

2011

INVESTIGACIÓN PERIODÍSTICA – proyecto de grado

Rol - Mediaciones

Los trazos al interior de esta construcción cargan consigo un significado constante de lo relevante que es la relación humana y su apropiación con métodos generadores de conocimiento.



“INVESTIGACIÓN PERIODÍSTICA SOBRE LOS PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN Y MEDIACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROL “MUNDO DE TINIEBLAS” ENTRE JUGADORES DE LA NUEVA LIBRERÍA FRANCESA DE BOGOTÁ.”

PAUL CAMILO CONTRERAS ARBELAEZ
MANUEL FRANCISCO ACOSTA TRUJILLO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL PERIODISMO
BOGOTÁ D.C. 2011

“INVESTIGACIÓN PERIODÍSTICA SOBRE LOS PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN Y MEDIACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROL “MUNDO DE TINIEBLAS” ENTRE JUGADORES DE LA NUEVA LIBRERÍA FRANCESA DE BOGOTÁ.”

GONZALO RUBIANO

DIRECTOR

PAUL CAMILO CONTRERAS ARBELAEZ

MANUEL FRANCISCO ACOSTA TRUJILLO

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL PERIODISMO

BOGOTÁ D.C. 2011

Índice

1 - Título	7
2 - Tema de investigación	7
2.1 - Juego de RPG	7
2.2 - Interpretación de roles	10
2.3 - La interpretación de roles a través de la historia	11
2.4 - Historia de juego de RPG	11
2.5 - La mesa de rol	16
2.6 - Resolución de acciones	16
2.7 - Estadísticas	16
2.8 - <i>Wargames</i>	17
2.9 - Especificaciones del tema	17
3 - Problema de investigación	18
4 - Justificación, valoración y viabilidad del tema	22
5 - Formulación de hipótesis	24
6 - Objetivos del trabajo	26
6.1 - Generales	26
6.2 - Específicos	26
7 - Metodología: fuentes a utilizar y género periodístico	27

8 - Cronograma de trabajo	29
9 - Desarrollo metodológico	36
10 - Producto periodístico	39
10.1 - Prefacio	40
10.2 - Introducción: Érase una vez...	41
10.3 - Habemus Proyecto!!	47
10.4 - Vertiente tras el imaginario llamado rol	51
10.5 - Encuentro con el ayer	63
10.6 - Una década de juego	65
10.7 - Diálogos	80
10.8 - Observando a la comunidad	82
10.9 - Charlas de Transmilenio	93
10.10 - El Rito fantástico traducido en datos y mesa	95
10.11 - Realidad paralela	105
10.12 - Jugando a ser vampiros	109
10.13 - Inventario de imaginarios	123
10.14 - Divergente emoción fuera de la mesa de rol	127
10.15 - Epílogo	135
10.16 - Anexo teórico: La raíz de la mediación y su influencia en el rol de mesa	137
11 - Bibliografía	147

Índice de tablas

Tabla 1.	29
Tabla 2.	30
Tabla 3.	32
Tabla 4.	34
Tabla 5.	35

1 - Título

Investigación periodística sobre los procesos de significación y mediación a través del juego de rol “Mundo de Tinieblas” entre jugadores de la Nueva Librería Francesa de Bogotá.

2 - Tema de investigación

Toda investigación desarrolla un tema que describe el cosmos de información para todo tipo de lectores. Como tal, existen dos ejes fundamentales que sustentan todo el contenido que derivan de esta investigación. El contenido del Rol desde una perspectiva general definida, enfocado netamente en el rol de mesa. El otro eje para abordar son las mediaciones desde una perspectiva teórica que sustraemos del intelectual colombo-español Jesús Martín Barbero y del mexicano Guillermo Orozco. Cabe decir que no ampliaremos en sustancia detallada dichas posturas, salvo que solo es necesario entender el término de mediación para comprender la noción y sentido mismo del concepto.

2.1 - Juego de RPG

El contenido de aproximación a observar, examinar y apropiar es básicamente la comunidad de jugadores inmersos en el mundo conocido como RPG (*Role-playing game*) que traduce “juego de interpretación de papeles, dicho universo gira en torno a la mediación (interfaz) entre los jugadores y el mundo del juego.

El tema que abarcamos se centra básicamente en los llamados **juegos de rol de mesa**. Otras formas de juego de rol son, por ejemplo: el rol en vivo, el rol por e-mail, el rol por foro o los videojuegos de rol, que serán abordados superficialmente en su momento.

En este espacio dos o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona realiza un papel X significa que está interpretando una identidad que normalmente no contextualiza a su entorno.

Los jugadores asumen la responsabilidad de actuar estos roles dentro de una narrativa, ya sea través de la actuación literal, o por medio de un proceso estructurado de toma de decisiones o el desarrollo del carácter¹. Las medidas adoptadas en el juego de éxito o fracaso de acuerdo a un sistema formal de normas y directrices².

Hay varias formas de juego de rol. La forma original, a veces llamado el juego de rol de mesa, se lleva a cabo a través del debate, mientras que, en la acción en vivo, los juegos de rol (LARP) jugadores en físico,

¹ Cover, Jennifer Grouling (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company. pp. 6. [ISBN 978-0-7864-4451-9](https://doi.org/10.1017/9780786444519). "As suggested by the name, TRPGs are played face-to-face (around a table, most likely), and involve players 'acting out' a role. This acting is not always literal. Players do not arrive in costume or speak exclusively in-character — something that differentiates TRPGs from live-action role-playing games (LARPs). Instead, players develop characters based on certain rules and are responsible for deciding what those characters do over the course of the game."

² (Tychsen, *et al.* 2006:255) "LARPs can be viewed as forming a distinct category of RPG because of two unique features: (a) The players physically embody their characters, and (b) the game takes place in a physical frame. Embodiment means that the physical actions of the player are regarded as those of the character. Whereas in a RPG played by a group sitting around a table, players describe the actions of their characters (e.g., "I run to stand beside my friend")."

interpretan la acción de sus personajes³. En ambas formas, un arreglista llamado maestro del juego, máster o narrador (GM) por lo general decide las reglas y el establecimiento de que se utilizará, además actúa como árbitro, mientras que cada uno de los jugadores hace el papel de sólo un personaje⁴.

Diversas variedades de juego de rol, también en los medios de comunicación electrónicos, incluyendo multijugador basado en texto (originalmente *Multi-User Dungeon*, con variantes más tarde Multi-User Dimension y de usuario Multi-Dominio) y sus sucesores, basados en gráficos, multijugador masivo online de los juegos de rol (MMORPG). Los juegos de rol también incluyen un solo jugador de rol en línea donde se controla un personaje, un equipo que llevan a cabo misiones, y pueden incluir capacidades contemplando la mecánica estadística. Estos juegos suelen compartir valores y normas con los juegos de rol de mesa, pero hacen hincapié en el progreso de carácter más que la narración de colaboración.^{5,6}

³ Kim, John. ["Narrative" or "Tabletop" RPGs](#). Retrieved 2008-09-09.

⁴ (Tychsen 2006:75) "PnP RPGs are an example of interactive narratives. The rules and fictional worlds that form the basis for these games function as a vessel for collaborative, interactive storytelling. This is possibly the most important feature of PnP RPGs, and one that CRPGs have yet to reproduce."

⁵ Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Publishing. pp. 163. [ISBN 978-0131460997](#). "In some ways, the emphasis on character development has impeded progress in storytelling with RPGs. The central premise of these [computer RPGs] is that the player steadily builds his abilities by acquiring wealth, tools, weapons, and experience. This emphasis on character development tends to work against the needs of dramatic development - dramatic twists and turns clash with the prevailing tone of steady development. Fortunately, this impediment is not fundamental to the RPG genre; it is a cultural expectation rather than an architectural necessity."

A pesar de esta variedad de formas de juego, otra distinción como el juego de cartas coleccionables y *wargames* (juegos de guerra) que de hecho están relacionados, sin embargo, no pueden ser incluidos. El juego de actividades de roles puede tener simbiosis, pero no es el foco principal. El término se utiliza para describir los juegos de simulación de juegos de rol y ejercicios utilizados en la enseñanza, la formación e investigación académica⁷.

2.2 - Interpretación de roles

En la interpretación de roles, los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un personaje, parte o grupo que pueden tener personalidades, motivaciones y trasfondos diferentes a los suyos. La interpretación de roles es similar al drama improvisado o teatro delimitado por unas reglas externas en el cual los participantes son los actores, que interpretan los roles de una forma libre dentro de supuestos y entornos constreñidos inicialmente, y también son la audiencia⁸.

⁶ (Heliö 2004) "In the family of role-playing games there are also a whole bunch of other game types and game-like activities that can be included or excluded, like the collectible card games (such as Magic: The Gathering) and board and strategy games (like Warhammer 40.000), or different forms of theatrical and larp-like combinations, such as fate-play. The action of role-playing is usually somehow present in these game forms, but the focus can be more either in the competitive nature of the game (MtG, Warhammer), or in the immersive performance (as in fate-play), than in role-playing itself."

⁷ Andrew Rilstone, "Role-Playing Games: An Overview" 1994, Inter*Action #1 at <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>

⁸ [Role-Playing Games: An Overview](#), por Andrew Rilstone en Inter*Action #1, 1994.

Contemplando en disyuntiva lo que es el juego RPG con la interpretación de roles es necesario ahondar sólo un poco en la historia de la interpretación de esa categorización artística que deriva del “rol” para comprender de donde nace dicho concepto, y completar el entramado básico que hace parte del tema a indagar.

2.3 - La interpretación de roles a través de la historia

En la Europa del siglo XVI, grupos ambulantes de actores presentaban de una forma de teatro improvisacional conocido como *Comedia dell'art*, con situaciones, personajes y diálogo improvisado. Durante el siglo XIX y a principios del siglo XX, muchos juegos de tablero y juegos de salón, como «jurado» incluían elementos de interpretación de roles. Surgieron también los *juegos teatrales* creados por Viola Spolin. Simulaciones de juicios y de legislaturas, dentro de los cuales los juzgados tomaban los roles de personajes e improvisaban, pero sin las reglas formales que caracterizarían a los juegos de rol modernos⁹.

2.4 - Historia de juego de RPG

La asunción de roles fue un tema central en algunas actividades en el siglo XX, tales como *Jury Box*, un juego de jurado, simulacros de juicios, los modelos de asambleas legislativas, y “Teatro de los juegos”. En la década de 1960, los grupos de recreación histórica, como el nudo sellado y la sociedad para el Anacronismo Creativo comenzó a realizar “historia creativa”, elementos de fantasía para introducir a las representaciones

⁹ Rilstone, Andrew (1994). "[Role-Playing Games: An Overview](#)". RPGnet. Retrieved 2006-09-01.

de 1970 juegos de guerra fantástica “*fantasy wargames*” desarrollados, inspirados por la espada y brujería de ficción, donde cada jugador controlaba una unidad o “personaje”. El anterior juego de rol tradición se combinó con la representación de los “*wargames*” juegos de guerra en un personaje basado en reglas para formar el primer juego de rol^{10, 11}

Dungeons & Dragons, o en el castellano más conocido como Calabozos y Dragones, fue publicado en 1974 por Dave Arneson y Gary Gygax TSR E., fue el primer juego de rol disponible en el mercado. TSR comercializado el juego como producto de nicho. Se pretendió vender cerca de 50.000 copias en total a un mercado estrictamente aficionado¹².

Luego de establecerse en las tiendas Boutique se desarrolló una base fuerte, ventilador de duración. Otro juego de inicios fue Traveller que traduce Viajero, fue diseñado por Marc Miller y publicado en 1977 por Game Designer’s Workshop. Dicha idea fue pensada originalmente para ser un sistema genérico para jugar space-opera con temas de ciencia ficción de aventuras, en el mismo sentido que Dungeons & Dragons, con sistema de aventuras de fantasía genérica, pero realmente buscaban una propuesta de creación opcional llamada *Third Imperium* que detalla una publicación de suplementos que generan una fuerte identificación con el juego. Dungeons & Dragons fue objeto de controversia en la década de 1980 cuando los opositores como

¹⁰ [Where we've been and where we're going](#)": "Generation 1" games.

¹¹ [Interview with Gary Gygax](#) at Atlas of Adventure.

¹² [The Attacks on Roleplaying Games](#) - originally from the Skeptical Inquirer.

Patricia Tirando afirmó que causaron negativos efectos espirituales y psicológicos. Investigaciones médicas han desacreditado dichas afirmaciones¹³.

Algunos apoyan a los educadores afirmando que el juego de rol es una forma saludable de mejorar las habilidades de lectura y aritmética¹⁴. Aunque el juego de rol ha sido generalmente aceptado por la sociedad, contempla controversia con organizaciones religiosas¹⁵.

Juegos como GURPS y Champions también sirvieron para presentar un equilibrio del rol entre jugador y personajes, más tarde con Vampiro: La Mascarada y otros juegos similares sirvieron para enfatizar la narración, la trama y el desarrollo carácter de las reglas de combate. En los últimos años, el rigor y las reglas se han combinado con técnicas literarias para desarrollar juegos como "*Dogs in the Vineyard*" perros en la viña, donde el nivel de estrés para los jugadores es tenso de entrada, para dar agencia moral en el transcurso de la historia.

La competencia de los juegos de rol en PC y juegos de cartas coleccionables ha llevado a una disminución en la industria de los juegos de rol. Los problemas financieros del mercado líder TSR, Inc. Determinó una

¹³ [An educator's opinion of role-playing games.](#)

¹⁴ [Christian Gamers Guild](#) explaining that one may be Christian and a roleplayer at the same time.

¹⁵ "[Dark Dungeons](#)", a [Jack Chick](#) comic tract portraying D&D as the "Filtth of Satan" and promoting [book burning](#).

compra de Wizards of the Coast, para hacer frente a dicha economía, el combate contra la piratería, se permitió a otras empresas publicar contenidos compatibles y suplementarios como D & D.

En treinta años el género ha pasado de ser unos pocos los aficionados y los editores boutique a una parte importante de la industria de los videojuegos. De base importante la participación de las pequeñas empresas para traer varios millones de jugadores del mundo. Hasbro compró a Wizards of the Coast en 1999 por un estimado de US\$ 325 millones¹⁶.

¹⁶ [WotC buyout by Hasbro](#) at about.com

RESUMEN HISTÓRICO DEL JUEGO DE ROL HASTA LA ACTUALIDAD

Década 1970 – Los primeros juegos de Rol

Década 1980 – Expansión y controversia

Década 1990 – Sofisticación y declive

Década 2000 – La apertura y juegos independientes

1974 1975 1976 1977 1981 1983 1984 1985 1991 1993 1997

Primer juego de Rol **Dungeons & Dragons**, publicado por TSR, editorial de Gary Gygax.

- Compañía Chaosium fundada por Greg Stafford.

- Creación del juego *Tunnels & Trolls*, («Túneles y Trolls»).

- Creación del juego ¡En Garde! («¡En guardia!»).

Convenciones periódicas y aparece la revista *Dragon Magazine* que fomentó el hobby.

Rolemaster

Tormbringer
- *La llamada de Cthulhu*
- *Midgard*.

James Bond 007
Primera Traducción de *Dungeons & Dragons*: francés.

TSR experimentó un rápido crecimiento, llegando hasta los 300 empleados.

- Se creó *Chivalry & Sorcery* («Caballería y Brujería»)

- Creación del juego *Traveller*, («Viajero»)

- Nació el grupo de acción en vivo *Dagorhir*

- *Suplemento de Dungeons & Dragon: The Arduin Grimoire de David A Gardgrave*, un juego propio

Primera traducción de *Dungeons & Dragons* al español.

Peter Adkinson y Richar Garfield publican *Magic: The Gathering*, Wizards of the Coast se recupera.

TSR comenzó a tener problemas financieros y Wizards of the Coast la terminó comprando.

En 1990 se crearon los primeros juegos de rol de habla hispana, *Aquelarre en España*.

En 1991 se creó en España *Mutantes en la Sombra*. La editorial *White Wolf*, lanzó el éxito *Vampiro: La Mascarada*, con otros juegos suma **Mundo de Tinieblas**.

Ryan Dancey de *Wizards of the Coast* introdujo una nueva política por la que permitiría a otras editoriales y compañías publicar suplementos compatibles con el sistema *d20* (*Dado de 20 caras*). Aparece en Internet las comunidades autodenominadas «rol independiente», producen juegos y publican en PDF, algunos de descargan de forma gratuita.

2.5 - La mesa de rol

Como se denotó anteriormente, la mesa de rol es el lugar donde los participantes describen las acciones de sus personajes a través del habla, dentro de unas reglas, donde se puede improvisar, aunque se desarrollará en este término con cautela en los resultados del proyecto periodístico.

2.6 - Resolución de acciones

Los diferentes sistemas de juego suelen resolver las acciones de los personajes en una pequeña reunión social, ya sean personajes interpretados por los jugadores o por el director de juego, mediante tiradas de dados cuyos resultados se comparan con lo estipulado por las reglas¹⁷. De la misma manera se desarrollará este tema más adelante.

2.7 - Estadísticas

Los personajes de los juegos de rol suelen estar representados por una serie de estadísticas. Las estadísticas son una medida abstracta del éxito de un personaje, por ejemplo, los atributos son las estadísticas de un personaje¹⁸. Estos conceptos serán develados en detalles más adelante, ya que este sistema numérico es de vital importancia para el desarrollo del juego. El término conocido como *Wargame* debe ser explicado más a fondo para evitar ideas peyorativas por desconocimiento.

¹⁷ POND SMITH Mike, *Castillo de Falkenstein*, Ediciones Martínez Roca, Madrid, primera edición en castellano: octubre de 1995, traducción del inglés al castellano por Juan Manuel Barranquero [et al.], [ISBN 84-270-2028-7](https://www.isbn.es/ISBN-84-270-2028-7).

¹⁸ "[GPA Mission Statement](http://www.thegpa.org/)", Oct, 1996 *Game Publishers Association* Dupuis, Ann <<http://www.thegpa.org/>>.

2.8 - Wargames

Tomando inspiración del ajedrez, Helwig, maestro de Pajes del Duque de Brunswick, creó un juego de emulación de batallas en 1780. Variaciones cada vez más realistas pasaron a formar parte del adiestramiento estratégico y militar en el siglo XIX, siendo llamados *Kriegspiel* o *wargames* (juegos de guerra). Derivaron del entrenamiento militar y en la actualidad hacen parte del ámbito lúdico y comercial con la publicación de *Little Wars* (Pequeñas guerras), un juego de soldados para niños creado por H.G. Wells en 1913^{19,20}

2.9 - Especificaciones del tema

Es básica en el juego de rol la creación de un personaje en actuación con distintos rasgos o no a los del ser humano. Se crea dicho rol con diferentes características y directrices ya delimitadas en una campaña.

Cada juego tiene un entorno en el que las aventuras y las campañas pueden llevarse a cabo. Por lo general, un ajuste de la campaña está diseñado para un juego específico (como los Reinos Olvidados de Dungeons & Dragons) o un género específico de juego (como la fantasía medieval, la Segunda Guerra Mundial, o el espacio exterior / aventura de ciencia ficción). Hay numerosos ajustes de campaña disponibles tanto en forma impresa y en línea.

En cuanto a los editores, llevan consigo toda la comunidad aficionada, derivan las publicaciones de los libros donde se halla inmersas las crónicas e historias que

¹⁹ [Braunstein: the Roots of Roleplaying Games](#), artículo publicado por Be15n Robbins en su sitio web *ars ludi*, especializado en la teoría de juegos de rol (en inglés).

²⁰ [A History of Role-Playing](#), artículo publicado por Steve Darlington en *Places to Go, People to Be, The Online Magazine for Roleplayers*, revista electrónica especializada en juegos de rol (en inglés).

derivan las sesiones de rol. Ya hemos hablado de Wizards of the Coast, filial propiedad de Hasbro y editor de Dungeons & Dragons. El segundo editor que encabeza la lista de mercado es White Wolf desde 1991.²⁴

Es necesario mencionar a los editores Indie, no hacen parte de la industria como tal, son una comunidad que identifica sus productos e ideas como cercanas a los jugadores independientes, producen con carácter de idiosincrasia y venden directamente en línea y en las convenciones. Los *Homebrew*, más conocidos como juegos caseros es un sistema de juego construido por aficionados con distinciones corporativas, un ejemplo puede ser Yags y WikiRPS.

3 - Problema de investigación

Entender y reconocer los mecanismos de reconocimiento necesarios para el establecimiento de lazos y redes sociales implica un estudio detallado de las situaciones y teorías que las definen. Aunque estas relaciones sociales tienen diferentes orígenes o ambientes en los cuales pueden darse, hay algunos tipos de relación que no dependen propiamente del lugar, del momento o incluso de elementos coincidentes entre los miembros de dichas redes. Este tipo de relaciones se basan más en el reconocimiento del otro a partir de la articulación de elementos culturales, del momento en el cual los imaginarios e identidades individuales forman un significado que entra a formar parte de una actividad a través de la cual ganan un espacio, un reconocimiento, e incluso un status. Este proceso de mediación entre seres humanos, dependiente de la generación de sus propios productos culturales y su interacción con otros elementos similares es la columna central de esta investigación periodística.

