupo.**

Existen cerca de 300 Asociaciones registradas en España dedicadas a los juegos de rol, además de varias Federaciones regionales de Asociaciones. Muchas de estas Asociaciones tienen como sede Centros Cívicos, Aulas de Cultura y Casas de Juventud, donde es imprescindible el desarrollo de actividades públicas supervisadas por miembros de la administración. Otras asociaciones, las menos, cuentan con un local propio sufragado con las



cuotas de los socios. Evidentemente, todos tienen una capacidad de admisión, por diversos factores como el espacio disponible o la coordinación de actividades. Pero todos realizan actividades de cara al público para mostrar que son los Juegos de Rol y que no tienen nada que ver con lo que algunos medios de comunicación dicen sobre ellos.

➤ **MITO. Hay una modalidad de Juegos de Rol que se juega en cementerios.**

Los Juegos de Rol se juegan alrededor de una mesa, donde están los reglamentos del juego, las hojas de personaje, dados, lápices, planos y mapas, refrescos, aparato de música... En las ocasiones que se ha jugado al aire libre ha sido en el transcurso de eventos públicos como Convenciones, Jornadas, Ferias y Encuentros, dentro del recinto destinado a ello.

➤ **MITO. Los jugadores que no han obedecido al master en todas sus instrucciones se ven acosados por éste con llamadas telefónicas y amenazas.**

Ficciones de series de televisión y películas sin fundamento. Los jugadores son los que deciden en todo momento lo que hacen sus personajes ficticios en la narración de la aventura. El árbitro o master solo narra el resultado de esas decisiones, interpreta a los figurantes y extras, y describe el decorado y la ambientación. Las únicas llamadas que hará a los jugadores son para decidir a qué hora será la partida o para preguntar por qué "fulanito" llega tarde, que le están esperando. El juego se acaba en cuanto los jugadores se levantan de la mesa para ir a sus casas.

➤ **MITO. Si alguien abandona una partida, el master idea castigos que deberán llevar a término sus antiguos compañeros de partida.**

Comportamiento típico de las sectas destructivas y argumentos de algunas películas. Si un jugador abandona una partida suele ser por dos motivos principales: el personaje ficticio que interpretaba a fallecido por diversas causas, o se tiene que ir (se le ha hecho tarde, tiene otro compromiso, el horario de las partidas no le conviene o porque no le atrae lo suficiente la aventura). Nadie le persigue ni le menosprecia por ello, si fuese así, los Juegos de Rol habrían dejado de existir al poco de su nacimiento.



➤ **MITO. Los juegos de rol incitan a las adoraciones paganas y a la brujería.**

Argumento de algunos grupos religiosos extremistas. Los Juegos de Rol pueden tener diversas ambientaciones y escenarios, lo mismo que las novelas o las películas. Muchos Juegos de Rol tienen ambientaciones medievales, ya sean reales o en mundos imaginarios, donde la diversidad cultural y religiosa es más acentuada. Por ejemplo, en un juego que esté ambientado en la España del siglo XII, cualquier personaje ficticio interpretado por un jugador podría ser un sarraceno, o un judío, o un cristiano o un pagano celta. Esto no obliga a que un jugador se convierta al Islam o el judaísmo o que adore al señor de los bosques, es el personaje el de otra religión o ninguna, y no el jugador. Hay juegos en cuya ambientación la presencia de seres sobrenaturales y magia es algo inherente. Los personajes ficticios interpretados por los jugadores pueden ser capaces de realizar invocaciones o de lanzar hechizos, todo ello de forma imaginaria, con un mecanismo en forma de cálculos matemáticos simples y tiradas de dados, y con resultados narrativos espectaculares o nulos, sin que ningún jugador deba pasar meses de ayuno y oración o hacer cánticos y pintarrapear el suelo.

➤ **MITO. Los Juegos de Rol enseñan a manejar armas y son poco menos que manuales de terroristas.**

En el transcurso de las aventuras en los Juegos de Rol, los protagonistas, personajes ficticios interpretados por jugadores, pueden llegar a enfrentarse a sus rivales con armas, magia, poderes sobrenaturales o inteligencia, igual que en cualquier novela o película. Cuando los personajes ficticios interpretados por los jugadores deben recurrir a las armas, esto se representa de forma narrativa y descriptiva. Las armas están descritas en sus hojas de control de personaje en forma de cifras, ya sean espadas medievales, armas de fuego o tecnología alienígena. Para que el personaje las use, el jugador que lo interpreta se lo anunciará al árbitro y éste, según el sistema de juego, le indicará cuantos dados ha de tirar o que cifra a de superar con esa tirada de dados para poder realizar con éxito esa acción. Nadie toma un arco o un arma de fuego para realizar nada (un poco difícil montar una galería de tiro en una habitación, o conseguir tecnología alienígena). En los reglamentos se describe diversos tipos de armas de diversas épocas, porque en la ambientación dada, si un personaje ficticio es un hombre de armas, éste deberá conocer y manejar unas u otras.