Si bien el reconocimiento de los demás es un elemento primordial dentro de cualquier comunidad, la forma de ganarlo varía en cada una de ellas. A partir de

los ambientes en los cuales se generan las diferentes interacciones sociales, cada cual puede esperar un reconocimiento a sus capacidades, a sus pensamientos, sus ideas; en otras, quizás este reconocimiento dependa de su capacidad adquisitiva, de su capital, e incluso de poseer algún bien. No en vano se forman comunidades de trabajo en las oficinas, como puede verse en la formación de grupos que van desde los cuatro o cinco compañeros que salen a almorzar simultáneamente hasta los fondos de empleados o los sindicatos, así como también se forman grupos de aficionados a diferentes manifestaciones culturales; en los primeros casos, la dependencia tiene como objetivo obtener un apoyo ante el ambiente en el cual viven, ya sea social de carácter laboral. En los segundos, es la necesidad de compartir conocimientos en forma de repositorio de conocimientos. Incluso, de la necesidad de ser reconocido en un estilo de vida, como las asociaciones de poseedores de autos deportivos o de motocicletas de determinado modelo y tipo, como las super deportivas o las *chopper/cruisers* (“*harleys*”).

Este reconocimiento se basa en una serie de factores que les permiten aproximarse y entablar determinados tipos de relación, ya sea de dependencia, de inclusión, o incluso de aceptación incondicional. Otros prefieren pertenecer a este tipo de actividades como forma de buscar nuevos lazos sociales, profesionales o como oportunidad de negocio. En el caso de esta investigación, estas necesidades pueden coexistir en la medida en la que cada cual pueda obtener un reconocimiento a través de sus propios imaginarios materializados a través del juego de rol. La actividad básica se limita a establecer un mecanismo de creación, interacción, reconocimiento y aceptación/rechazo derivados de los mismos. Este proceso toma forma en las actividades inherentes al rol: aprendizaje de reglas, creación de personajes, negociación con una figura de autoridad dentro

del juego y finalmente, un ejercicio de la actividad sujeto a la destreza que pongan en el juego los participantes.

Este tipo de articulación de significados encaja dentro del esquema de mediaciones expuesto por Jesús Martín Barbero en su libro “De los Medios a las Mediaciones” (1978) a través del cual definió la articulación de sentidos y significados en determinadas prácticas; estamos ante un ejercicio de negociación y reconocimiento inherente a la actividad, algo requerido para participar en ella. En esta actividad es factible ver a integrantes de diferentes estratos y creencias, todos enfocados en la actividad e interesados en el reconocimiento por parte del grupo como premio a su esfuerzo creativo. Si bien existen problemas de diálogo también inherentes a las relaciones humanas o al concepto de aplicación de reglas, éstas se canalizan por las vías pertinentes a la actividad. Es decir, el ejercicio constante de mecanismos de negociación y la existencia permanente de mediaciones de grupo logran abarcar otros aspectos cotidianos de la convivencia.

En este mismo marco se pone de plano el ejercicio de la identidad y la formación de comunidades como consecuencia de los sistemas de mediación en ejercicio permanente. La identidad que asume cada cual, a manera de juego, y la identidad que cada cual ejerce como persona, como ciudadano, como estudiante o trabajador; en cada uno de los esquemas que se manejan, cada cual asume una identidad, pero no por ello deja anular la propia, que manifiesta a través de las relaciones secundarias que se originan por la actividad. Y la comunidad que se va creando y que maneja sus propias ritualidades, ya sean dependientes del juego por regla propia o por consenso de grupo. Tienen su propia historia que se transmite oralmente a los nuevos integrantes, y tienen sus propias formas de crear significados a partir de las reglas del juego, ya sean por imitación, comparación o adopción de contenidos.

La investigación periodística pondrá en primer plano el ejercicio de estas actividades y la existencia de dichos elementos como una manera de demostrar las teorías de Barbero, al igual que mostrar aspectos desconocidos de esta afición al lector casual. El dibujar con elementos periodísticos un retrato de esta realidad, tan desconocida para unos y tan despreciada para otros, puede mostrar la importancia de establecer procesos de negociación como fase previa al reconocimiento, algo que podría llegar a facilitar las relaciones humanas en general. Asimismo, mostrar en un ejemplo cotidiano los procesos de formación de comunidades, algo que, aunque se vive en cada momento, pasa desapercibido para el ojo común.

En Colombia no hay cubrimiento de eventos de interés para los aficionados a estas actividades, que no dependen de una corriente masiva de entretenimiento, y cuando hay cubrimiento se le aplican prejuicios sociales e incluso religiosos dadas las temáticas que tratan muchos de los juegos que éstos aplican; en los imaginarios latinoamericanos, fuertemente inmersos en la influencia de iglesias cristianas, se habla de estos juegos como invitaciones al satanismo, cuando no de una especie de locura temporal o de actividades que al no ser deportivas, pueden ser nocivas. Por tanto, la comunidad joven que se adentra en estos grupos sufre de rechazo a nivel familiar, cuando no de señalamiento por parte de estructuras que correspondan a imaginarios tradicionales. Este tipo de estigma es de alcance reducido, ya que son pocos los que abiertamente afirman su gusto por el RPG como opción central de entretenimiento; sin embargo, con el firme objetivo de clarificar las dudas de la audiencia general sobre esta actividad, esta investigación mostrará en varios productos periodísticos un acercamiento a este grupo de afinidad cultural. Ya que el desprestigio de estos grupos se ha extendido debido a la ignorancia sobre el tema y a la poca información existente, se pretende mostrar

de forma clara y directa el universo de estos jóvenes, incluyendo puntos de vista de profesionales en el tema de comportamiento y comunicación en los cuales se establezca el carácter de comunidad de los aficionados, y mostrar al grupo como un generador de identidad, las mediaciones que se generan entre ellos al tener como eje central de su sociedad el juego y sus lazos sociales derivados del mismo.

4 - Justificación, valoración y viabilidad del tema

La generación de productos culturales masivos y la significación de varias actividades alrededor de objetos o personajes con frecuencia despierta reacciones de entusiasmo o de afinidad entre el público receptor de los mismos, generando lazos sociales dependientes de éstos. Una respuesta común a estas influencias es la unión entre aficionados a través de clubs o asociaciones, a fin de compartir información, perfeccionarse en dichas prácticas o simplemente disfrutar de actividades en común. A lo largo de las últimas cuatro décadas se han observado este tipo de clubs con los motivos más diversos: aficionados a cierto tipo de vehículos, seguidores de películas o series como *Star Trek* o *Harry Potter*, o entusiastas de juegos de mesa o videojuegos, como en los que se enfoca esta investigación.

La conformación de estos grupos implica el establecimiento de lazos sociales y la generación de una serie de mediaciones únicas que permiten la convivencia pacífica y la expansión de sus actividades. Según Barbero, las mediaciones son “zonas de articulación entre los procesos de producción de sentido a partir de lo que proviene de la comunicación y otras prácticas de producción de significado. Es decir, son las condiciones, el modo en cómo se articulan los sentidos con otras prácticas (Mata, M., 2006)”; este trabajo permite conocer y entender el origen y

funcionamiento de dichas mediaciones, sólidamente arraigadas en la práctica del juego de rol llamado “Mundo de Tinieblas”.

La comprensión del funcionamiento de este tipo de club de aficionados permitirá clarificar las dudas del público receptor sobre la práctica de esta afición y desmitificar la imagen del entusiasta tan comúnmente popularizado por los medios como una especie de gueto cultural. Asimismo, expone el funcionamiento de una comunidad a través de la asociación entre aficionados, mostrando sus ritualidades particulares y su modo de ver la vida. Un modo que, a pesar de estar centrado en una afición tan llena de fantasía, sorprende por su abordaje claro y consciente de la realidad y la solidez de sus convicciones.

Ante la perspectiva del fenómeno de la formación de comunidades como alternativa a los fenómenos de emergencia cultural, este proyecto plantea mostrar el funcionamiento de una de ellas como ejemplo de convivencia y tolerancia. El establecimiento de prácticas, la construcción de sociedad al interior de estos grupos y la comprensión hacia sus productos culturales y sus esquemas de reconocimiento los convierten en un caso de observación.

Para la audiencia de esta investigación periodística, esta labor será una oportunidad para desmitificar los eventos que ocurren al interior de un grupo que fácilmente puede ser estigmatizado debido a la poca información disponible sobre ellos. Asimismo, para las audiencias académicas es una exposición sobre los mecanismos de participación y establecimiento de redes sociales mediante la práctica de un juego en específico y los efectos de estas prácticas en su cotidianidad.

La investigación se desarrollará en Bogotá, enfocándose en la comunidad de jugadores de la Nueva Librería Francesa, uno de los epicentros tradicionales de esta actividad en el país. La comunidad de jugadores y los directivos del lugar han puesto a disposición de los investigadores el acceso al lugar y la posibilidad de trabajar no solamente en la recolección de datos, sino de participar en sus actividades como nuevos elementos del grupo; los sucesos que se describan a lo largo de la investigación periodística serán sucesos que los participantes del grupo hayan corroborado y experimentado, sin que esto afecte el impacto esperado: el lograr que la audiencia forme su propia concepción de la comunidad y del fenómeno. De esta forma, el grupo de investigación pretende borrar el actual desprestigio que experimentan los jóvenes dedicados a esta actividad, al presentar una inmersión en su mundo que si bien está guiada por un evidente interés y afinidad con su tema también obedece a unos parámetros de análisis establecidos por teóricos de la comunicación, cuyos postulados sobre mediaciones permiten entender el funcionamiento claro de sus mecanismos de unión.

5 - Formulación de la hipótesis

Según la teoría del sociólogo Ferdinand Tönnies manifestada en su libro *Gemeinschaft und Gesellschaft* de 1887, el ser humano busca agruparse en dos tipos de agrupación según orientación de la misma: la primera es el *Gemeinschaft* o asociación cuya pertenencia está por encima del propio interés, y la segunda es el *Gesellschaft*, que define a las asociaciones a las cuales el individuo pertenece por bienestar de grupo, es decir, por el beneficio que se puede obtener de la pertenencia a dicha asociación. Como parte del primer grupo se puede definir a la familia, ya que la consanguinidad y el hábito de pertenencia forman lazos duraderos, en los cuales el valor principal es el de amor; en el segundo, sería el

de asociación en núcleos de generación de trabajo como empresas, en las cuales prima el interés de obtener dinero a partir del trabajo en grupo y por el cual se aceptan reglamentaciones como condiciones para poder participar.

En el caso del club de rol, la teoría que se obtiene es el de ingresar en primer lugar a un *Gesellschaft*, ya que se obtiene entrada a partir de una serie de acuerdos de convivencia sencillos y unas reglas que garantizan el derecho a jugar; sin embargo, a medida que el participante progresa en el juego y participa de la construcción de historias a partir de mediaciones culturales entre miembros, esta pertenencia se torna en una *Gemeinschaft*; el participante entra en un proceso de construcción de familia cuyos lazos abarcan desde amistades derivadas de la cercanía hasta sentimientos de familiaridad durante su pertenencia.

Esto se traduce en: ***mediante el proceso de ingreso a este club de rol, los participantes del mismo aceptan una serie de normas que les dan acceso al club, pero solo participando en sus mediaciones conocen y contribuyen a la conservación y ampliación de las ritualidades y secretos, construyendo una serie de productos culturales y su propia comunidad.*** El proceso va desde el momento en que el integrante es presentado, pero solo cuando participa de los mecanismos de juego (las reglas del rol, contenidas en sus libros y materiales de juego) y de los secretos de la comunidad (conocimiento de la historia del club y establecimiento de lazos sociales con los demás integrantes) el participante del juego es aceptado como un elemento más de la comunidad.

De esta identificación central se desprenderán las definiciones de comunidad, incluyendo la influencia que el eje de mediaciones tenga en los sujetos: el rol está presente en su forma de ver la vida, de relacionarse con el grupo, de construir su propia *communitas*, de escapar de una rutina sin alterar sus escalas de prioridad.

El “cambio de preguntas” radica en la inclusión del grupo de investigadores como miembros de la comunidad, en reemplazo del periodismo fugaz que pueda plantear una o dos preguntas relacionadas con los detalles superficiales de su actividad. Al presentar un análisis con su consecuente exposición, se estará presentando una visión profunda de esta comunidad, lejana a la superficialidad de las menciones en las noticias que terminan por convertirlos en una actividad extraña, y para algunos, nociva por las temáticas abordadas.

6 - Objetivos del trabajo (general y específicos)

6.1 - Objetivo general

Describir los procesos de construcción de comunidad e historia que a través de las mediaciones de juego constituye a la comunidad RPG para confrontar el desprestigio generado por la ignorancia que el público en general posee sobre ella. Para este propósito, el equipo investigador se integrará al club de jugadores de rol de la Nueva Librería Francesa de Bogotá, permitiendo un acercamiento de corte etnográfico y participativo.

6.2 – Objetivos específicos

- Definir y describir los juegos de rol como una actividad lúdica con audiencia en Bogotá, siendo ésta una actividad donde la teoría de mediaciones encaja como un motor generador de comunidad con una serie de antecedentes previos.
- Determinar los procesos internos como comunidad: procesos de significación, formación de su comunidad, escalas de autoridad,

métodos de selección de integrantes, al interior de la comunidad de jugadores del juego de rol llamado “Mundo de Tinieblas” que tiene como punto de reunión el salón de juegos de la Nueva Librería Francesa de Bogotá, y a la luz de las teorías de Barbero y Orozco.

- Identificar puntos de vista de profesionales sobre el fenómeno de mediación y comunidad presente en el ambiente a estudiar: psicólogos, sociólogos y especialistas en comunicación.
- Analizar y Exponer el pensamiento de comunidad ante la sociedad, como son sus posturas sobre el juego y sobre la percepción general de su actividad, las comunidades paralelas a su club que residen igualmente en la Nueva Librería Francesa, y el futuro de su grupo.

7 - Metodología: fuentes a utilizar y género periodístico

Esta investigación periodística se apoya fuertemente en el componente etnográfico como método de observación; el objetivo es lograr una inmersión completa del equipo de investigadores en el medio elegido a fin de observar los procesos que llevan a cabo y a su vez corroborar el funcionamiento de los mismos en cuanto a las mediaciones que éstos generan.

El proceso se llevará a cabo mediante la asistencia semanal a este club y la participación activa en sus procesos sociales. Asimismo, se hará una labor de seguimiento y acompañamiento de sus integrantes, a fin de observar sus características de identidad derivadas del juego y sus imaginarios respectivos; de la misma manera, se pretende obtener puntos de vista de psicólogos, sociólogos

y psiquiatras, que permitan apreciar puntos de vista sobre los procesos que este club realiza como actividad lúdica.

Cada artículo cumplirá con una serie de fases que aporten a la construcción de un producto cultural sólido, interesante y útil. Las fases que se pretenden cumplir con éstos son los siguientes:

1 – Investigación en campo: el investigador, acompañado de un observador imparcial que no tomará parte de la actividad y de otro investigador participante de la actividad, tomará parte de los procesos del grupo, durante el tiempo que ésta tome.

2 – Toma de datos: Durante la participación, todo el equipo investigador tomará datos de bitácora que les permitirán entender, apreciar detalles del proceso y narrar posteriormente la experiencia en torno al tema asignado.

3 – Sistematización de experiencia: posterior a la experiencia de juego, se tomará una serie de diarios que permitan registrar los detalles y conservar los datos a fin de utilizarlos en la generación de los productos periodísticos, los artículos de la investigación.

4 – Generación de Contenido: en base a los datos tomados y a la experiencia vivida, el investigador procederá a generar una serie de productos periodísticos en torno al tema asignado, en cumplimiento con los objetivos y el cronograma. El artículo deberá contar con la aprobación y corrección del tutor y de los demás investigadores, cumpliendo con las metas primarias consignadas en los objetivos además de ser ameno, claro y de interés para todo tipo de público.

Subactividades	<p>1- Por medio de un artículo - ensayo, poner en contexto al lector sobre la historia del rol: Mesa, en línea, en vivo y en consola.</p> <p>2- Redactar un artículo- ensayo, en el cual se expongan los conceptos de mediaciones a través de sus dos principales teóricos: Jesús Martín Barbero y Guillermo Orozco, en el marco del funcionamiento del juego de rol.</p> <p>3- En un reportaje, narrar la historia del club de rol de la librería Francesa, como punto referente de la historia del rol en Bogotá, Colombia.</p> <p>4 - A través de un reportaje, narrar la experiencia de ingresar a</p>	Tomando grabaciones de sesiones de rol, experimentando el proceso de juego, integrando al equipo investigador a la comunidad de jugadores.	Primera semana de octubre a segunda semana de noviembre.
----------------	--	--	--

	un club de rol por primera vez, y encontrarse con los procesos de integración a un nuevo grupo y sus características más visibles (generación de producto cultural primario, el personaje, y la resignificación de elementos como la hoja de jugador).		
--	--	--	--

- Conocer la comunidad de jugadores del juego de rol llamado “Mundo de Tinieblas” que tiene como punto de reunión el salón de juegos de la Nueva Librería Francesa de Bogotá, y conocer sus procesos internos como comunidad: procesos de significación, formación de su comunidad, escalas de autoridad, métodos de selección de integrantes.

Tabla 3.

Objetivo Específico 2	¿Qué se va a hacer?	¿Cómo se va a hacer?	¿Cuándo se va a hacer?
Actividades	Retratar el funcionamiento interno de su comunidad, identificar la influencia de los mecanismos de mediación del juego en	Investigando sobre los conceptos de identidad, comunidad y espíritu de	Octubre de 2011.

	su vida diaria como individuos y como comunidad.	grupo.	
Subactividades	<p>1- Por medio de una crónica, describir una crónica de juego, intercalando la realidad en juego con la realidad de la mesa/club en el momento del juego, describiendo la situación como un producto cultural.</p> <p>2- Por medio de un artículo, describir los impactos sobre la sociedad, de la forma en que la perciben los jugadores, como identidad de grupo.</p> <p>2- Por medio de una crónica, mostrar sus procesos de grupo: costumbres, iniciación, rituales internos, como comunidad.</p>	Entrevistando a los integrantes del club como miembros del mismo.	Octubre a Noviembre de 2011.

	3 - Por medio de un reportaje, mostrar la vida normal de uno de los integrantes del grupo: laboralmente, postura ante la sociedad, su visión sobre personas de la misma edad.		
--	---	--	--

- Identificar puntos de vista de profesionales sobre el fenómeno de mediación y comunidad presente en el ambiente a estudiar: psicólogos, sociólogos y especialistas en comunicación.

Tabla 4.

Objetivo Específico 3	¿Qué se va a hacer?	¿Cómo se va a hacer?	¿Cuándo se va a hacer?
Actividades	Localizar a profesionales de la comunicación y la psicología, que puedan expresar un concepto personal y profesional sobre esta actividad.	Entrevistando a los profesionales elegidos, conservando audio y fotos del proceso.	Octubre – segunda semana de noviembre de 2011.
Subactividades	Realizar un reportaje con estos conceptos, y compararlo con la visión	Utilizando el género del reportaje,	Octubre – segunda semana de noviembre de 2011.

	de comunidad lograda hasta el momento.	plasmar los conceptos de dichos especialistas en torno a la idea central de la investigación.	
--	--	---	--

- Mostrar el pensamiento de comunidad ante la sociedad, como son sus posturas sobre el juego y sobre la percepción general de su actividad, las comunidades paralelas a su club que residen igualmente en la Nueva Librería Francesa, y el futuro de su grupo.

Tabla 5.

Objetivo Específico 4	¿Qué se va a hacer?	¿Cómo se va a hacer?	¿Cuándo se va a hacer?
Actividades	Capturar la esencia del juego: la crónica. Y capturar los pensamientos de la comunidad de jugadores sobre su futuro y el futuro de su comunidad.	Como miembros de la comunidad, hablar con los integrantes y capturar sus impresiones sobre su futuro y el de la comunidad de jugadores.	Última semana de octubre – segunda semana de noviembre de 2011.
Subactividades	1- Por medio de un	Interviniendo en	Última semana de

	<p>reportaje, describir las actividades secundarias de los asistentes del club relacionadas con su juego de rol, como actividades paralelas en clubes hermanos: anime, cartas, miniaturas.</p> <p>3- En un reportaje, capturar las impresiones de los asistentes al juego sobre el futuro que les espera, sus impresiones sobre la utilidad que hallan en sus actividades, y el futuro de su actividad en Bogotá.</p>	<p>el juego durante su clímax (la crónica en un estado avanzado) y capturando sus impresiones en charlas formales.</p>	<p>octubre – segunda semana de noviembre de 2011.</p>
--	---	--	---

9 - Desarrollo metodológico

El proceso estuvo enmarcado en las visitas al interior de la comunidad, con frecuencia semanal, en las cuales se establecieron algunos parámetros de observación a fin de establecer puntos de análisis:

- Uno o dos de los investigadores se incorporó como parte de la comunidad durante los momentos de juego.
- El otro investigador permaneció como observador de las actividades, tomando apuntes sobre los temas desarrollados o grabando en audio los eventos.

De esta forma, cada actividad supuso una labor tanto de estudio como de inmersión, para posteriormente proceder a escribir los artículos donde se condensa la intención de trabajo. En el caso del artículo, el que pudo experimentar el tema central del artículo es quien lo escribe: sin embargo, es el otro investigador quien participa como primer filtro del trabajo permitiendo efectuar una evaluación de los fenómenos descritos de forma coherente y cercana a la realidad.

A fin de preservar cada momento, se estableció un registro en el cual cada investigador añadió las ideas centrales de cada experiencia vivida. Estas fichas pueden encontrarse en los anexos del trabajo como bitácoras de experiencia. Asimismo, se tomaron fotografías y fue posible en gran parte del trabajo establecer contacto telefónico con miembros de la comunidad a fin de despejar dudas y participar de la programación previa del club.

Se estableció igualmente establecer un mecanismo literario que permitiera mantener una coherencia de crónica a todo el escrito. Este mecanismo literario consiste en elementos narrativos que llevan de un elemento periodístico al otro, creando un ambiente fuera de los descritos y analizados en cada punto del libro. Al ser separados de la narración, describen momentos vividos durante la experiencia de la investigación, y son tomados de la vida diaria del equipo de trabajo. La mención de profesores, sitios, personas y situaciones corresponden a

una realidad correspondiente al tiempo vivido en el proceso de investigación, comprendido entre agosto y noviembre de 2011. Por tanto, la estructura de toda la investigación periodística corresponde a momentos en los cuales los investigadores están en un contexto de equipo de trabajo, para ceder la palabra al investigador autor del producto a continuación. De la misma manera, cada uno de estos relatos conectores termina con la primera frase o con el título del artículo siguiente.

Este tipo de hilo conductor se hizo aún más necesario al momento de rescindir de la participación de uno de los integrantes por intentar plagiar un artículo de una página de internet. Por esta razón, fue necesario igualmente suprimir los contenidos asignados al mismo y resolver los puntos de análisis originalmente asignados a través de la narración conectora. Si bien este desarrollo corresponde más a un trabajo en equipo que ya presenta antecedentes de conocimiento del juego y de la actividad lúdica, igualmente se enfrenta a la novedad de la comunidad en sí, al ser uno de ellos jugador del club de los años 2003 al 2005 y haber abandonado esta actividad en el último año mencionado para dedicarse a estudiar, y el otro al conocer el rol, pero jamás haber tomado parte de actividades organizadas a través de la Nueva Librería Francesa de Bogotá.

Se incluyen los contenidos entonces en este trabajo, además de una edición del mismo diagramada para impresión.

10 - Producto periodístico

Contexto a modo de revelación, el fruto está listo.

10.1 - Prefacio

Gonzalo Rubiano Bernal
Docente Uniminuto

Hay situaciones que académicamente y en los medios se vende, el reconocimiento. Pero se queda en simple decir significativo, todos podemos escribir la plana de Bart en el tablero de verde de cuanto reconocemos al otro, sin embargo, está plana solo queda al inicio del capítulo diario que es la vida cotidiana. Cada día encontramos que son muchos los fenómenos humanos y los sujetos que los inventan y viven que existen en el exotismo público o en el secreto privado. Es el caso de los jugadores de rol, su comunidad real y posible es algo que se sabe que existe, que se supone está relacionada a los niños, estereotipo común cuando se piensa en juego o lúdicas, sin embargo, no hay que olvidar que el juego constituye la posibilidad de la solidaridad, de recrear las vecindades, de recrear la amistad y generación de lazos, y no necesariamente implica la etiqueta “prohibido para mayores o adultos”.

Cuestión distinta es que los adultos renuncien al país de nunca jamás, que dejen día a día morir al Quijote, a todos aquellos que desean vivir sus lecturas e imaginaciones. Son muchos los que mandan al exilio a aquellos que desean recrear en la cotidianidad su imaginación más allá de las edades. Es bien sabido en ciertos círculos que el niño jamás muere, se le oculta, se le exilia. Los ejercicios de la prohibición que construyen el cuerpo del adulto le exigen que

olvide su niñez, que la supere. Otros afirman en voz baja, “pasito”, que la juventud igualmente no se limita a una edad biológica, Rossana Reguillo nos cuenta en una imaginaria conversación que ser joven no es lo mismo que estar joven.

10.2 - Introducción: Érase una vez...

La formación de *communitas*, o grupos de personas afines sin una dependencia clara de un territorio es un fenómeno frecuente en el panorama social de las grandes ciudades. Los motivos son bastante usuales para la conformación de estos grupos: aficionados a las películas, a cierto tipo de vehículos, a artistas. Estos clubes son núcleos donde el interés por acumular conocimiento sobre determinada materia en particular se convierte en el centro de la actividad social de sus integrantes. Hablar, compartir momentos en torno al tema tratado y encontrar reconocimiento en el proceso es algo que se ha facilitado con el paso de los años, gracias al auge de la tecnología en telecomunicaciones, en especial del fácil acceso a Internet y la gratuidad de las redes sociales.

El proceso de formación de estos clubes podría definirse en una pequeña operación matemática cuyos elementos serían los **integrantes** sumados a un claro interés de **acumulación de conocimiento** dando un resultado claro, que sería el **reconocimiento a la labor realizada**. En ese orden de ideas se puede mostrar el funcionamiento de los clubes, por ejemplo, de fans de algún artista: preservan las grabaciones de sus conciertos, hacen circular entre ellos las noticias más recientes sobre sus obras artísticas, tienen páginas web con foros y herramientas de comunicación donde resuelven sus dudas sobre aspectos generales, y expanden sus conocimientos, sus saberes, a los que desconocen a dicho artista o a otros aficionados. Y por supuesto, conocer personas con gustos

similares, asistir a los conciertos y experimentar todos los aspectos posibles que pueda abarcar la obra de dicho artista.

Ahora, reemplace la **acumulación** por **generación de conocimiento**. Es decir, un club que se preocupe más por la generación de una serie de conocimientos en forma de productos culturales siguiendo algunas reglas, en un puro ejercicio literario que preserva dichas creaciones en una tradición oral. Y por supuesto, obteniendo un reconocimiento interno a esta labor y la conformación de una serie de lazos sociales sólidos, fraternales. A grandes rasgos, esta es la realidad que viven los integrantes de los clubes de juegos de rol, lugares donde los integrantes aún crean historias y personajes que gracias a las reglas de dichos juegos funcionan como un pasatiempo curiosamente alejado de las principales ofertas de entretenimiento en la ciudad. Lo suficientemente alejados como para hacer recelar a padres y a desconocedores de la actividad sobre sus motivos e interés.

¿Cómo lo logran? Entretejer historias, narrarlas y hacerlas divertidas es una tarea ardua; capturar el interés de una audiencia es algo en lo que un escritor ó un contador de historias puede demorar toda su vida sin lograrlo plenamente; sin embargo, este club mantiene como su pilar central esta actividad, en una labor de cooperación entre sus asistentes. Quienes participan en el juego crean sus personajes, seres imaginarios con trasfondos complejos y los hacen entrar en historias que van entretejiendo en grupo, en una especie de teatro regido por algunas reglas asumidas de un sistema de juego. Es decir, cada integrante entra a articular su personaje, esta creación literaria, con la de otras personas y a su vez todos participan de una historia en la que todos son protagonistas: un ejemplo en marcha del concepto de mediación planteado por los teóricos de la comunicación Jesús Martín Barbero y Guillermo Orozco.

Barbero definió el concepto de mediación como la zona o la coyuntura que permite que una serie de significados obtenidos sean producidos y adoptados por medios y audiencia. Aunque este significado primario se ajusta más a la relación de medios y audiencias, se complementa con la clasificación planteada por Orozco para el fenómeno en cuatro categorías: la primera, la *mediación cultural*, que es el proceso entre los procesos cognitivos y la cultura; el espacio en el cual los primeros adoptan o rechazan la influencia de la segunda. Posteriormente se define la *mediación individual*, el pertinente a cada individuo durante la generación de acciones y pensamientos ante productos culturales. La tercera categoría es la *mediación institucional*, o mediación colectiva, que es el resultado de un estímulo cultural ante un grupo de personas que conforman un núcleo social definido, como una localidad, una ciudad, o un pueblo. Y la cuarta, la *mediación familiar*, al estar ligado el proceso de mediación a una serie de factores como la recepción a la autoridad de los padres, los escenarios culturales que los influyen.

Estos grupos estarían enmarcados en un esquema donde sus propias creaciones entran a articularse con las de otros participantes, a través de los esquemas del juego. Un participante crea a su personaje, como si estuviera asistiendo a un *casting* abierto a una obra teatral que va construyéndose por actos individuales, y cuyo desenlace sólo conoce el director. Y a través de esos espacios, el participante obtiene un reconocimiento a su trabajo como creador simbolizado en la importancia que adquiere como participante del juego y a su vez en la pertenencia al club. Este proceso encaja en la teoría de mediaciones, dado que el proceso cognitivo recibe de una cultura (la del juego) una serie de pautas para participar en un producto cultural que es resultado del juego en sí; es un proceso de construcción de realidades imaginarias donde sólo la imaginación es el límite.

El equipo investigador entró a participar de sus prácticas de comunidad con un enfoque etnológico completamente. Durante varios meses el equipo se ganó su puesto en la comunidad admitiendo una serie de reglas de comportamiento y asistencia, y a su vez tomó parte de las ritualidades que este grupo ha creado con el tiempo. Momentos sencillos como formar parte de las tramas que los directores de juego crean a medida que avanzan las sesiones, crear sus propios personajes y leer sobre las reglas de juego. De igual forma, el equipo se unió a los descansos, las charlas sobre temas de juego y temas personales, a la creación de un ambiente de grupo. Cada letra está basada en una experiencia, en una situación, en un elemento observado dentro del salón. Y la intención es clara: informar a la audiencia general sobre los procesos de convivencia que existen en este grupo cerrado, representativo de los múltiples clubes bogotanos donde esta afición toma lugar.

Y es que el conocimiento general tiende a estar sujeto a la información de los grandes medios sobre los clubes. Aunque ahora es más fácil obtener información sobre estas aficiones a través de Internet, incluso comprar los elementos requeridos para jugar a través de ésta, no hay mucha información sobre los grupos que la practican como su forma de entretenimiento. Han existido noticias sensacionalistas sobre personas cercanas al medio que han cometido crímenes, quizás debido a desbalances mentales que el juego solo vino a demostrar; para los medios es sencillo hablar de aficionados a los juegos de rol de cualquier tipo que cometen un ilícito, pero no mencionan que alrededor de los individuos ya existen ambientes problemáticos suficientes para empujarlos a acciones desesperadas. Pero una investigación que muestre costumbres, el lado humano de estos jugadores y sus procesos de construcción de comunidad, ninguna.

Aunque el equipo avanzó con pies de plomo durante la investigación, una sorpresa mayúscula fue observar que la mayoría de estos participantes, habituales consumidores de toda clase de productos literarios y ávidos lectores, conocen de primera mano las problemáticas que la poca información disponible en medios y la ignorancia general sobre su afición les conceden. Muchos los denominan despectivamente *ñoños*, influidos por los estereotipos que se ven de series norteamericanas como *Los Simpsons*; otros los tachan abiertamente de *nerds* y de *asociales*, siguiendo los clichés vistos a través de comedias como *The Big Bang Theory*. Pero los integrantes son jóvenes comunes y corrientes, que lejos de encerrarse en identidades uniformes desarrollan fuertes argumentos sobre su entorno, con un criterio desarrollado plenamente. Si bien hay casos donde igualmente hay personas que se dejan influir demasiado o que pueden llegar a exteriorizar conductas anormales, son los mismos integrantes quienes les identifican. Y en el caso de esta comunidad, hay integrantes dispuestos a ayudarles y a escucharlos, en un desarrollo de lazos emocionales sólidos cercanos a la familiaridad.

La problemática de la ignorancia es aún mayor que la identificación externa con estereotipos, y está presente principalmente en padres de familia. Durante el curso de las entrevistas, la gerente de la librería contaba historias sobre padres que no podían entender que sus hijos estuvieran desarrollando historias de fantasía épica junto a otros muchachos en lugar de estar tomando alcohol, fumando y caminando por las calles, elementos que al ser más cercanos les producen cierta sensación de tranquilidad. El desconocimiento de la actividad termina por infundir temores de comportamientos que los lleven a abrazar religiones de corte satánico, o simplemente, que enloquezcan; el culto a la rutina que se toma como el *orden normal* o un comportamiento aceptable, sumado a una mentalidad conservadora, margina y prohíbe actividades como ésta. El

rechazo se manifiesta de todas las formas, desde la destrucción de los elementos de juego por parte de los padres hasta conflictos directos de éstos con los regentes del club y de la Librería Francesa.

Con casi 1500 libros de la temática vendidos desde 2001, y un club que ha variado en asistencia entre treinta y cuarenta miembros cada sesión semanal durante los últimos diez años, es posible formarse la imagen de un grupo heterogéneo, cuya gran mayoría está entre los dieciocho y los veintinueve años, aunque hay asistentes que, aunque ya están sobre los treinta y tres años siguen asistiendo a las sesiones de juego. Muchos comparten la afición por la lectura, al punto de hablar con soltura de obras contemporáneas masivas provenientes de autores como *J.R.R Tolkien*, *Anne Rice*, *J.K Rowling*, *Stephen King*, *C. S. Lewis*, *Stephanie Meyer* y muchos más; la imaginación requerida para el juego demanda un flujo constante de información que haya en este tipo de literatura. Y muchos, al referirse a sus propias áreas profesionales, exhiben amplia información, obtenida por el implacable hábito de la lectura. Carreras como Bellas Artes, Derecho, Comunicación Social y una que otra Ingeniería son frecuentes entre las elecciones profesionales de los asistentes.

Estos resultados, las experiencias, los momentos vividos con este grupo de personas que se niegan a dejar de soñar por su cuenta, que hacen todos los fines de semana su propio cuento son los ingredientes de estas páginas, de esos momentos que nos permitieron vivir a su lado. Desde los momentos en que entramos, en que salimos a los descansos entre juego, los cigarrillos que se convertían en largas charlas, la sensación de estar formando parte de una familia nada convencional pero totalmente funcional; las opiniones de los expertos que dieron su punto de vista sobre las situaciones de estas comunidades; y el apoyo de nuestros docentes de la Universidad Minuto de Dios, en especial del profesor

Gonzalo Rubiano, quien nos ayudó a identificar los puntos de análisis y de desarrollo de trabajo.

Los invitamos entonces a descubrir este grupo, estos mundos; muchas veces, a pesar de mantener bien firmes los contactos con el mundo real y el entorno cotidiano, es saludable volver a soñar, volver a crear. Y si es con un grupo como el que pudimos conocer y observar tanto mejor. Es hora entonces de comenzar nuestro relato, no carente de interés.

En una esquina de Bogotá, en una librería donde los juguetes más fantásticos descansan esperando a ser comprados junto a obras que van desde la etiqueta de clásicos hasta las revistas de mayor circulación, acudía un grupo de jóvenes, que se dedicaban cada semana a jugar...

10.3 - Habemus Proyecto!!

“Último semestre... acabé finalmente la carrera!” pensó Paul Contreras mientras caminaba con tranquilidad por los pasillos de la sede de la Universidad Minuto de Dios, en Bogotá. En el recién estrenado edificio nuevo de la sede de la calle 80 con avenida Boyacá, se notaba más que de costumbre la presencia de alumnos nuevos, de primíparos alegres con cara de niños y atuendos fuera de lo común: gorras de béisbol, chaquetas y jeans rotos, tenis converse y celulares inteligentes para chatear sin parar. Paul estaba de camino a la cátedra de Práctica Social, aunque tenía una charla con Manuel Acosta, a fin de integrar equipo de trabajo para realizar una investigación periodística a manera de proyecto de grado.

Al fin llegó al salón C509. Nadie conocido estaba en él; la noche había caído una hora antes. Eran las 8:00 en punto y aún vagaban algunos buscando sus clases. Tras arrojar su morral en algún puesto cercano al escritorio entendido para el docente y volver a salir al pasillo con un dejo de aburrimiento, se dejó abstraer en pensamientos varios mientras miraba al patio central, buscando caras conocidas.

- ¡Viejo Paul! – sonó una voz familiar, sacándolo de sus pensamientos. Hacia él avanzaba Manuel “Pacho” Acosta: estatura media, cabellos ensortijados y barba afeitada en los carrillos, pero intensa en la barbilla y labio superior, formando una suerte de candado – ¿llegaste hace rato?
- ¡Mijo! – exclamó Paul chocando manos con el recién llegado – hace como tres minutos. Esperando a la profe, y con mamera.
- Yo acabé de salir de clase, de Seminario Final de Comunicación. La que vale diez créditos, de los veintitantos que tiene el semestre.
- ¡Ha! Esa clase es buena. Si les toca con Bibiana Perilla, les irá bien si la tienen clara. Si divagan con el proyecto la pierden, pero si la idea es buena seguro les va bien. La profe es bien exigente...
- ¿Exigente? ¡Por ahí pasó hace rato! – Exclamó Pacho – ya explicó las opciones de grado, del proyecto, de todo, y francamente estaba por decirte si tenías las copias del proyecto del semestre antepasado por ahí.

Ambos habían visto una cátedra juntos durante un semestre anterior, Formulación de Proyectos, y habían planteado la posibilidad de establecer para el mercado colombiano una clasificación de edad para videojuegos. Una buena idea, pero con la tremenda piratería que dominaba este sector del mercado se hacía casi utópico pensar que alguien pudiera seguirla.

- Creo que tengo ese proyecto en el computador, pero precisamente de eso quería que habláramos. Tengo una mejor idea, algo que reúne elementos tanto de investigación en comunicación como de investigación periodística.

Pacho alzó una ceja intrigado.

- Pues no hay lío, pero es que ese proyecto ya va por mitad, y nos ahorramos un buen trabajo si lo ampliamos... - dijo, sin mucha convicción.
- Sí, nos ahorramos un tramo largo, pero ese proyecto es medio complicado que funcione acá en Colombia. El proyecto que tengo ahora es sobre investigación de comunidades. Y en especial, una de rol.
- Pero ¿De qué, Rol en línea? ¿de consola?
- No, un club de rol. Un sitio donde aún juegan rol, pero a la antigua, con hojas y libros. Ya tengo algo del proyecto armado, pero necesito entonces que se ponga a investigar sobre la historia del fenómeno. Igual yo lo llevo y lo presento en el club: yo jugué allá antes de entrar a estudiar, hace como cinco años.
- ¿Y aún está la misma gente?
- Muchos – dijo – están varios veteranos y están armando de nuevo el club.

Pacho se rascó la cabeza, incrédulo. Sin embargo, ante la perspectiva del nivel de exigencia de la clase y los sobresalientes antecedentes de Paul en el semestre pasado en la misma materia (que le habían hecho merecedor de una calificación de 4.9 como nota final) no le permitieron replicar demasiado.

- Listo. Mándeme eso por mail y yo lo reviso.

Esa misma noche el correo fue enviado.

- ¿Y entonces, se trata de investigar los procesos de construcción de comunidad de ese club?

- Correcto – dijo Paul a la semana siguiente, a la entrada del salón C509, a las 8:00 pm – es investigar qué mecanismos los unen tanto como para durar separados bastantes años y luego reunirse a volver a jugar. Ahí debe haber una serie de procesos metidos, y sería bueno identificarlos, hacer una investigación periodística que los haga notar.

Pacho aún leía el trabajo impreso. En efecto, estaba clara la idea.

- Pues hagámosle de una vez. La profe nos puede ir corrigiendo el trabajo y lo presentamos como proyecto de grado. Esa es mi meta, un estudio que muestre el interior de esta comunidad.
- De una entonces – dijo Pacho, ya entrando en materia. – Cuál sería el siguiente paso?
- Un trasfondo histórico, un marco teórico para la investigación. Necesitamos que la gente que lea este trabajo entienda de dónde salió este rollo, porqué aún lo juegan y porqué sigue vivo en tantos medios. De ahí ya arrancamos con el tema del club.

Pacho anotó la idea en las impresiones, pero luego de anotarla dejó el lapicero suspendido sobre el papel y se acordó de algo que había notado al momento de revisar el trabajo planteado.

- Algo que noté es que el trabajo está bastante extenso y vamos a necesitar ayuda.

El comentario agarró a Paul con la guardia baja. En efecto, era un trabajo extenso, y teniendo en cuenta que el mínimo de contenidos debía estar en 80 páginas, no sería una tarea fácil.

- Bueno, no hay problema. La cosa es que la gente con la que usualmente trabajo está en otros proyectos y no creo que quieran pasarse a éste.
- Yo conozco a alguien que seguro se mete al equipo. Un compañero que trabaja y que le meterá la ficha en forma.

- Listo, reunámonos la próxima semana. Igual lo importante es arrancar, y para eso entonces encárguese del marco teórico, que a su vez será parte de la investigación. ¿Para cuándo puede estar listo?

Pacho hizo algunos cálculos mentales. Trabajaba en una publicación, en un observatorio de medios y además era padre de familia a sus 21 años.

- Yo envío eso la próxima semana.
- Perfecto – dijo Paul, acariciándose la espesa barba roja con gesto pensativo – quedo pendiente. Ese sería el primer punto de la investigación.

La puerta del salón se cerró, dejando a Paul por fuera de clase. Afortunadamente había dejado su morral en el salón, prueba irrefutable de haber llegado a tiempo.

- Esta profe me va a dejar por fuera. ¡Hablamos entonces por chat! – dijo mientras se abalanzaba hacia la puerta para ingresar a clase.

En una semana, el artículo estuvo listo. Estaba enfocado a la historia de los juegos de rol. Tuvo varias correcciones a lo largo del trabajo, en especial de los profesores a cargo del área. Pero era un inicio perfecto para conocer el medio de la comunidad que el equipo buscaba describir. Además, estaba narrado a un nivel personal, basado en parte en la investigación de Pacho sobre el tema. El artículo en mención comenzaba con lo siguiente: *vertiente tras el imaginario llamado rol...*

10.4 - Vertiente tras el imaginario llamado rol

Por medio de un árbol se puede dilucidar los tipos de rol que existen ante un mundo configurado de ideas creativas que acogen este mundo divertido.

Cuando se es niño, y alberga dicho gusto por la fantasía, no es adverso tener contacto con los libros, cuentos y fábulas. Algunos padres tienen la costumbre de

leer una historia a sus hijos antes de dormir, una muy conocida es Caperucita Roja.

Si en dado caso que se tenga conocimiento de la historia, el niño le dice a su padre, ¿y si Caperucita hubiera cogido otro camino para llegar a donde abuelita, habría cambiado la historia? Es posible que el cuestionarse en dicha realidad haga parte de lo que conocemos como rol, pero, realmente ¿qué es el rol?

Muchos me preguntan ¿cuál es el objetivo de este juego? Yo simplemente respondo que no hay otra cosa mejor que aprender y divertirse, y ese es el objetivo de este juego, anticipadamente tomar el personaje de la niña (caperucita), apropiarse lo que significa ella, y poder decidir tras esa capa roja. Eso, hace parte de ese conocimiento que viene arraigado en el rol: Toma el control de un personaje e imagina que tú eliges dentro de una historia, allí cabe toda posibilidad, experimenta y hallarás.

Rol, apropiarse un significado ajeno que puede llegar a tener afinidad conmigo mismo, por eso viene lo de Caperucita roja, ella habla con el lobo feroz, el animal le recomendó un camino un poco más largo para llegar donde la abuela, con el fin de llegar más rápido donde la señora y ganar tiempo, sin embargo, las cosas pueden ser distintas, ¿por qué no?

La curiosidad humana ha llevado a que el ser humano se pregunte muchas cosas, todo con el fin de tener más conocimiento del entorno donde vive, en la mente de un niño también alberga esa sed de conocimiento, sólo es cuestión de tiempo ver como preguntan y se meten en la historia.

El rol nace con esa noción de permitir a los participantes construir conocimiento gracias a la curiosidad e imaginación, si en el camino te diviertes y aprendes estas cumpliendo con dicho objetivo.

Es necesario delimitar que el rol en su universalidad se presenta como una historia, pero se puede contar de maneras distintas, allí voy a que existen distintos tipos de rol y cada uno tiene su encanto:

El rol en vivo se puede ver como el punto de partida, ya que históricamente, tiene mucho que ver con otras fuentes de conocimiento y cultura que llevan un proceso de promulgación y apropiación amplio a través de la historia, tales como el teatro, la ópera, la pantomima, el circo, se puede hablar de ritos religiosos que traen consigo una clara dimensión escénica, entre otras derivaciones del arte.

Es pertinente hacer hincapié en esta corriente artística de lo que es rito religioso, magia y concepto escénico, ya que contempla esa noción de personaje que trae consigo el rol que será apropiado por un dominante interlocutor.

La interpretación de juegos de rol tiene sus inicios en la Europa del siglo XVI, existieron unos grupos ambulantes de actores que presentaban un tipo de teatro, pero netamente improvisacional, más conocido como *Comedia dell'arte*.

Esta derivación artística se desarrollaba también por cualquier persona, no era obligatorio ser profesional, el drama era el tema central, donde las prostitutas eran generalmente la protagonista (debido a la alabanza de personajes marginales).

“Las Cerdas” comienzan a difundir este tipo de arte por toda Europa en el siglo XIV, la estructura predefinida y elaborada con un fin pornográfico emitía un temple bastante particular, los hombres personificaban a las actrices con gemidos, ya que las mujeres eran consideradas un estorbo en la época. Una de las distinciones de este tipo de arte era que los personajes usaban máscara, salvo los enamorados.

Es de destacar que Jacob Levi Moreno fundó en Viena "El teatro de la improvisación" ("*Stegreiftheatre*") quien más adelante se centraría en estudios de psicodrama y psicoterapia. Viola Spolin es considerada la abuela de la improvisación americana, ya que los *juegos teatrales* creados por ella ejemplificaban esas simulaciones de juicios y legislaturas, donde los jugadores asumían un rol e improvisaban, pero sin las reglas formales que existe del rol como lo conocemos.

Gracias a "The Compass Players" Viola dio a conocer este tipo de arte, con ayuda de su hijo Paul Sills y David Sheperd Chicago, Illinois (EE.UU.) optó con este tipo de corrientes nuevas. En los años 50's y 60's ya existía un caudal de "reglas" de improvisación armado gracias a Viola, donde surgieron otros precursores.

Existen evidencias que juegos con el estilo *asesino* pudieron ser jugados por adultos en los años 20 en New York. Una de las versiones del juego donde se convalida a un asesino decir «estás muerto» fue mencionado en la autobiografía de Harpo Marx, ¡donde titula *Harpo Speaks!*, en dicha parte de su vida. Este artista neoyorquino fue conocido por su papel de mudo con su peculiar peluca naranja y su gabardina siempre con los bolsillos llenos.

Wargames

La historia se fue moviendo, y dicha interpretación de roles fue amoldándose, sin embargo, se debe retomar otra corriente que fue determinante con dicha interpretación que poco a poco era determinante para llegar a constituir lo que se conoce como rol en vivo y posteriormente el de mesa: los *Wargames*, (juegos de guerra). En 1780, El Maestro de Pajes del Duque de Brunswick, creó un juego donde se emulaban batallas. La mejoría de este tipo de juego llegó a vincular el

adiestramiento militar, el siglo XIX apropió dicha concepción de juego con formación en batalla.

Se les conoce como *Kriegspiel* o *Wargames*, y en la actualidad son una realidad al interior de los campos de entrenamiento. A la hora de relacionar esta vertiente en el campo comercial y ocioso, en 1913, H.G. Wells publicó de *Little Wars*, un juego de soldados para niños con ese objetivo lúdico.

Los adultos pudieron conservar dicha recreación con modelos miniatura del periodo de las guerras napoleónicas, de allí sale esa corriente de juegos adversos (y relacionados) conocida como *Warhammer*, que se desarrollará más adelante.

Se puede contemplar que el juego de Paintball es otra vertiente de estos *wargames* o juegos de caza que ha pasado al ámbito netamente comercial, donde se juega con armas netamente para disparar pintura, y se busca un objetivo militar ficticio; la concepción estratégica hace la diferencia y no contempla mucho de la interpretación de roles.

Finalizando la década de los 60's las pinceladas de fantasía comenzaron a llegar a estos *wargames*. El lingüista M.A.R. Barker utilizó dichas sesiones para crear *Tékumel*, el gran juego basado en las culturas de la India, el Oriente Medio, Egipto y Mesoamérica, en vez de abundar una vez más en las sobreexplotadas mitologías europeas, logró ambientar de manera muy exótica y distinta los universos de ficción a los que el aficionado medio está acostumbrado.

Braunstein

En 1969, la universidad de Minnesota realizó algo sin precedentes, a la decisión como moderador de David Wesely se desarrolló una sesión de *Wargame* donde los jugadores interpretaron personajes personalizados al interior de un escenario

del periodo napoleónico cerca de Braunstein, el gusto de esta sesión promulgó a una segunda ocasión de encuentro, con roles de gobierno y a los revolucionarios en una ficticia república.

El hecho no causó conmoción de ningún tipo, sin embargo, Realmente tenía un gran parecido con una partida de juego de rol en vivo que con un juego de rol tradicional.

Chainmail y Blackmoor

Braunstein dio el impulso a lo que sería por Dave Arneson la campaña de rol en vivo más larga de la historia, el hacer parte de dichos juegos de Braunstein fue solo la antesala para este hombre que retomó la fantasía como contenido principal para el reino de *Blackmoor*. («Páramo negro»), en 1971 comenzaron a dirimir realidades estas sesiones para contemplar una manera de entretenimiento única; los elementos básicos de lo que es rol hace parte de esta realidad ficticia: puntos de vida, puntos de experiencia, niveles de personaje, clases de armadura y mazmorras.

La diferencia con Braunstein se centraba en que los jugadores podían decidir los objetivos de sus personajes, lo mismo que el escenario definido por Arneson, y se utilizaban miniaturas, además de mapas del terreno para refrescar gráficamente la estrategia a seguir.

En el mismo año, el escritor y diseñador de juegos Gary Gygax, de la asociación de *wargamers* de la Universidad de Minnesota, construyó una serie de reglas para un ejército bajo medieval. Este *wargame* fue publicado con el nombre de *Chainmail* («cota de malla»). De hecho, es un juego de referencia histórica, incluía un suplemento para poder añadir elementos fantásticos, como magos y dragones,

por ende, esta creación deriva en lo que podría conocerse como el rol moderno, ya que su creador es uno de los verdaderos creadores de dicho universo.

El rol de mesa de una u otra forma se forjó de la mano con lo que se conoce como rol en vivo, los matices del dramatizado fueron asumiendo mucho más, dicho conjunto de hilares, pero, a un concepto más interno, la mesa con situaciones, personajes y diálogo improvisado. Durante el siglo XIX y a principios del siglo XX, muchos juegos de tablero y juegos de salón, como «jurado» incluían elementos de interpretación de roles, se buscaba encasillar un dramatizado improvisado con un entorno “justiciero”; allí se distanció al juego de mesa y de salón tradicional.

Es pertinente adicionar que toda la corriente de interpretación de roles remitido anteriormente tiene su sello preferencial en lo que se conoce como rol de mesa.

En los 60’s un grupo parecido a *Markland Medieval Mercenary Militia*, llamado *Society for Creative Anachronism* («Sociedad para el Anacronismo Creativo») comenzó a organizar eventos en la universidad de Maryland donde era evidente la recreación de manera real de la historia y sobre todo la cultura medieval. Con algunas pinceladas de fantasía.

El juego de guerra de tablero *Diplomacy*, inventado por Allan B. Calhamer en 1954 y publicado en 1959 adentró a que las interacciones sociales y personales formaran parte del juego. Una variante en vivo de *Diplomacy* llamada *Slobbovia* fue utilizada para el desarrollo del personaje en lugar del conflicto, lo que comienza a moldear históricamente lo que es rol moderno.

El nacimiento póstumo de lo que se conoce como rol se dio gracias a Dave Arneson y Gary Gygax, se conocieron y colaboraron juntos para crear el primer juego de rol en ser comercializado: *Dungeons & Dragons*. El nombre del juego derivó de otros dos juegos comercializados con anticipación, lo diferente era que estos juegos eran netamente de tablero: Gygax había descubierto, a inicios de los años 70, un juego australiano titulado *Dungeon*. Poco más tarde encontró otro juego de tablero, pero estadounidense y titulado *Dragon*, y la inspiración de dichos títulos entabló el título de *Dungeons & Dragons (Calabozos y dragones)* y en 1974 salió a la luz pública.

Los créditos de dicha concepción de fantasía heroica la tuvieron desde sus inicios Tactical Studies Rules (TSR), la compañía de Gygax en su momento, salvo que hoy en día pertenece dicho juego a Wizards of the Coast.

El rol de consola Es una derivación de lo que es el éxito del rol de mesa, ya que el mercado ganado por Dungeons & Dragons iniciaba con gran acogida, y los videojuegos indagaban verdaderos motores de acople, se observó este tema fantasioso como un contenido excelente para explotar.

En 1974 salió el boom de Calabozos y Dragones, pero en 1975 la misma empresa que le dio las alas, TSR, Inc lanzó al mercado la primera adaptación como videojuego de Dungeons & Dragons, es pertinente afirmar que existe mucho contacto de interlocutor en lo que se conoce como rol de mesa, el paralelo se distancia un poco más cuando se habla de videojuego de rol.

La interfaz del hombre con la máquina limita en parte la participación social, sin embargo, con la llegada del internet y de los videojuegos en línea, es factible afirmar que prácticamente todos los juegos de rol de género consola se

encuentran como una derivación de los juegos en línea, allí existe una participación constante de personas.

Dos de los más destacados juegos dentro de la amalgama del rol de consola de videojuego son: Diablo y Final Fantasy, cada uno contempla una imagen desarrollada de un universo donde los personajes derivan todo tipo de aventuras y estrategias.

Diablo fue creado por Blizzard North en el 1996, emula acción y fantasía sobre un personaje que se encara a diversos desafíos y búsquedas de todo tipo, tras su aventura adquiere más fuerza y experiencia, se puede personalizar el avatar en su apariencia y habilidades.

Final Fantasy en su concepto, conlleva una historia de donde sobresalen un sinnúmero de narraciones, del mismo modo se ha distribuido en revistas, películas, videojuegos, entre otros productos.

Inicia como una serie de fantasía por el japonés Hironobu Sakaguchi en 1987, buscando rescatar financieramente a la empresa que lo vio nacer, Squaresoft, el notable logro de la historia solventó y catapultó la idea de tal manera, que hoy en día es la tercera franquicia de videojuegos más larga en la historia.



l rol en línea básicamente nace por consecuencia de la necesidad de entablar comunidad tras dicha interfaz que se evidencia tras un computador y enlace a internet, las videoconsolas son predecesoras de esta corriente que ha desatado infinidad de historias en línea.

Se le conoce a este tipo de juegos como videojuego de rol multijugador masivo en línea, que en inglés sería (*massively multiplayer online role-playing game*) MMORPG.

Su antecesor los MUD, la primera creación de videojuego de rol en línea no gráfico, las aventuras imaginadas hacen eco tras el telón de la conversación, allí se plasmaron los primeros encuentros vía web de nociones fantasiosas e imaginarias sin la imagen que luego llegaría a determinar otra rama en el árbol del universo del rol. Zork, Adventure, entre otros engalanaron la lista del entramado banquete de juegos en línea.

Los exponentes de este tipo han concebido el rol fuera del concepto de la mesa que viene acompañado del papel, lápiz y dados. El primer MMORPG con sentido comercial y basado en texto, pero bajo una percepción «masiva» y, con el uso de servidor a mediados de la década 80 fue realizado por John Taylor y Kelton Flinn, el juego Islands of Kesmai.

La escenografía gráfica creado por LucasArts llamada Hábitat reunió la interacción a modo de chat en 1988, aunque no era un juego, pero se suma a dichas creatividades del rol como tal.

El gusto por el rol, los avances tecnológicos y la creatividad dieron por fin el paso al primer MMORPG gráfico, *Neverwinter Nights*, del diseñador Don Daglow y la programadora Cathryn Mataga, la cuna de AOL derivó en 1991. *The Realm Online* llegó a tener éxito en su momento (1996).

La popularidad mundial se asomó a los lindes del rol en línea con *Ultima Online*, era necesaria la suscripción y se respetaba todo lo derivado del RPG.

Corea del Sur también comenzó a tener una fuerte popularidad en medio del mercado del MMORPG, y Jake Song diseñó el juego *Nexus: The Kingdom of the Winds* (1996), pero el juego que hoy en día sigue adoptando afición por dicha autoría es *Lineage* (1998).

Estados Unidos también consolidó fuertemente este mercado gracias a las expansiones, *Dark Age of Camelot*, *EverQuest II* y *Star Wars Galaxies* (2001),

Ragnarök Online fue lanzado en agosto del 2002 por la empresa coreana Gracity Corp. causando furor en sus primeros años, extendiendo licencias a un caudal amplio de países con ganas de jugar; sus sistemas particulares y la mezcla de escenarios 3D y sprites 2D hacía la diferencia.

No puedo dejar de lado lo moderno y más apetecido por el mercado online, World of Warcraft es el sinónimo de éxito tras una estela de juegos que fueron adhiriendo gusto a todo un mundo de videojugadores conectados por un mismo fin: el deleite.

EL 23 de noviembre del 2004 hizo su aparición gracias a la empresa Bizzard, Vug lo distribuyó. Se conoce que esta creación ha batido récords, en su género, valga la aclaración. La interacción que genera, su facilidad y los escenarios de gran calado dan molde a este universo que parece no tener fin. Ha superado la sorprendente cifra de 10 millones de jugadores (y sigue en ascenso).

La fantasía no tiene fin...

Es pertinente dejar en claro que luego de salir al mercado Dungeons & Dragons, la fantasía ha tenido extensas ramificaciones que han alimentado la red de aficionados en todo el globo.

Centrándome sobre todo en el rol de mesa, al iniciar este recorrido mágico y desprendiéndose del linderó de Gary Gygax, las próximas creaciones de rol luego de Calabozos y Dragones eran suplementos, sin embargo, las nociones adversas y dispersas comenzaron a dar trazo en este entramado rudimentario para denotar originalidad, *The Arduin Grimoire* de David A. Hargrave (1977) nació como un suplemento de Dungeons & Dragons, y terminó siendo otro juego.

La ambientación mágica no se perdía durante los años 70 al ver otras derivaciones de juego: *Tunnels & Trolls* («Túneles y Trolls», 1975), *Chivalry & Sorcery* («Caballería y Brujería», 1977) o *The Arduin Grimoire* («El grimorio de Arduin», 1977), *Traveller* (1977), *RuneQuest* (1978) y *Space Opera* (1980).

En la década de los 80 ya se veía el rol en un punto tan alto que comenzarían los bombardeos de críticas de todo tipo, no sólo eso, la expansión del concepto rol abarcaría diversas editoriales para rescatar algo de ese nicho que se veía tan próspero.

Diversas traducciones comenzaron a evidenciarse, el potencial era evidente, en 1985 *Dungeons & Dragons* sería traducido al español, otras corrientes del juego se hacían conocer, como la derivación informática, entre producciones animadas. En la década de los 90 aparece por manos de la empresa White Wolf la sofisticación más deleitante que ha tenido de momento el rol, publicó *Vampiro: La Mascarada*, el auge de dicha creación formó otros juegos que de la mano con *Vampiro* lograban *Mundo de Tinieblas*.

El declive se vio enmarcado en la proliferación de los avances tecnológicos y las modificaciones que hacían parte de los juegos de rol en internet o videojuego, no era necesario un narrador para el desarrollo del mismo.

No sería el único golpe que recibiría el rol de mesa, un opositor al doctorado en matemáticas en la Universidad de Pennsylvania llamado Richar Garfield y su compañero Peter Adkison crearon en 1993 un juego de cartas coleccionable con un escenario fantástico muy parecido al de los juegos de rol de fantasía llamado *Magic: The Gathering* (*Magic: el encuentro*).

Dicha creación chocó de manera vertiginosa a todos los aficionados al rol y se perdió competencia ante la novedad, ni hablar de los avances tecnológicos que

apalearon la industria. Los inconvenientes financieros de TSR lo incitó a la quiebra, salvo la reacción de Wizards of the Coast que compró el activo en 1997. La empresa de juguetes Hasbro, se haría en 1998 con lo que se conoce como Wizards of the Coast para solventar no sólo el negocio del rol, sino impulsarlo a todo vapor.

Regresar en el tiempo, y observar dicho auge de un juego en multiplicidad de formas evidencia que la creatividad humana no tiene límites cuando se lo propone, basta con mirar al cielo estrellado para comenzar a pensar que existen miles de estrellas que ya no existen, pero su luz sigue emitiendo brillo, han muerto hace algunos miles de millones de años, y dicho resplandor sigue viajando a través del universo.

Dicha realidad permite reflexionar ante un mundo que se conoce y luego se revela ante nuestros ojos, la imaginación ante el previo aviso, o la noción del saber cuándo se desconoce el porqué de algo.

Repensar el rol, husmear su pasado, y ver dicha ramificación dinámica que construye conocimiento y cultura, pero sobretodo comunidad, todos girando en torno del gusto y por qué no de la calamidad.

Ahora es pertinente regresar a la niñez, mirar el libro de Caperucita Roja y realmente disuadir si realmente hubiera existido un camino distinto a casa de abuelita ¿las cosas habrían sido distintas? Y no solo eso, si la niña hubiera podido decidir ¿realmente la historia habría tenido un fin?

10.5 - Encuentro con el ayer

Tres semanas habían pasado desde el acuerdo de trabajar en grupo y la introducción de un nuevo colaborador, Juan David Ramos. El nuevo integrante

había adoptado la idea con entusiasmo, y tras haber leído a fondo el proyecto se había sumado al equipo en el siguiente paso: ir al club, conocer la comunidad y ganarse un puesto en ella. Y por supuesto, comenzar a obtener datos para los puntos del trabajo.

El edificio donde funciona la Librería Francesa, en la 95 con 19, se alzaba solemne sobre la tarde de nubes de Bogotá. Sus ventanales de madera y extensas vitrinas le daban un aspecto de templo. Hacia él caminaban los tres integrantes del grupo, compartiendo impresiones sobre el tema.

- Por cierto, Pacho, el artículo quedó bien, pero hay algunas cosas que cambiarle...
- Sí, el profe Gonzalo ya le hizo algunas correcciones – dijo Pacho, apurando el paso – además ya accedió a dirigir el proyecto. Hay que pasarle los demás artículos para que los vaya revisando.

El profesor Gonzalo Rubiano era, sin duda alguna, la mejor elección para verificar el contenido del trabajo. Dictaba Teorías de la Comunicación y era una de las personas mejor capacitadas para trabajar con los temas de *subjetividades*, como pueden ser los centros de las comunidades urbanas. Lo cierto era que el profesor era conocido por los integrantes del equipo, al haber visto con él cátedras que, aunque eran recordadas por extensos trabajos que requerían una argumentación clara, mapas mentales y esquemas de trabajo semanales que terminaban por convertirse en un verdadero problema al acumularse con otras cátedras. Era uno de esos momentos universitarios donde en el momento la clase era un verdadero dolor de cabeza, pero después de haber visto la materia solo quedaba verdadera admiración por el profesor, quien solía hablar, cuando no se tocaban temas de teoría académica, de motos, de cómics y de videojuegos con la propiedad de un experto.

- Viejo Paul – dijo Juan David rompiendo de súbito el silencio que flotaba luego de las palabras de Pacho – ¿Y usted venía antes acá?

- Sí, yo era un asiduo del club hasta que entré a estudiar comunicación. Pucha, hace cinco años que no vengo a jugar... se siente raro.
- O sea que ¿tú conociste a *Killer*? – preguntó Pacho.

Paul abrió los ojos al escuchar ese nombre.

- ¿*Killer Cool*, Javier Isaza?
- Le dicen *Killer*, y vive en Suba. Tiene un *nosferatu*, y es alguien que sabe narrar mucho y antes venía a la Librería Francesa.
- Sí, entonces sí le conocí, pero no fuimos amigos. Digamos que cuando yo llegué a jugar, él ya estaba de salida.
- ¿Y de hace cuánto viene el club? Sería interesante saberlo, no llegar tan de improviso a saber todo sobre el sitio.

Paul se detuvo en el parque cercano a la Librería, donde una gigantesca cabeza de un ex presidente conservador sobre unas escalas miraba hacia la calle.

- Mejor les cuento la historia antes de entrar. De hecho, dos amigos que estarán en el salón hoy les terminarán de confirmar los detalles. El club tiene casi diez años... - tomó aire para dejarse llevar por los recuerdos – sí señor, diez años casi. Y comencé a venir en el 2003, sin tener idea de juego.

Se sentaron junto a la estatua. Con grandes pausas, Paul comenzó a narrar su cuento, el cuento de la historia del club de la Librería: una *década de juego*, diez largos y fantásticos años...

El Club de Rol de la Nueva Librería Francesa

10.6 - Una década de juego

El equipo investigador habló con integrantes del club a lo largo de su historia, que no está exenta de interés. Una semblanza de una emergencia cultural que ha persistido en su actividad en el tiempo.

En Colombia los juegos de rol han contado con espacios reducidos para su difusión y práctica, que, aunque poco pueden hacer para masificar esta afición si cuentan con la tenacidad necesaria para perseverar y alojar a quienes buscan este pasatiempo. Esa es la historia del club de la Nueva Librería Francesa, un enclave de buena literatura y toda clase de artículos de colección.

La Librería funciona desde 1980, cuando surgió al lado de las demás cadenas de la época: la Librería Buccholz y la Librería Nacional. Sin embargo, el interés de esta librería fue el de ofrecer libros en otros idiomas y estilos diferentes; en ella era posible conseguir obras en francés, inglés y alemán, e igualmente disponer de ediciones de bolsillo y de precio reducido, como las colecciones de *Penguin Books* de Inglaterra. Igualmente, los cómics formaron parte esencial de los productos habitualmente disponibles en sus estanterías.

Pero lo que comenzó a diferenciar a la Librería Francesa en su oferta de entretenimiento comenzó a marcarse fuertemente en los años noventa, cuando a través de sus locales comenzó a ofrecer juegos de cartas como *Magic: The Gathering*. A fin de fortalecer esta afición, se abrieron en los diferentes locales: los llamados *Hobby Center*, que facilitaron el encuentro de jugadores de todas las edades bajo la vigilancia de jueces de juego y del paciente personal de la librería. A partir del 2000, la librería comenzó a ofrecer juegos de rol de mesa, como *Dungeons And Dragons (Calabozos y Dragones)* y el *Mundo de Tinieblas (World of Darkness)* entre otros. Gracias al creciente acceso a Internet, los aficionados a estos juegos comenzaron a ubicarse en los diferentes clubes de Bogotá: el bar *Camelot Millenium* de Galerías, las bibliotecas públicas como la Luis Ángel

Arango, donde tenían acceso a los libros, y por supuesto, los *Hobby Center*. A partir del 2001, la Librería Francesa cerró sus locales en los diferentes puntos de la ciudad y unifica todas sus actividades en su actual ubicación, la calle 95 con carrera 19.

Ahí es donde inicia la historia del club de rol.

Uniando a los jugadores – Ohtar, el primer club

Luego de haberse reunido a todos los *Hobby Center* en el local de la calle 95 con Carrera 19, lentamente comenzó a formarse una conciencia de grupo, que permitiera a todos los asistentes mantener una continuidad de juego. Pronto surgió la iniciativa del club: por parte de la librería, este club se vio como una forma de ayudar a los asistentes “a adquirir progresivamente los manuales de reglas y los elementos necesarios para jugar”, en palabras de Andrés Chávez, uno de los primeros asistentes al club. Económicamente, esta asociación permitiría a la Librería comenzar a establecer un mercado para los productos de entretenimiento que comenzaba a importar; para los jugadores, sería una forma de formarse en un grupo ordenado, coherente, siempre guiados por el interés de jugar.

Muchos de los integrantes no estaban de acuerdo con la unión de los jugadores, así como tampoco de unirse en un solo club. La primera división estuvo en los mismos juegos que tenían en marcha: la mayoría jugaba *Dungeons And Dragons*, mientras que los participantes de *Mundo De Tinieblas* sólo eran unos pocos. “Pocos, pero con bastantes ánimos” recuerda Andrés Higua, asistente a aquellas primeras jornadas.

El club estaba compuesto por casi veinte personas, entre los cuales destacaron figuras como Emerson Coy, actual investigador de la Universitat de Barcelona, y Federico París, quienes asumieron el papel de regentes. No era raro que durante

las jornadas y la vida en comunidad terminaran en una especie de amalgama de realidad y ficción, por lo que en sus comunicaciones siempre firmarían con el nombre de sus personajes: mientras que Federico firmaba como *Lord Paris*, Emerson usaba el nombre de su personaje *Darius McFulie*. Esto se extendió a sus compañeros de grupo; en los foros que se usaron como primer medio de comunicación oficial entre quienes tenían disponible acceso a Internet, solo se encuentran sus nombres de personaje como identificadores.

“La labor de las directivas estaba más enfocada a trabajar en papeleo administrativo, en organizar las mesas y en coordinar al personal de narradores”, menciona Andrés Higua. El siguiente paso fue darle un nombre al club: *Ohtar*, en homenaje al caballero que había salvado los pedazos de la espada *Narsil*, en las historias de J.R.R Tolkien. Era una alegoría a la unión que se esperaba de quienes habían llegado a jugar; unión entre jugadores.

El club inició la tarea de unir las comunidades presentes en el salón de juegos, con la excepción de los jugadores de *Magic: The Gathering*, un juego de cartas. Sus resultados fueron positivos: las mesas de *Dungeons And Dragons* fueron unificadas en las ediciones disponibles en el mercado, la segunda y tercera; el *Mundo de Tinieblas* finalmente se unificó en un solo ambiente, aunque los integrantes de los ambientes disponibles para jugar (*Vampiro y Hombre Lobo*) preferían mantener la independencia de sus mesas, haciendo de cada una de ellas un mundo aparte. En medio de todo, el permanecer en un estado de orden mínimo comenzó a dar buenos resultados, sacando adelante eventos sencillos y generando una conciencia de grupo que perduraría con el tiempo.

Sin embargo, la misma organización comenzó a resquebrajarse por intereses ajenos al juego: los dineros que se recaudaban por concepto de mensualidades y

el desorden administrativo comenzaron a generar recelo entre jugadores; las directivas no estaban del todo conectadas con el club y la Librería, por su parte, exigía un manejo más claro del dinero recaudado. El club perduró hasta el año 2003, cuando oficialmente sus integrantes dejaron de identificarse con sus principios y muchos desertaron del salón de juegos hacia mesas individuales. Otra causa fue la poca cobertura de los mecanismos de comunicación diferentes a la asistencia al club, que permitieron el crecimiento de nuevas estructuras administradas por otras personas. Lentamente la dirección de las mesas de rol se fue inclinando por un liderazgo más personal que ligada a un grupo de narradores.

Con la renuncia de los directivos y de varios de sus miembros fundadores como Federico y Emerson hacia finales del 2003, *Ohtar* se disolvió como club, dejando el grupo de jugadores sin una estructura de mando definida.

La segunda generación – Ragnar.

Durante los últimos días de *Ohtar*, había surgido un grupo de nuevos narradores que lograban manejar eficientemente el club sin mediar entre una mesa directiva. A pesar que esta dirección estuviera apoyada en la capacidad de coordinar las historias entre mesas, pronto estos narradores empezaron a tener la suficiente influencia para opinar en el consejo de directores del club. Debido a los frecuentes desacuerdos de los integrantes de la mesa directiva, estos narradores comenzaron a tomar decisiones de forma independiente, de tal forma que al momento de disolverse una estructura menos compleja y totalmente operante fue aceptada del todo como una nueva forma de dirigir el club.

De esa manera surgieron líderes individuales, que aparte de narrar bien atraían gente al club y aglutinaban a su alrededor a quienes asistían frecuentemente. El

más destacado en palabras de varios de los asistentes de la época era Raúl Javier Isaza, quien estaba a cargo de una mesa de juego de *Mundo de Tinieblas*. Fue bajo su dirección cuando el club comenzó a extenderse realmente, a formarse como *communitas*; muchos de los que aún permanecen en la Librería lo recuerdan como un verdadero fundador, alguien que supo tomar la batuta del grupo. “Con él, comenzamos a jugar *Mundo de Tinieblas*; empezamos cinco personas y comenzamos con el juego.

Empezamos antes, pero a partir de ese momento se oficializó que ya no éramos los veinte de *Ohtar* sino entre siete y ocho mesas de cinco ó seis jugadores en promedio dirigidas por personas que respondían a su liderazgo. Y cuando *Ragnar* surgió, estas mesas se unieron formando un club mucho más grande” recuerda Andrés Higua. “Ya no eran dos o tres mesas; era un grupo donde era posible jugar en varias mesas, donde lo que pasaba en una de ellas afectaba al resto” añade Andrés Chávez. Eso permitía conocer a todos los integrantes identificar a los personajes y crear un mundo donde todos eran ciudadanos de la misma historia, y afianzar sólidos lazos sociales que se originaban en la constante interacción de las historias de juego.

Conscientes de las múltiples trabas que se habían generado durante la primera etapa del club, el reordenamiento de los integrantes dependía de formar una estructura ágil, que estuviese en capacidades de tomar decisiones rápidas y de establecer cronogramas con actividades que fomentaran y establecieran a la librería como un lugar destacado entre la naciente cultura de jugadores de rol de la ciudad. Habiendo estado la mayoría de narradores actuales como integrantes del antiguo *Ohtar*, decidieron reformar con el apoyo de los propietarios de la librería al club y conservar su espíritu de cuerpo, con mayores espacios de participación.

El club se fundó nuevamente como *Ragnar*, palabra que viene de un acrónimo: “Real Acemis de la Guerra, la Gnosis y las Artes del Rol”. Aunque el nombre nunca fue oficialmente establecido, fue igualmente adoptado el nombre de *Ragnarok*, el apocalipsis de la religión nórdica. Tomando las experiencias del intento pasado, el club comenzó a expandirse y a protagonizar la escena del rol en Bogotá.

Ragnar se posiciona en Bogotá

Javier Isaza tenía excelentes ideas, y al principio su estilo de liderazgo fue aceptado por los jugadores y directivos de la librería. Bajo su dirección se unificó el *Mundo de Tinieblas* y se comenzó una serie de torneos que se llamarían *Power Games*: juegos en los que, semejando una arena de gladiadores y sin necesidad de poner una historia de por medio, pudieran enfrentarse todos los jugadores de rol a fin de definir quién tenía mayor poder y estrategia. Asimismo, se comenzó a entrenar una serie de nuevos narradores, que pudieran hacerse cargo de los jugadores que jornada tras jornada llegaban a la Librería, formando un grupo numeroso de casi diez mesas de juego simultáneas, en ocasiones con siete o diez jugadores en cada una.

Andrés Higua estaba entre ellos, al igual que Paul Contreras, Hernando Márquez, Julián Rojas y Esmeralda Álvarez, *Ragnarok* estaba llegando a un punto en el que la coordinación entre jugadores debía ser vital, dado el interés de todos por participar en un universo en el cual cada uno tenía sus propios significados y posición; cada jugador poseía múltiples personajes en diversos juegos, y entre ellos a uno principal que le identificaba en el grupo. Entre ellos solían llamarse por sus nombres: Javier Isaza era conocido como *Killer Cool*, Jesús Cossio como *Marcus de Falla*, Andrés Higua como *Endymion D'Lume*. Cada jugador estaba en capacidad de narrar aventuras que se preservaban en la oralidad del ambiente de

juego, manteniendo cada cual su propia fama como jugador y a su vez como integrante del club.

De aquella generación es recordada con agrado la masiva participación que permitía a todos sus integrantes pertenecer desde cualquier ambiente del *Mundo de Tinieblas* al club de rol en sí. Estaban activas las mesas de *Vampiro: La Mascarada*, *Mago: La Ascención*, *Cazador: La Venganza*, *Hombre Lobo: El Apocalipsis* y *Demonio: La Caída*. Por otro lado, el club incluía a una comunidad numerosa de jugadores de *Dungeons And Dragons*, que a su vez abarcaba ambientes como *Eberron* (fantasía épica), *Ravenloft* (terror), *Forgotten Realms* (Dimensiones Paralelas), *Dragonlance* (cazadores de dragones) y el ambiente básico del juego. Aunque este ambiente tenía su propio coordinador, a pesar de llevar mucho más tiempo como comunidad de juego se vio rápidamente igualado por los jugadores de *Mundo de Tinieblas*; esta vez, sin embargo, la comunidad estaba más unida que en organizaciones anteriores. Asimismo, las directivas de la Librería dieron apoyo total al club, permitiendo al mismo expandirse y ser reconocido plenamente como una parte integral de la misma.

La meta integral del club era ser reconocidos como una oferta de entretenimiento a nivel de Bogotá, y la tasa de crecimiento del mismo iba en ascenso: el salón de juegos tenía dos jornadas, los días viernes y sábados, y a su vez en cada jornada se observaban entre seis y siete mesas de jugadores en cada uno de los dos juegos (*Mundo de Tinieblas* y *Dungeons and Dragons*), que iban desde las tres de la tarde hasta las diez de la noche; el club, durante la primera época de *Ragnar*, ya era un referente en la ciudad en cuanto a rol, que a su vez tenía otros clubes destacados como *Excalibur* en la 150 con 19, *Escrol* en la 98 con 35, *Sygil* en la 72 con 9...

Para hacer frente al reto de disponer de suficientes narradores para la demanda por el juego estaban los principales narradores: Javier Isaza y Nelson Gómez en *Vampiro*, Carlos Ramírez en *Hombre Lobo*, Andrés Higua en *Mago*, Jesús Cossio y Paul Contreras en *Cazador*, Helmont Niño en *Changeling*, y Michael Caraballo y Felipe Correal en *Demonio*. Varios de ellos habían sido entrenados como narradores durante la primera etapa; el club cumplía con las expectativas de crecimiento que esperaban tanto los directivos de la librería como los directores. Comenzaron a hacerse mejoras sobre el club> se fabricaron carnets plastificados, las paredes del club comenzaron a ser decoradas acorde a la iconografía de los juegos en desarrollo y los eventos de competencia eran frecuentes.

Sin embargo, pronto vinieron a generarse problemas que ya se habían visto en la iteración anterior del club y nuevos inconvenientes, derivados de la rápida expansión que la comunidad experimentaba.

El primero fue el manejo irregular de los fondos del club. Existía un cargo mensual que debía ser cancelado al club (y posteriormente ser transferido a la librería) por efectos de pertenencia; aunque era una cifra simbólica todo miembro debía pagarlo, a menos que fuera un narrador. A octubre de 2003 la suma a pagar era de cinco mil pesos mensuales; muchos de los pagos no llegaron a la caja de la librería. Asimismo, muchos se quejaron de ser cargados con un costo adicional. Estas quejas llegaron pronto a oídos de los directores de la librería.

El segundo, el que vino a resquebrajar la unión del grupo, fue el desigual reparto de la experiencia que se originó en la mesa de *Hombre Lobo*. Javier y Carlos, el director, eran amigos cercanos y Javier apoyaba directamente las decisiones tomadas en aquella mesa. Dadas las posibilidades de todos los personajes de poder participar en todas las mesas, Carlos permitía a sus jugadores obtener toda clase de fabulosos poderes y habilidades que les permitieran ser invencibles; esto

degeneró en un desbalance que permitía a los jugadores de su mesa poder acabar con cualquier mesa de participantes. Y como un efecto dominó, muchos narradores comenzaron igualmente a subir los niveles de experiencia a fin de defenderse de aquellos personajes.

Con el tiempo, fue posible ver a vampiros caminar a plena luz del día, hombres lobo capaces de partir el planeta en dos con sus espadas y magos que devolvían el tiempo chasqueando los dedos por parte de jugadores que llevaban menos de tres meses jugando, cuando estas proezas muchas veces toman años de juego en ser logradas. Los jugadores novatos preferían fundar mesas propias donde aquellos personajes no pudieran entrar a fin de evitar ser arrollados; un nuevo cisma surgía en el club.

Además, el uso de materiales suplementarios o no oficiales dentro del juego generaba constantes discusiones entre quienes preferían usar solo reglas sancionadas por los creadores del juego, la editorial *White Wolf*. “Javier era muy amigo de usar material bajado de Internet inventado por aficionados con buena intención, pero sin lógica alguna” sostiene Andrés Higua. “Eso convirtió al juego en una especie de *Dragon Ball Z* o *Caballeros del Zodíaco* (series de dibujos animados donde los niveles de fuerza física son ilimitados y la acción se basa en las peleas) ya sólo valía pena pelear, no interpretar” añade Andrés Chávez.

De la misma forma que habían salido los directivos de *Ohtar*, finalmente salió Javier Isaza. Los narradores canalizaron el descontento hasta finalmente determinar que, si él no se retiraba, debían retirarse todos, siendo la decisión de los directivos solicitar la renuncia al actual director. Y así fue como en noviembre de 2004 su renuncia se hizo efectiva.

El declive de *Ragnar*

La situación que había experimentado el club había aportado varias lecciones a quienes deseaban continuar trabajando por él. Primero, acumular liderazgo en una sola persona solo había generado una innecesaria acumulación de poder. Segundo, que las decisiones respectivas a la regulación de las mesas no podían depender de cada narrador: debido al sólido vínculo que muchos desarrollaban con sus jugadores, deseaban volverlos invencibles, intocables para otras mesas donde el conflicto generado por la misma trama del juego era inevitable. Donde se debía salir adelante con interpretación y astucia, muchos narradores preferían asegurar a sus personajes con poderes excesivos y fuerza desmedida.

Entre ellos habían estado, principalmente, Javier como narrador de *Vampiro* y Carlos como narrador de *Hombre Lobo*. A partir de ese momento, se reguló la experiencia ganada y se decidió dejar como elemento central de la narración los manuales básicos de cada juego, en lugar de utilizar material suplementario que en su mayoría era sólo utilizado para buscar aún más poder dentro del juego. Si bien hubo mesas que se negaron a adoptar este sistema de juego, se acordó que dichas mesas no estarían integradas al ambiente general, siendo juegos aislados dentro de la continuidad general de *Mundo de Tinieblas*. Así, el club inició el año 2005.

Aunque la presidencia del club fue asignada a Carolina Gómez, gerente de la librería, los cargos directivos fueron asignados entonces a dos personas, una por cada área: en *Mundo de Tinieblas* se asignó a Jesús “Otto” Cossio, y en *Dungeons and Dragons* a Ricardo Cavanzo, ambos jugadores y narradores con una larga trayectoria en el salón de juegos.

En aquella época posterior de *Ragnarok* se conservaron los aspectos centrales del club: se siguieron celebrando *power games*, y la asistencia regular aún

continuaba siendo alta. Durante esta época se introdujo al club la siguiente iteración del *Mundo de Tinieblas*, un nuevo sistema de juego con una reglamentación claramente diferenciada de su predecesor. Aunque hubo algunas mesas que lo adoptaron, la mayoría continuó jugando la versión anterior; estaba fuertemente arraigado, y muchos de ellos consideraban el ambiente y la historia primordial para sus sistemas de creación de personajes e historia.

La asistencia al club de rol comenzó a bajar con el tiempo, debido a varios factores normales dentro del ambiente del club y de las ofertas de ocio a nivel mundial. Lentamente, el club de rol comenzó a ceder su lugar a los aficionados a los juegos de cartas con ambientaciones fantásticas, como *Magic: The Gathering* y *Yu Gi Oh!* A diferencia de los juegos de rol, estos sistemas de cartas permitían a los jugadores competir abiertamente, y ganar posiciones dentro de un ranking global de participantes. Mientras que la realidad del club de rol estaba ligada al sitio de juegos, el poder ostentar una posición dentro de una comunidad mundial tuvo un efecto poderoso en la mentalidad de los asistentes al salón de torneos de la librería, al preferir este pasatiempo como elección central.

Un segundo factor fue el paso del tiempo. Muchos de los jugadores habían participado de la actividad durante dos o tres años; el tiempo que ahora podían invertir en el juego estaba seriamente reducido por compromisos académicos y sociales. “Ante todo, lo importante es preservar la vida personal antes que el juego” cuenta Andrés Chávez, refiriéndose al tema. “Una causa del distanciamiento con el club fue la presencia de personas que ponían el juego antes que su vida privada y que convertía en problemas personales situaciones de este universo ficticio. Y eso no puede ser” remata. El relevo generacional era necesario, pero los juegos en línea eran ahora el nuevo foco de atención y pocos atendieron el llamado de la librería a su club de rol. Y así se fueron los años de

2006 y 2007: cada vez menos personas podían regresar, y cada vez menos ingresaban como nuevos jugadores. Los directivos del club comenzaron igualmente a colaborar con los esfuerzos que eran necesarios para coordinar las demás actividades, sin dejar de lado el buscar a nuevos narradores y jugadores; a pesar de todo, el declive fue notable.

El tercero fueron las nuevas ofertas de entretenimiento disponibles en el mercado. Gracias a los accesos a internet de alta velocidad cada vez más fáciles de obtener, muchos encontraron en los juegos en línea una nueva afición. Videojuegos de rol con inmensas comunidades como *World of Warcraft*, lanzado originalmente en 2007, capturaron inmediatamente la atención de las comunidades dedicadas a los juegos de rol de mesa; era más fácil jugar sin salir de casa, sin otros jugadores. Y las consolas conectadas a Internet para juego en línea, como la *Xbox 360* y la *Playstation 3*, cada vez más al alcance de todos, restaron asistencia a los antiguos salones de rol. Mientras que el juego se había apoyado sólidamente en los lazos sociales que se generaban al crear historias entre grupos de personas, forjando lazos sociales de amistad y compañerismo, el no tener que reunirse para jugar terminó por aislar comunidades enteras.

Esta serie de fenómenos no fueron solamente locales. A nivel global, los grandes estudios a cargo de la creación y mercadeo de estos juegos fueron progresivamente adquiridos por conglomerados mayores de casas productoras. En el caso de *White Wolf*, fueron comprados en 2006 por *CCP Games*, un estudio de producción de videojuegos en línea, con la intención de convertir el *Mundo de Tinieblas* en un juego masivo en línea del mismo tono de *World of Warcraft*. *Dungeons and Dragons*, siendo una propiedad directa de la multinacional de juguetes *Hasbro* a través de su subsidiaria *Wizards of the Coast*, continúa ofreciendo productos de entretenimiento tan diferentes como sus juegos de

miniaturas y el juego online basado en el juego de mesa, *Dungeons & Dragons Online*.

Aunque algunas mesas continuaron reuniéndose de forma esporádica a jugar en el salón de juegos, la librería dejó de anotar en sus registros el nombre de *Ragnar* o *Ragnarok* como su club de rol, para enfocar toda su atención en la infraestructura requerida para los juegos de cartas. Asimismo, la librería alojó a otras comunidades, como los aficionados al *Manga* y al *Anime* (animación y cómics japoneses), *gamers* ó videojugadores y aficionados a las miniaturas como *Warhammer* y *Blood Bowl*. Así permanecería la situación hasta el 2011.

El regreso al club

Los lazos forjados por los jugadores a lo largo de su permanencia en el club resultaron mucho más sólidos que el mismo gusto por el juego. En los tres últimos años, desde el 2008 hasta la actualidad, muchos habían comenzado a reunirse a través de redes sociales como *Facebook*. Jesús Cossio recuerda aún los días en que comenzaron a reunirse los antiguos jugadores “muchos jugadores de años anteriores venían a la Librería a saludar. Sobre todo, a saber, de los demás; muchos ya tenían familia, compromisos, trabajo. Y empezamos a reunirlos a todos en *Facebook*, que pudieran saber de todos, que no perdieran la amistad”.

Andrés Higua respira profundo mirando el atardecer bogotano. Es una pausa en la jornada de juego; en el interior del salón están los demás asistentes que fielmente han continuado la tradición de asistir, así ya no existiera un club: Michael Tovar, Mauricio Isaza, Ramsés Moctezuma, Rolando Lozano, Wilinton Ortiz Peña, entre otros; nuevos integrantes como William Sastoque, Juan Ramos y Jenny Aldana; y otros que regresan como si nunca se hubieran ido, como Andrés Chávez y Paul Contreras.

Han pasado casi cuatro meses desde el regreso al lugar. “Lo que alejó a mucha gente fue el fastidio de las amistades rotas por los problemas internos en el juego, por los líos del club, pero no por el rol” dice Andrés Chávez con convicción. “Y si regresamos, es no solamente para revivir viejos momentos y conservar la amistad, sino para dejarles a otros muchachos un sitio tranquilo para jugar, donde puedan vivir momentos como los que vivimos”. Carolina Gómez, la gerente de la librería, sostiene un concepto similar. “De todas formas, el lazo familiar que se forma durante las horas de juego, y el tener un lugar donde siempre los vamos a escuchar y puedan tener un rato agradable no se rompe. Es como sentir que somos una familia, porque no importa que se hayan ido hace años, este siempre será su club”.

La labor de reordenamiento del club continúa. A pesar de los años que han pasado sin un club unificado, las mesas comienzan nuevamente a unirse, y ahora añaden a la oferta de juego creaciones propias, como el juego de superhéroes que Michael Tovar, junto a su mesa, han creado y ahora perfeccionan. El *Mundo de Tinieblas* igualmente se vuelve a reunir, con antiguos elementos que regresan de cuando en cuando y que forman ahora parte del grupo nuevamente: Jonathan Ibáñez, Felipe Correal, Helmont Niño, Felipe Ramírez. “Siempre habrá algunos que no puedan venir, hay muchas cosas allá afuera que quizás tengan más importancia en el momento” dice Andrés Higua con tranquilidad. “Si así me llegara a pasar, pues lo haré también. Pero mientras sea posible, voy a dirigir este club conociendo los errores del pasado, pero tratando de corregirlos y de disfrutar de mi tiempo acá”.

La fuerza de las palabras resuena en el ambiente. El club nace nuevamente, pero con energías renovadas y con su esencia presente, que son los momentos en que los jugadores crean desde cero sus personajes para de nuevo entrar a formar

parte de universos ficticios, a su vez forjando nuevas amistades, nuevas situaciones. La historia nuevamente está por escribirse, esta vez con la tranquilidad de los veteranos sumada al ímpetu de los nuevos integrantes de la “familia” a la que, con naturalidad y constancia, pertenecen como roleros.

10.7 - Diálogos

El desorden habitual del escritorio de Paul estaba coronado por su teléfono celular. Arrellanado en su silla, miraba una lista de nombres tachados. Cada marca tenía una razón: poco conocimiento del tema, carreras poco relevantes, o no habían podido ser localizados. Solo dos nombres permanecían en la lista. En aquella mañana de lluvia sólo quedaba el recurso de llamar, concertar citas, esperar resultados. El ambiente estaba oscuro, gris, con un frío intenso que atravesaba el vidrio de la habitación y obligaba al uso de un saco y una gruesa chaqueta.

El teléfono sonó bruscamente. Dando un leve salto de su silla, Paul revisó el nombre de quien llamaba: era un número desconocido. Algo que le desagradaba profundamente. Prefería que le llamaran de un número conocido, no soportaba en ocasiones salirse de esquemas habituales de comunicación.

- ¿Aló? – Contestó.
- ¡¡Paul!! ¡Habla Pacho! – la voz de su compañero al otro lado de la línea sonó jovial, alegre, contrastado con el tono bajo de su interlocutor. – ¿cómo vamos?
- Normal, tratando de localizar a los expertos para las entrevistas temáticas. Hay poca gente disponible con conocimientos en el tema.

Del otro lado se escuchaban los sonidos habituales de la oficina donde trabajaba Pacho, sumados a una lluvia intensa. El sonido de la voz se perdía por momentos y Paul no lograba entenderle del todo, aumentando de alguna manera su mal humor.

- ¿Qué ha dicho toda esta gente? ¿Alguno ya se comprometió?

Paul se arrellanó nuevamente en su silla, observando los dos nombres en la lista. Sí, eran perfiles que encajaban en el objetivo de la investigación.

- Tenemos dos confirmados, y la verdad son perfiles interesantes. – se incorporó un momento, levantando la tapa de su computador portátil para localizar las fotos de las personas a medida que hablaba.

“La primera es Natalia Ospina. Psicóloga de la Universidad Piloto de Colombia. Jefa de Entrenamiento en LG Colombia, y además especialista en *coaching*. Además, hizo algunos semestres de medicina; su enfoque es el comportamiento humano y la influencia de procesos de aprendizaje sobre el mismo. Le interesa el tema. Por lo que me comentó, conoce de cerca los temas clave de esta investigación.” Paul enumeraba los factores despacio, como si estuviera enumerándolos para un inventario personal.

- Veo – dijo Pacho. – ¿quién más está confirmado?
- El sociólogo – dijo mientras tecleaba el nombre y esperaba a que se desplegara la imagen.

“David Gaitán, Sociólogo de la Universidad Nacional. Trabaja en la Defensoría del Espacio Público. Ha trabajado con comunidades base desde hace más de diez años. Conoce como nadie el mapa de localidades de Bogotá, sus particularidades como comunidad. Además, que me sorprendió su espíritu de análisis para problemáticas de comunidad. Es una oportunidad interesante para hablar de comunidad y fenómeno de grupo” Dicho esto, Paul dejó caer la hoja sobre el escritorio y esperó la respuesta de su compañero de equipo.

- ¡Genial! ¡Esperemos a ver qué dicen en las entrevistas! ¡Hablamos, tengo seguir trabajando!
- Hablamos. Saludos a Juan, si lo ves dile que no olvide los artículos que le tocan. Que no nos llevemos una sorpresa al final del trabajo.
- Sí, listo, yo le digo. Hablamos – y colgó.

Paul se quedó por unos momentos con el teléfono pegado a la oreja, pensando en las entrevistas venideras. Podría abarcar el concepto de las influencias de la comunidad a nivel personal, y a su vez podría obtener una idea del fenómeno a nivel social, entender un poco mejor el impacto que este grupo de rol o cualquier grupo emergente en el panorama cultural pudiera ofrecer a la sociedad. Ya tenía las citas confirmadas y solo quedaba esperar a que terminara la lluvia para poder acudir a los compromisos. Con paciencia, preparó las preguntas y esperó con calma a que el clima cambiara.

Dos días más tarde, Paul Contreras se sentaba de nuevo ante su computador. Debía descargar los audios recopilados, transcribirlos y preparar las entrevistas para su inclusión en el trabajo. El trabajo había sido positivo en todo aspecto, había complementado muchas de las ideas previas del grupo durante el desarrollo previo del trabajo. Se puso los audífonos y comenzó a digitar velozmente, mientras resonaba en sus oídos la voz clara de Natalia Ospina respondiendo a la primera de sus preguntas: *Lo primero es entender que el aprendizaje se gesta por modelamiento, por seguir modelos...*

Miradas externas al mundo de los jugadores de juegos de rol

10.8 - Observando a la comunidad

Mediante puntos de vista diferentes se analiza a la comunidad. Una psicóloga y un sociólogo comparten visiones sobre esta emergencia cultural.

Desde afuera, las comunidades de cualquier tipo permanecen como núcleos cerrados a quienes no desean entrar en ellos, reservando el reconocimiento de sus actividades al que pueda obtenerse al interior del grupo. Sin embargo, las actividades que llevan a cabo no escapan a la mirada de áreas de estudio referentes al comportamiento humano y social; la formación de estos grupos, si bien son fenómenos que cada cierto tiempo se renuevan o cambian, son expresiones que condensan la forma de pensar del momento y agrupan a favor y en contra a sectores de la sociedad.

El equipo de investigación buscó a dos expertos en comportamiento, uno a nivel individual y otro a nivel social, para recoger sus conceptos sobre estos grupos, sus actividades y su influencia. Ellos son Natalia Ospina, psicóloga de la Universidad Piloto de Colombia, profesional con énfasis en entrenamiento, a cargo de la división de capacitación de LG Colombia; y David Gaitán, sociólogo de la Universidad Nacional, director de Planeación de la Defensoría del Espacio Público para Bogotá.

En la decisión de confrontar a estos dos profesionales influyeron varios factores. El primero es la relación estrecha que ambos han desarrollado en el uso de metodologías cercanas a la educación, ya sea para el entrenamiento de equipos o desarrollo de estrategias de negociación para el uso apropiado de zonas públicas. El segundo es el enfoque que cada carrera da a los dos aspectos en los que interviene esta comunidad: en los procesos de significación personal dentro de los procesos de juego y en los comportamientos con que sociedad y club de rol interactúan. Y el tercero, quizás el más importante, es la visión que desde cada carrera se forma de las actividades que estos jugadores desempeñan al interior del club.

Esto fue lo que nos dijeron.

Natalia Ospina: “La Estabilidad del Entorno es un Elemento Clave”.

Paul Contreras – ¿Cómo puede influir el tiempo experimentado en una comunidad como ésta en el comportamiento de un individuo, cuando el eje del juego está en crear historias a través de la narración?

Natalia Ospina - Lo primero es entender que el aprendizaje se gesta por *modelamiento*, por seguir modelos. Cuando en ese seguimiento se encuentran modelos que tienen significados similares a los tuyos, te adhieres a esos modelos. En esas comunidades se encuentran esos significados, y los que quieren identificarse con ellos les resulta fácil acercarse a los integrantes. Dentro de esa dinámica. Básicamente lo que atrae a una persona es un punto de interés común y a través de él se desarrollan aprendizajes, patrones de conducta; luego se generan lazos emocionales que no existen en otros contextos y esos lazos afianzan no solo el aprendizaje sino el desarrollo de un comportamiento común. Si no hay emociones, no hay conductas que se aprendan; cada quien sigue conductas que le son gratificantes, y si hay una respuesta de reforzamiento en esa conducta, más querrán estar. Así ocurre no solamente en clubes sino en otras expresiones como pandillas, grupos escolares: pasas una prueba e ingresas, ya tienes un distintivo, una pertenencia.

También tiene que haber una necesidad de aprobación implícita. Eso es una realidad: un contexto de aprobación y uno de no aprobación. Si alguien está bien en su entorno no estará buscando ser aprobado por otros. En estos grupos se tiende a buscar semejantes en un entorno diferente al habitual, e integran grupos como el de rol.

¿Ese reconocimiento puede ser una medida de presión para que el integrante se quede o cambie su forma de actuar, para que participe en ritualidades de grupo?

Presión no, porque el reconocimiento en sí es la gratificación que se busca. Cuando el integrante gusta de permanecer se vuelve hábito y al ser más interiorizados aún se vuelven conductas. Cuando estas conductas ya tienen connotaciones características de grupo y comunidad, que encierren significados trascendentales para el grupo se genera el *ritual*, se convierte en algo que tiene rasgos de importancia superior. Y a la vez, es una necesidad de creación de contextos para las conductas.

Entonces, ¿los rituales se pueden convertir en hábitos?

Al revés: un hábito se convierte en ritual, porque el hábito depende de algunas características; si le sumas contextos, importancia a los detalles y al resultado sí es un ritual. Una cosa es lavarse los dientes todas las mañanas, es un hábito. Si el cepillo debe ser rojo, cuentas los pasos y solo usas una crema en especial, solo debe ser a determinada hora y todo tiene un orden específico ya tiene características de ritual. El ritual abarca estructuras, características, emociones.

Hablemos del grupo de jugadores. ¿Al estar creando una serie de productos culturales, y al usar para crearlos una serie de rituales y de hábitos de juego, pueden llegar a afectar la vida diaria?

Sí. O mejor, depende; hay muchas comunidades que crean realidades paralelas a partir de ideas o de compartir una misma ideología o estilo de vida, como los clubes de fans, las religiones, las tribus urbanas. Cuando esa realidad paralela

empieza a tener un significado mucho más importante que la realidad cotidiana, y empieza a ser más gratificante dependiendo del contexto individual, ahí empieza a surgir un problema, un conflicto.

Si el individuo rechaza su propia realidad entonces preferirá la realidad paralela, ya que ahí están los amigos que lo entienden, donde vive las cosas que le gustan vivir que a la vez son creaciones en su mente y obtiene sus gratificaciones y reconocimiento social. Con este tipo de personas, extrapolar esas realidades imaginarias puede llegar a alterar el comportamiento, incluso llegar en casos extremos a situaciones como locura mística. Hablamos de alguien que ya se ha extraído de su realidad como, por ejemplo, guardando las proporciones, con las tribus urbanas como los *emos*, que sostienen una serie de rituales y se absorben totalmente en ellos. Ahí se sienten bien, en su mundo creado por ellos y para ellos. Se puede afectar cuando se corta su conexión con sus demás contextos – sociales, culturales, afectivos.

Para los mismos jugadores de rol de este club, quienes pierden este tipo de conexiones son casi indeseables (“fritos”). ¿Qué consecuencias traen para estas personas ser rechazados de forma radical por su mismo grupo?

Generalmente conlleva a depresiones, y en casos extremos, al suicidio. Porque estamos hablando de alguien que en su ambiente natural no encajó, y encontró un mundo al cual pertenecer, pero al momento de serle señalados límites y mostrársele que no se vive ahí al 100%, que se tienen una vida por vivir, es alguien que se siente realmente desadaptado y pierde algo mucho más importante: la conexión consigo mismo además que la de la realidad y las demás dimensiones. No son depresiones mayores sino con obsesión por el mismo ritual y tendencias de autodestrucción. Si un ser humano no tiene sentido o razón de

vivir, no tiene más razones de estar aquí, en sus propias palabras. Hay muchos casos clínicos de personas que se desadaptan debido a rechazos en sus círculos sociales, con graves consecuencias.

¿Hasta qué punto es posible permanecer adaptado en uno de estos grupos sin inconvenientes, y en qué punto se detecta un problema en el comportamiento?

Igual, depende de cada persona. Al ser esto un hobby, y la persona tener claras sus rutinas y objetivos en la vida, está tranquilo con esto. Asimismo, cuando su soporte social es fuerte, ahí puede manejar su actividad paralela con racionalidad, sabe hasta dónde llegar. Se empieza a convertir en una obsesión cuando la persona pierde la conexión entre los dos mundos, el real y el mundo del hobby y del grupo.

Cuando empiezan a perder la conexión con lo real empiezan a verse afectados. En este hobby, es peligroso que pierdan la conexión con lo real. En algunos grupos usan disfraces y métodos de teatro para que los participantes estén conscientes que es una actuación, porque en el momento en que se obsesionan pueden estar desarrollando personalidades múltiples y sus personajes son personalidades independientes; esto pasa muchas veces con los *gamers* y otras tribus urbanas, pierden su contacto con la realidad inmediata, el entorno social y se meten de cabeza.

Muchos productos de RPG traen una especie de advertencia, como en Mundo de Tinieblas: “*Los monstruos no existen, esto es un juego, esto no es real*”: ¿Para una persona cualquiera es posible conocer de antemano que

no puede distinguir entre realidad y fantasía, ó es algo que surge al momento de jugar?

Tiene que haber mucha conciencia de entrada. Este hobby por ejemplo no se recomienda para niños ni personas que están perdidas en su contexto, que les es difícil relacionarse, o que han perdido el interés por la interacción social. De entrada, ya se sabe que ahí se pueden quedar y esto les puede generar tanta adicción como la comida, el cigarrillo, o lo que sea. En esto viven una vida imaginaria que les genera no solamente amigos sino retos, victorias ficticias, luchas donde son los héroes. Una persona que ingresa a esta afición debe ser consciente de lo que está haciendo. Si su entorno es sano del todo no tendrá inconvenientes en manejar su imaginación. El problema viene al alterar los entornos, eso genera la propensión.

Cuando se habla de *ludopatía*, se habla de necesidad por jugar en vez de necesidad por obtener un reconocimiento. Este no es el caso del rol, ya que el juego no genera emoción de juego sino reconocimiento ante los resultados del mismo. Clínicamente, ¿qué consecuencias puede tener una actividad como el rol ante escenarios de desbalance en otros entornos?

Lo primero es obsesionarse, eso puede pasar con cualquier juego también: apegarse a los retos, a su ritualidad. Segundo, empiezas a ver rasgos de aislamiento de la persona, de su familia, de su círculo de amigos, las cosas que le interesaban, comportamientos autodestructivos. Y cómo cambia la escala de necesidades, ya que lo principal no es descansar, sostenerse sino participar en el juego, ganar en él. Es evidente notar estos trastornos en una persona, porque su dinámica de comportamiento cambia mucho.

Dentro del club que se investigó, los directores sostienen lazos bastante fuertes con los jugadores, para evitar estos problemas que mencionas. ¿Sin embargo, es factible desarrollar lazos casi familiares entre ellos?

Por supuesto; este tipo de comunidades se empiezan a convertir en el entorno de los individuos que participan en ella. Por otro lado, hasta cierto punto es importante que existan ese tipo de actitudes para que nadie cruce los límites y le afecten las actividades. Eso hace que factores como la inclusión, la estabilidad y la sana diversión se preserven.

David Gaitán: “Las Emergencias Culturales rescatan valores necesarios para la reevaluación de las instituciones”

¿Qué implicaciones de rechazo puede generar la comunidad ante un grupo que preserva su secreto y su núcleo de grupo fuera del contexto común?

Muchísimas. Porque desafortunadamente, somos una sociedad etérea, atomizada por cuestiones históricas y conflictivas. Esa mezcla histórica de conquistados y conquistadores ha generado diferentes pensamientos y sentimientos. Históricamente, no nos ubicamos con las costumbres culturales; hay que ver que con el paso de la modernidad y la posmodernidad se han venido como rompiendo una serie de estructuras que han establecido las instituciones como la familia, la calle, la escuela, y las tradicionales, como el colegio, la universidad y el trabajo. El cambio que ha traído la tecnología ha hecho que de una u otra manera, y el cambio de la economía ha hecho que en las familias los dos padres deban buscar la posibilidad de sustento; el hecho que los jóvenes estén solos, de haber una apertura más hacia Internet y otras formas de comunicación cada vez más aislada del contacto

los hacen entrar en contactos que les permitan ejercer en grupo esquemas de imaginación.

Y entran en estos grupos para suplir afectos, que no les puede brindar su familia o que simplemente los padres puedan desentenderse de los hijos. Al entrar en estos contactos buscan abrirse a nuevas redes sociales que los apoyen y poder explorar, romper tabúes; barreras que las instituciones les pongan, y buscan romper. Al ser consolidadas, asociadas y llevar a cabo actividades de ocio, políticas, económicas, pero muchas de estas redes al no consolidarse bien simplemente se disuelven, son solo temporalidades.

Por eso muchas no llegan a ser reconocidas y no se les toma en serio, a pesar que sus propuestas de construcción de ciudad y revisión de la sociedad valen la pena. Y yo sí siento ese rechazo, porque la sociedad latinoamericana y colombiana es conservadora, y demasiado polarizada.

¿Hasta qué punto la ciudad como estructura social rechaza las emergencias culturales?

Principalmente, con las posturas culturales hacia los grupos. Una postura atada a unos mecanismos que son manipulados, como desafortunadamente el hecho de estar sumidos en diferentes intereses a los generadores de esos grupos y terminamos rechazando esas propuestas.

¿Cómo una emergencia cultural como esta puede ser reconocida como una estructura por la misma sociedad?

Diferentes detonantes. Uno, el hecho que las mismas emergencias lo requieran. Que estos grupos logren reconocimiento como el hecho de las manifestaciones

de jóvenes estudiantes, que no son movimientos macro pero que logran acciones como el rechazo masivo a una ley.

Ese es un reconocimiento grande, el que la situación corresponda a sus propuestas, cosa que muchos organismos y estamentos sociales no logren. Dos, una manera inductiva, que a través de sus medios de comunicación se muestren, tomen una imagen y logren encauzarse a un modelo comunicacional, un medio, o un partido político. Hasta un *reality*. No hay una fórmula como tal porque esta misma sociedad es caótica, pero sí debe tener un proceso, un tiempo, un trabajo; ya sea que alguien los jalone o que la situación los requiera.

¿Usted mencionó que el reconocimiento puede darse por un fenómeno cultural masivo; ¿cualquier grupo, dentro de la sociedad bogotana, puede generar su propio tejido social al momento de ser reconocido, o depende de la sociedad para conservarse?

No necesariamente, yo creo que este tipo de redes llega más bien a sanar heridas en el tejido social antes que generar uno aislado; eso en el caso que sea una propuesta sólida, que sea a nivel macro. En ese punto, puede ofrecer soluciones a problemas sociales a nivel macro, del mismo tamaño del reconocimiento que se les brinde. No creo que se instaure como algo aislado sino como una propuesta clara, un elemento identificador. Cuando se habla a nivel micro, ya sea del nivel que sea, pueden aportar, aunque puede desvanecerse con la misma rapidez con que se ha manifestado, ya que su fuerza social de respuesta es lo que puede generarles continuidad.

Algunos de estos grupos llegan incluso a generar lazos similares a los familiares. ¿En el paradigma social de Bogotá, qué futuro o qué

posibilidades tienen estas comunidades como sustitutos de una institución como la familia?

Sin lugar a dudas, sí pueden lograrlo, pero sólo algunos grupos de personas. En el pasado existieron algunos grupos que lograron suplir algunas necesidades no existentes en la familia; sin embargo, estos grupos también entran a revisar y cuestionar la institución que es la familia, una institución que solo puede llegar hasta cierto término. Pueden suplir elementos afectivos, pero nunca al 100%; se pueden tener comunidades que escuchen, alguien que esté cerca, pero no los lazos de consanguinidad y el reconocimiento que tiene la familia como parte de la sociedad. Es un refuerzo, pero no un sustituto.

Usted plantea la posibilidad de trascendencia de estos grupos. ¿Cuál sería el nivel de trascendencia de estos grupos?

El mismo reconocimiento que ellos logren como meta, como instituciones valederas. Hemos complejizado mucho las relaciones humanas, como en el caso del estado, que se burocratizan y terminan por volverse lentas, sin ofrecer soluciones en ocasiones. Este tipo de organizaciones tienen alternativas más frescas, más rápidas partiendo de valores básicos. Tienen valores como la solidaridad, hermandad, el amor, el reconocimiento, cosas que las mismas instituciones han desgastado. En ese sentido logran un reconocimiento único y fuerte, ganan ese papel y aportan en esa revisión de las diferentes instituciones.

¿Qué agenda tiene el estado ante el respaldo a emergencias culturales?

Estos logros que el estado ha logrado mediante el reconocimiento a grupos se han afianzado, como por ejemplo rock al parque, un apoyo a los *rockeros*, o

incluso los comedores comunitarios; nuestra sociedad demanda una serie de solución a carencias más allá de vías y espacios y comunicaciones o inversiones macro. También se busca solucionar problemas sociales como las que plantean estos grupos culturales, o grupos que reclaman intangibles como la atención a tercera edad, a oferta educativa.

El apoyo es parte de la atención a la gente: por ejemplo, la Defensoría está haciendo programas de atención a niños y de capacitación a grupos, aunque estamos aún atrasados, que podamos atender las demandas de la sociedad, en una forma íntegra.

10.9 - Charlas de Transmilenio

- Otra jornada más – murmuró Pacho, mirando a través del cristal del enorme bus articulado que lo llevaba a casa – esta vez estoy cansado de verdad.
- ¿Por qué? ¿también le tocó duro en el trabajo? – respondió Juan David, mirando hacia la otra ventana – salir hoy de allá a la Librería siempre fue fuerte...
- Algo así – Pacho respondía como si estuviera ausente de la situación – hoy estábamos en el estudio de ritualidades, de comportamientos del club. Paul tiene muchas cosas claras y las explica, pero verlas todas en detalle cansa.
- Es que él tiene ventaja al haber jugado tantos años – bostezó – yo no tenía idea de jugar y es entretenido, pero cansa tanta cosa.

Pacho lo miró un momento, aunque no preguntó nada.

- La crónica está buena, Andrés Higua es un buen narrador y los demás de la mesa saben jugar sin problemas: está el *man* que juega con el vampiro loco, está la nena que juega con la toreadora, y el que está armando

vampiro nuevo, creo que se llama William. Y Paul. Y los otros dos manes de la mesa de Marvel, que juegan un rato en la mesa de Andrés y luego en la otra.

- De eso se trata – respondió Pacho, cabeza contra el cristal, tono cansado – de cómo ellos toman esa postura, esos elementos de juego. No solamente de cómo juegan.

Se hizo un largo silencio.

- Por ejemplo, ese nuevo integrante de la mesa, William Sastoque, tiene sus dados en una bolsa de cuero precolombina. Parece uno de esos sacos de monedas de la época de Robin Hood – afirmó Pacho, pensando en voz alta – pero es similar a Helmont Niño, que tiene sus dados en una lata de metal que no le pasa a nadie, a menos que sea una acción de la mesa.

Juan lo escuchó, en calma.

- Y Andrés Higua también les tiene su rito a los dados. Fue con Paul a comprarlos y los escogió del color de la carátula de *Mago: La Ascensión* porque es el otro juego que narra. Y solo los usa para el momento de decidir. En cambio, Paul los mantiene cerca y vive lanzando, quién sabe qué se imaginará porque a cada momento los vuelve a lanzar y sigue observando la crónica.
- ¿Como si les tuviera alguna obsesión?
- Sí, eso – responde Pacho – No *la* obsesión, pero sí es un comportamiento casi automático.

Juan sacó algunas notas garabateadas a mano de su cuaderno.

- Seguro estaba contando éxitos a algo que se estaba imaginando. El método es simple: ¡tienen que hacer una acción que implique azar, se define la dificultad, se lanzan los dados y listo! Está el resultado de la acción.

Juan continuó inmóvil.

- Entonces seguro tiene algo de “frito” también. No sería raro que luego de tanto tiempo jugando tenga algún comportamiento extraño.

Tomó una leve pausa, producto del cansancio mental que se tiene luego de llenarse de tantos datos, el estrés de tantas voces y recuerdos. En medio de todo, Pacho sonreía al recordar detalles que incluso para Paul pasaban algo desapercibidos, quizás por la fuerza de la costumbre.

- Y las hojas, los dibujos, las posiciones al momento de sentarse. Poco usan las pantallas de juego, pero el narrador siempre está a la cabecera de la mesa. Son comportamientos que se van quedando, que se respetan. Incluso cuando salen a fumar están en lugares ya definidos, como si estuviera dentro de las reglas.

El silencio finalmente ganó. Juan David siguió revisando apuntes y Pacho empezó a ordenar mentalmente sus datos para el siguiente objetivo del trabajo: describir sus rituales, sus elementos, sus hábitos. Ya llegaría el momento de sentarse frente al computador y empezar a digitar, una vez hubiera ordenado sus pensamientos: *El legado que se transcribe a modo de improvisación, El rito fantástico traducido en dados y mesa...*

El legado que se transcribe a modo de improvisación.

10.10 - El rito fantástico traducido en dados y mesa

Síndrome de improvisación e imaginación son los matices que engalanan los sábados del grupo de jóvenes de “Mundo de Tinieblas” de la Nueva Librería Francesa, el juego es adherencia.

Imagínese usted, que fue invitado o invitada a una fiesta. Lo peculiar de dicho evento es que es organizado en un sector muy exclusivo de total desconocimiento suyo, o por lo menos eso irradia el lugar del encuentro.

Un tétrico, pero suntuoso salón que ante sus descripciones remite pensar que fue una catedral en su momento, su aspecto gótico estremece con lo desbordante de sus detalles artísticos, gárgolas y ángeles se entretajan decorando la parte del lecho superior; al elevar la mirada pareciese que dichas esculturas lo miraran a uno, en ese momento se escaparía un suspiro; ni hablar de los cuadros que emiten belleza, pero con un toque lúgubre.

Realmente este lugar irradia respeto, aunque del todo no es acogedor, tiene un tinte de artístico y antiguo, por no decir conservado. El olor que expide el sitio es confundible con el de una bóveda de vinos, pero se escapa otro aroma todavía imperceptible por no decirlo de otra forma. Paredes y alfombras sólo gritan el elevado gusto del anfitrión, evidentemente proveniente de otro lugar o con pinceladas de muchas culturas. El vago observar distorsiona la compañía que pueda haber en su alrededor.

Por un momento olvídense de la persona que lo invitó, alguien conocido pero que lleva sus relaciones a un nivel que usted desconoce. Obviamente usted está acompañado de alguien de su confianza, eso lo define aquel lector que se encuentra conectado a estas líneas. En medio de dicho deleite artístico del lugar, se ve acompañado de una cantidad de personas que jamás había visto, traen consigo miradas espías, su rostro es sinónimo de deterioro, pero con un toque de finura y estilo, por no decirlo de exclusividad.

El trasegar y deambulo del sitio permite que el tiempo corra sin medida, y llega en un abrir y cerrar de ojos la media noche; la atención que usted recibe es inigualable, pero aún no llega el anfitrión de la velada, todo el sitio parece

enfascado en licores y arte, ni hablar de la música que se pierde con un Chopin clásico de nocturna.

No pasa un rato, y desde el balcón principal de la presunta catedral se asoma un hombre con mirada estremecedora, vestido europeo clásico con remaches modernos, una larga cabellera blanca y en compañía de dos hombres sumamente grandes.

Se dirige a la entre salida del balcón con tono a dirigirse a un atril, ni se esfuerza al levantar su mano y el silencio se apodera de todo el sitio, la música realmente se esfuma y todos voltean su mirada como proyectiles recién lanzados a su perspectiva, de sus labios pronuncia una frase a entre sonido para sus fornidos acompañantes, lo que indica que se alejen.

Se dispone a pronunciarse para la multitud, y luego de una acometida venia enuncia: - Verdaderamente me siento a gusto de tan grata compañía esta noche en mi salón de eventos, más sin embargo me es necesario prescindir de ustedes tal como lo que son, unos feroces animales que se desinhiben por la sangre ajena. Esta noche entre ustedes hay succulentos aperitivos para que recuerden que los humanos también son un pago a merecer. ¡Degusten a placer!

En dicho instante, un crujir de dientes es plausible escucharse en varias partes del lugar, diversos acompañantes con los que cruzó miradas, y porque no un agradable diálogo lo mira como una succulenta comida, le salen unos afilados colmillos de sus labios, ni hablar de todos los balcones del lugar, se llenan de inmisericordes ojos enfocando sus objetivos ya definidos.

¿En ese momento qué puede usted pensar? ¿Se le viene a la cabeza la persona que lo acompaña? o tal vez recuerde ¿El instante en que lo invitaron a sumarse a

dicho evento? ¿Es factible que asimile que no está acompañado de seres del todo humanos? Su vida y la de su acompañante ahora cambia de papel, nadie se imagina que en una fiesta usted se volverá parte del menú.

Correr, es posible que esa sea su primera reacción, coger de la mano a su acompañante y salir corriendo es una buena opción, el pavor ahora podría ser su anfitrión, pero no deje de crear en su mente; ahora imagínese que faltando tan solo unos dos o tres pasos de llegar a la primera puerta de escape, vea como un hombre bastante alto, tipo de 2,30 ingrese a la catedral, su aspecto es despectivo, una abundante barba, accesorios de madera, una chaqueta de cuero y sus ojos tengan un color algo rojizo, verdaderamente irradia susto.

Esta persona obstaculiza su salida, más sin embargo antes de tomar una decisión usted observa algo distinto en este hombre, el tira su chaqueta al piso y comienza a sufrir una serie de cambios inusuales, su piel se forra de pelo bastante grueso a tono marrón, su altura se triplica, le salen garras de las manos y pies, afilados colmillos decoran su boca, los ojos toman el color rojo carmesí y con un aullido se dispone al ataque. Ahora la pregunta es ¿Usted qué hace?

Con esta introducción es plausible comenzar, y ¿por qué no? Este tipo de historias es la que tiene a un caudal amplio de jóvenes asistiendo a diferentes mesas de rol en la Nueva Librería Francesa de Bogotá. La aclaración recae en que esta historia donde usted se vio como partícipe es hincapié del universo conocido como “Mundo de Tinieblas”, los vampiros y Hombres lobo se adhieren a este relato, de la misma manera que su imaginación se sujetó.

De cualquier forma, no se puede hablar de conejos si en algún momento no se ha visto alguno, es igual con este tema, al introducir nuestro espíritu investigativo en esta corriente de ritualidades existían diversas realidades desfragmentadas, ahora es pertinente presentarlas en reparo y reidentificadas para usted.

El abrazo, sinónimo de inicio en la mascarada

El inicio en este grupo de jóvenes se puede generar de mil formas, no importa la manera en que se llegue a la librería, tal vez se puede ser bombardeado por el tema en el lugar menos esperado. El caso de nuestro narrador de *Vampiro: La Mascarada* Andrés Higua es sumamente interesante, se encontraba en un bar-café leyendo un apetitoso libro, y un mesero se le acercó y le planteó el tema de rol de mesa. El caer en este tipo de prácticas es tan sólo otro juego del destino y de gusto por el mundo de lo fantástico, lo creativo, además de lo dinámico, imaginativo y literario.

El ingreso no necesariamente debe ser por la Librería Francesa, existen otros lugares que degustan del rol de mesa en diferentes sectores de la capital, leyendo estos párrafos se puede impulsar a que usted tenga más curiosidad por el tema, aunque el nicho más importante se encuentra en esta Librería, eso no se puede negar.

Lo mínimo que usted debe tener es disposición para sumarse en este universo que irradia sueños y decisiones tras un velo del azar, ello le permite observar que existen muchas derivaciones de juego.

Sólo cuando se ingresa al segundo piso de la Librería Francesa un sábado por la tarde se siente dicho ambiente acogedor, todos jugando cosas distintas, pero en comunidad, eso puede despertar adherencia positiva.

Para arrancar, su interés no se puede quedar en el olvido, alguien que conozca el juego debe sentarse y hablarle del mismo, siempre va existir una persona generalmente desconocida que va a entablar contacto directo con usted, allí queda registrado lo abierto que llega a ser este tipo de entorno, nada discriminatorio, el concepto de “compartir”, “aprender” y “divertirse” encaja desde un comienzo.

El inicio del investigador Juan David Ramos evoca ese bagaje de fantasía que no se deriva primordialmente de los libros de la crónica de Vampiro. En nuestro observar constante fue evidente los rasgos de creatividad pura, las sesiones donde el personaje de Juan se creó dilucidaron la forma tan elocuente de cómo se adhiere otra mente a la mesa. Se presenta una hoja donde se encuentra en vacío la descripción básica del personaje a tomar, el libro de la Mascarada acompaña en todo momento, las opciones de clan se enuncian y nace un jugador nuevo. El abrazo como vampiro tiende a ser la primera narración que construye a Juan ahora como Ramda, un personaje vampírico creado por él.

Los dados, azar disuasivo en la historia del personaje

En medio de alaridos y sangre, también existen unas manos que, a modo de suerte, generan el grado de acierto en cada instante de la vida del personaje al interior del juego. La ritualidad hace parte de eso, además de sentarse en compañía de distintos simpatizantes al juego, los papeles, lápices, libros y dados decoran esa mesa que tan solo acerca las mentes forjadoras de conocimiento de una manera jocosa, divertida y locuaz.

Este aditivo es significativo en los jugadores, los dados de diez, seis, cuatro y de distintas denominaciones acompañan la continuidad de éxitos del personaje al interior del relato entablado por el narrador.

Todo dado en juego lleva su significado traducido en la hoja del personaje, alguna destreza del mismo en un momento determinado se despierta referente a la historia narrada, lo único que se toma es el valor que tiene ese referente, y la misma cantidad de dados para que la suerte disponga el logro de la acción al interior del juego.

Los jugadores simpatizan con los dados, ellos jamás infringirán las reglas, hacen parte de ellas y determinan según el lance qué sucederá: un disparo, un golpe, una cuchillada, una patada, un brinco, un mordisco, una embestida, o la pérdida del autocontrol, un sinfín de evocaciones y acciones habladas con antelación se inmiscuyen en los dedos y esos dados que pincelan su mundo irreal, ¿desea iniciar una guerra? Los dados ante su imparcialidad difuminan o no ese trasegar al interior de la crónica.

Las sesiones de juego albergan ese rito que se torna bastante recreativo, el narrador incita a que el personaje decida en algún momento álgido de la historia: la reacción se improvisa todo el tiempo, donde se toma un camino o una acción, se toman los dados y el ambiente se torna color a drama, los dados ahora son los que mandan...

En medio de todo el narrar, observar las hojas de personajes y articular creatividad el acercamiento entre los semblantes se vuelve más arraigante, los nombres de las “personas” como jugadores no existen ya, sólo los personajes y su altivo deslumbrar en cada paso que se imaginan al interior de cada escenografía. Estos dados realmente acercan a una realidad más medida según la suerte de cada uno, deleita siempre pensar que el mejor personaje no siempre se saldrá con la suya, o que el menos fuerte puede apalearse a un fornido oponente.

Narrador, mente articuladora por excelencia

La Nueva Librería francesa ha sido corriente de todo tipo de narradores consumados en sus crónicas ya sea de Dungeons & Dragon o de todo tipo de vertientes, el gusto permite apropiarse cualquier historia y reconfigurarla respecto a la calidad del narrador.

El narrador o director estimula a los jugadores a vincularse al juego, brinda ayuda y dispone las herramientas para que exista una conexión mínima entre todos los

participantes, más sin embargo no se puede dejar de lado las relaciones que existen entre todos para todos.

La figura que dispensa este agente demanda respeto, su manera de disfrutar el momento es por medio de su discurso, entabla panoramas para los jugadores, ellos son proferidos por este articulador, los contenidos de cada jugador se transcriben gracias a este narrador.

En nuestra observación, fue efervescente conocer a este personaje, su dialéctica gira en torno a este mundo de tinieblas, la vida de un vampiro, las sombras, la sangre y las aventuras fantásticas engalanan las intervenciones que de hecho construyen un marco imaginario en todo el colectivo; la mesa y sus adherencias hacen parte de ese reconfigurar que tiene risas, abrazos e interpretaciones que brincan de mente en mente.

La constitución de estos narradores se lleva a cabo gracias a la lectura constante y la disciplina que derive de ello, no necesariamente deben conocer en detalle los libros de *Vampiro: La Mascarada*, aunque muchos realmente se vuelven expertos en la materia. La creatividad y criterio definen su rol en la mesa, además de articular a todos los participantes del mismo.

Andrés Higua, el narrador de *Vampiro* al cual tomamos como ejemplo fehaciente en nuestra observación da efecto de lo bien formados que son estos herreros de dinamismo; antes de convertirse en narrador fue un jugador, en otros casos se hacen narradores sin ni siquiera escribir una hoja de personaje, eso va por gustos.

Derivaciones dejando de lado la mesa

Luego de dejar claro esa noción tras el papel y los índices que define el narrador en compañía no sólo de los libros y de los dados, el momento cuando todos los

jugadores aterrizan su mente y lo cotidiano se disfraza no en un personaje, en lo que eres y quien reflejas. Dicho instante es cuando todos guardan sus personajes en la maleta, ¿cómo? Toman sus hojas y se las llevan, hasta nuestro próximo encuentro, así se transfiere dicho conocimiento a otras escenas.

Se disfrutó y gozó el momento, más sin embargo los jugadores siguen hablando del juego y las hazañas que realizaron sus personajes, allí se ve, en sus ojos lo emocionante que la pasaron, me atrevo a decir que sus personajes pueden tomar la figura hasta de un “héroe” para ellos. Las conversaciones se dan con chanzas, bromas, más imitaciones e improvisaciones, realmente la articulación del juego sobra en estos momentos, se ve la distensión y agrado de todos los participantes, no hay desasosiego sino un caudal de caras felices.

Los personajes antes prolongaban a su interpretante al ponerse de pie, imitar, gritar, hacer la mímica de algún golpe, disparo, remediar con desdén todo tipo de ambientes, dependiendo del personaje (lo muy malo que sea); allí es donde se traduce estas costumbres, la mediación se comprime no solo en el juego, también fuera de él.

Con un cigarrillo y una charla queda resignificada la sesión, un círculo de los participantes fue lo que observamos, siempre a la salida era un gusto ver a estos jugadores, todos se conocen gracias a este juego, sus personajes complementan ese conocimiento de cada uno, pueden definir a groso modo a cada compañero de juego gracias a ese ritual sobre la mesa.

Secretos de paridad

Allí queda impreso ese articular de imaginarios, que el sábado siguiente es retomado tal como si no hubiera pasado el tiempo, era de gran gusto ver como llegaba cada componente de la mesa a sumarse y escuchar con agrado a su narrador. También existía en la mesa el abogado, se define como ese jugador

bastante conocedor del juego, sus reglas, y secretos que sólo se conocen en detalle al abrir los libros. En medio del juego es común que alguien que se ve en aprietos u observe algún error por parte del narrador se dirija a refutarlo, si, las discusiones se convierten en apuestas que con el libro son sosegadas de manera implacable.

Andrés tenía a un abogado en medio de ceja, un jugador bastante conocedor y narrador de hecho, se disponía en instantes de injusticia a tomar ventaja gracias a su conocimiento, pero en los instantes que discutían era remediado el golpe con apuestas bastante jocosas, la alegría se desbordaba en la mesa.

No es mentira que todos casi todos los jugadores que hicieron contacto con la mesa de Andrés tenían cancha en el asunto, salvo algunos jugadores distintos como su novia que no tuvo inconvenientes en sumarse al grupo, la distracción hizo meya en ella sólo para acompañarlo en posteriores sesiones.

Más jugadores iban y venían, pero cada vez se veía más compacta la mesa, se está recuperando ese club de *"Mundo de Tinieblas"*, poco a poco se ve como aparece la mesa de hombre lobo y las fauces empiezan a deambular. Los nuevos jugadores sólo deben consumir su deseo de jugar para el reencuentro posterior.

La mesa que nos acompaña es el fiel ejemplo de jugadores y narradores matriculados con el juego de rol, se narra Marvel, un juego con tinte de superhéroes; no existe sábado de los que hicimos presencia que no estuvieran completos, generalmente estaban todos. Llevan años en ello, y la costumbre traduce pertinencia y entrega al imaginario creador. Reconozco esa fidelidad tras unos dados y unas hojas de papel, todos se conocen gracias a esta razón de ser. Las discusiones son de grupo entero, lo mismo que los consensos, el narrador siempre está acompañado de un computador portátil, la mesa de vez en vez se ve

decorada de un tablero a cuadros, podría describirlo como algo creado por ellos. La constancia y apego al juego define esta construcción de *communita*. El elevado sentido de arraigo se ha adquirido gracias al entramado creativo, la igualdad y proximidad son derivaciones vistas en sus actos a la hora de improvisar.

En conclusión, el rol ha dejado de lado para ellos un sinfín de discriminaciones de corte lineal, todos son diferentes, con gustos distintos y a lo mejor de estratos distintos, nada de eso los distancia, todos se articulan y convalida a divertirse, es lo único que importa.

10.11 - Realidad paralela

- Se trata de localizar las realidades, de mostrar la diferencia entre lo que se vive en el club y lo que se vive en las realidades que se producen en el club – el profesor Rubiano hablaba con gestos que parecían dibujar signos en el aire – no se puede pensar en el momento de la creación interna sin antes encontrar ese núcleo que le permite seguir existiendo como historia, que les permite a todos preservarla así sea oralmente.

La cafetería estaba llena y el ambiente bullía con el ruido de los estudiantes que hablaban entre sí, de los computadores portátiles encendidos sobre las mesas, pero Paul escuchaba todas y cada una de las palabras del profesor Rubiano. Aquel hombre parecía comprender el trabajo aún mejor que cualquiera de ellos, con una facilidad sorprendente.

- ¿Pero ese núcleo entonces cuál podría ser? – preguntó Paul, poniéndose una mano en la barbilla con gesto de duda – ¿se trata de analizar y exponer una realidad a fin de combatir un desprestigio? ¿no?

El profesor sonrió levemente, antes de continuar explicando.

- Ese núcleo es el secreto de comunidad. Ese secreto es el que reside en el momento de definirla en sus ritualidades, en sus subjetividades, en lo que los convierte en un grupo diferente de cualquier otro así por encima sean iguales al resto. Ustedes ya lo están haciendo en sus escritos, pero deben igualmente exponer ese secreto en acción, mostrar un ejemplo de esas realidades en acción.

Paul recordó las mejores crónicas en las que había participado a lo largo de sus años en el club. Había ingresado a jugar en el 2003, el momento en que el club estaba en el máximo de mesas que hasta el momento se tuviera registro. Su juego favorito había sido *Cazador: La Venganza*, en el que su personaje había llegado a ser líder, casi un hombre santificado por Dios en persona, con estigmas y todo; su narrador de aquella época, Jesús Cossio, le había confesado después que le había conferido tal nivel de poder para que los demás personajes súper poderosos de las demás mesas no anduvieran por ahí abusando de sus habilidades y se enfocaran más en el juego que en combatir. *Había sido un gran momento: cuando su personaje caminaba por las mesas, los demonios huían atormentados, los vampiros se perturbaban, los cambiaformas más espirituales se sentían culpables de sus propios actos de guerra: imágenes propias de los cuadros de los grandes santos de la edad media.* Un buen recuerdo, de esos que siempre traen una sonrisa al rostro.

- ¿Sería entonces adecuado que se incluyera una descripción de la crónica?
¿Un momento en el que la realidad imaginaria funciona dentro del juego?

- Eso sería lo más indicado. Que pudieran describir momentos mostrando esa realidad, esa comunión de todos los asistentes a la mesa, el momento en el que están articulando todas estas creaciones a través de la historia que se está narrando.

Paul anotó los detalles que le comentaba el profesor Rubiano. Le asombraba la claridad de las indicaciones, las citas que aquel hombre era capaz de traer con cada razón que enunciaba, como si fuera capaz de dictar una clase en cualquier momento, pero mantener la atención de quien le escuchaba como si fuera solamente una charla en la cual se pudiera estar al nivel de argumentación a todo momento. Ya llegaría el momento perfecto para poder escribir.

- Tengan cuidado con el rumbo que le están dando a la investigación – dijo el profesor Arturo Rojas, mientras fumaba su segundo cigarrillo – parece que están dándole un enfoque diferente y están confundiendo a la profesora encargada de evaluar el proyecto.

Aquel profesor era uno de los que Paul consideraba como su mentor. Era un hombre entrecano, con una voz de un tono que parecía emitido de algún noticiero, si bien quitándole la carencia de inflexiones que los caracterizaban. Era un hombre que parecía ser uno con la idea de periodismo, con los conceptos bien claros y las ideas siempre a la mano. Había sido su profesor en Periodismo de Análisis y Sala de Redacción.

- ¿Cómo así? Se supone que es una investigación, pero mostrando el lado de la comunidad, cómo el grupo se mete en sus rituales, en sus costumbres...
- Eso está claro, pero no el formato que le están dando. Como están en textos diferentes pareciera que estuvieran en una investigación normal, no

una periodística. Tienen que conservar el tono, mantener los hilos conductores y una sola trama.

Paul se rascó la cabeza y encendió un cigarrillo, tratando de entender las palabras del profesor.

- Pero por supuesto que ya hay un tema conductor, puede que estemos usando crónica, reportaje, entrevista y todo eso, pero siempre hay un tema central, que es el de la comunidad. ¿Por eso sigue siendo una investigación periodística? ¿no?
- Eso está claro, pero tiene que explicarlo completamente a la profesora. Ahí no habrá lío.

Era viernes, y aunque el sol seguía iluminando plenamente la mañana, se acercaban nubes grises, presagio de tormenta. La charla siguió por otros derroteros, ya fuera sobre economía, sobre la situación política, sobre el estado de los proyectos de la Facultad. Tras un buen rato, profesor y alumno se despidieron. Paul se dirigió a su casa; era hora de escribir sobre el momento álgido del rol, sobre la crónica de juego.

Frente al computador, Paul comenzó a escuchar los audios que registraban las últimas crónicas. Ya le era familiar distinguir la voz de Andrés Higua, su amigo, tan familiar como siempre. La voz de Andrés Chávez, siempre con un dejo de autoridad, de seguridad. El timbre de voz de Jenny Aldana, juguetón y amable. Otro de sus amigos más cercanos, Hernando Márquez, estaba en algunos momentos de la sesión de juego. Y entre turno y turno, Juan Ramos, personificando su primer vampiro.

Recordó rápidamente el mecanismo de juego: el narrador toma primero a cada uno de los personajes, crea un contexto para cada uno y guía su historia con

precisión, dejando que quede la intriga antes de pasar a otro jugador. Y así va pasando hasta que llega un punto en el cual todos los personajes se encuentran cara a cara en medio de una situación de la narración. Para acciones donde toma parte el ingenio, la habilidad que cada personaje tenga, se emplean elementos de debate, a menos que se tenga que engañar a alguien, un punto en el que entran a jugar los dados. Y para acciones como escapar, arriesgar la vida, un juego de azar dentro del mismo juego, los dados son el juez de las acciones, los que determinan si el suceso ocurre o no.

Escuchó largamente las grabaciones. Luego, tras haber anotado momentos en los cuales la historia se tornaba más interesante, comenzó a escribir. Era una lástima que no pudiera escribir para el trabajo los grandes momentos vividos en años anteriores, pero lo que se estaba viviendo en la mesa de Mundo de Tinieblas valía la pena. Como si de nuevo se estuviera permitiendo vivir el momento, retomó la descripción del lugar con el ambiente de misterio con el que Andrés Higua solía narrar sus historias: *En una esquina de Bogotá, a las siete de la noche, algunos automóviles empiezan a llegar...*

En el Corazón del “Mundo de Tinieblas”

10.12 - Jugando a ser vampiros

EL Equipo de Investigación Periodística participó en una crónica de juego, una fascinante creación de realidades a partir de la imaginación y la oralidad. Este es su relato.

En una esquina de Bogotá, a las siete de la noche, algunos automóviles empiezan a llegar. De su interior descienden varias personas. Una noche normal, a la vista de todos, en una de las lujosas mansiones del barrio Rosales. La entrada, de muros blancos, da a un patio donde los automóviles se han ido estacionando. Algunos son lujosos, otros son modestos, incluso de uso diario. Sin embargo, en

todos ellos no han llegado más de dos personas a la vez, que saludan a los porteros e ingresan sin mucha prisa. Una gran reunión está por comenzar.

De entre los asistentes, destacan un hombre maduro, con notable elegancia en sus ademanes y ropas, acompañado por una mujer muy joven, que va de su brazo; la mirada de ella sugiere que está identificando el lugar, conociendo a los asistentes. SU nombre es Eleonora Macías. De una camioneta enorme bajan dos hombres jóvenes, vestidos con ropa informal. Uno de ellos camina despacio, casi detrás del otro; tiene una chaqueta de cuero liso, sin adornos, y va tomando nota del lugar. Casi pide instrucciones a quien le precede, quien se mueve con gran naturalidad: es Alejandro Corván, un muchacho que ha hecho una carrera corta pero notable en las filas de la JUCO (juventudes Comunistas); al lugar han arribado igualmente un hombre maduro, entrecano y de estatura media, con una chaqueta estafalaria, llena de condecoraciones militares; es Salvador de Jesús. Y finalmente, un muchacho, calvo, moreno conocido como Ramda, que viene acompañando a un hombre alto y fornido, de mirada agresiva. La reunión en el club de los vampiros, junto con la noche, ha comenzado...

Lo anterior no es una escena de alguna película de terror colombiana, un género que empieza a abrirse paso en la escena local con resultados positivos, como el caso de *El Páramo* (2011) o *Al Otro Lado Del Espejo* (2009). Es el prelude de una sesión de juego de *Vampiro: La Mascarada*, que toma lugar en el salón de juegos de la Nueva Librería Francesa, localizada en la carrera 19 con calle 85 de Bogotá. En la mesa se ha reunido un grupo de entusiastas del rol que darán vida a los personajes mencionados.

Como narrador de la historia está Andrés Higua, un veterano de mil narraciones de juego cuyos ojos azules hablan por sí solos al momento de comenzar la

narración. Jenny Aldana encarnará a Eleonora: es una joven estudiante de quinto semestre de derecho en el Colegio Mayor de Cundinamarca, de tez canela y rasgos alegres que al momento de encarnar a la vampiresa de la crónica se convirtieran en la callada ferocidad de un felino peligroso. Juan Ramos es Ramda, el silencioso muchacho que ha arribado de último a la reunión, y comparten los mismos rasgos: cabeza rapada, tez morena, ojos cafés y profundamente meditativos.

Andrés Chávez es Salvador de Jesús, y es quien más se diferencia de su personaje: mientras el nuevo hijo de la noche es un hombre maduro, con serios desórdenes mentales, quien lo interpreta es un joven empresario de ojos despiertos que usa esta actividad para salir de la rutina diaria. Y finalmente, Paul Contreras encarna a Alejandro Corván.

Identidad propia

Contrario a lo que puede pensarse, los aficionados a estos juegos no obedecen a estereotipos comunes. Ninguno de ellos está vestido de negro, y no hay *piercings* o tatuajes a la vista. Todos tienen un estilo de vestir más bien cómodo, sin prendas que indiquen ritualidad alguna. Y curiosamente, ninguno tiene una buena opinión de Crepúsculo, la saga que puso nuevamente a los vampiros como una tendencia comercial. “Vampiros que brillan a la luz del sol? Sí, ¡cómo no!” dice Andrés Higua, con un tono de sarcasmo. “Claro, uno va a vivir la eternidad repitiendo bachillerato en un pueblucho de Estados Unidos y buscando esposa. ¡¡Como si no hubiera un mundo por conocer!!” dice, mientras mira al grupo. “No solo eso” dice Andrés Chávez. “El vampirismo es una maldición, una anomalía. Y verle el lado romántico sería tan romántico como estar atrapado en la muerte, sin salida alguna”. Hace una pausa y afirma “Si hubiera vampiros, serían más cercanos a las obras de Anne Rice o a la novela de Bram Stoker”.

No es casualidad que los participantes del rol sean asiduos lectores de todo tipo de libros. El simple hecho de empezar a jugar demanda leer extensos manuales que comprenden historia, mecanismos de juego, sugerencias e incluso imágenes que ayuden a formar la atmósfera de juego. No hay velas ni candelabros; sólo un salón ruidoso, lleno de otros participantes participan de torneos de juegos de cartas como *Magic: The Gathering* y *Yu Gi Oh!* Sin embargo, el poder de la palabra basta y sobra para hacer que la imaginación dibuje los escenarios y permita que la historia transcurra sin dificultades.

Los grupos de juego de la librería no poseen elementos comunes fuera del salón. No hay distintivos en las ropas, ni siquiera identificaciones como usuarios del salón. Sin embargo, los lazos de amistad que les unen han sido generados, en su mayoría, por las sesiones de juego: mientras que Jenny Aldana y Juan Ramos llevan apenas dos sesiones de juego, comparadas con los casi seis años que llevan los demás integrantes, en ningún momento han sido rechazados en la mesa. “Nos explican lo que está ocurriendo” dice Jenny mientras espera al turno de otro participante de la mesa para intervenir. “Así podemos jugar con tranquilidad y podemos ‘meter la cucharada’ sin cometer errores” dice, y revisa algunas páginas del libro básico de instrucciones del juego.

Las mesas cercanas ofrecen situaciones similares a la que se está desarrollando en la mesa de los jugadores de Vampiro. Apenas a unos pasos de distancia hay otra mesa donde los jugadores están personificando a los superhéroes del Universo de Marvel Cómics, en un juego inventado por ellos mismos; en otra, están algunos participantes del juego *La Llamada de Chtulhu*, basado en las obras de H.P Lovecraft. Cada grupo es un universo que, si bien es independiente en su trama interna de juego, comparten ideas y sucesos de juego en una

oralidad que bien podría recordar a los antiguos poetas griegos: hazañas increíbles, diálogos con dioses, batallas bajo el manto de la noche.

Que comience la historia

Andrés Higua ha tomado asiento tras su pantalla de narrador, y tras una leve verificación de contenidos, vuelve a explicar la escena.

El salón es amplio y lujoso. Hay una serie de candelabros que cuelgan del techo. Muchos de los asistentes están hablando por lo bajo entre ellos, en un murmullo que no alcanza a apagar el sonido del piano. Sin embargo, todos miran súbitamente a la escalera centra: alguien comienza a bajar por ella.

Andrés hace una pausa y mira a sus jugadores. El sonido fuerte del salón pareciera haberse desvanecido en la mesa de juego; la atención está enfocada en el narrador. Respira profundamente y continúa con la historia. *Una mujer de unos treinta y cinco años ahora baja la escalera. Con gran reverencia, los asistentes guardan silencio y la siguen al salón principal...*

- *¿Quién es ella? – pregunta Eleonora al hombre que ha llegado con ella, a su padre en el mundo del vampirismo; al ser que la convirtió en una hija de la noche.*

Andrés tiene el reto de encarnar, simultáneamente, a todos los que han convertido en vampiros a todos los integrantes de la mesa. Sin embargo, sin dudar ni un momento, asume la identidad del sire ó padre de la vampira recién nacida:

- *Es Lucía de Montenegro, Princesa de la Ciudad – dice, con aire sereno – es la regente de la Camarilla de Bogotá. Esta noche solicitará que le sean presentados nuestros vástagos. Guarda siempre respeto de su rango y su edad.*

Eleonora medita un momento. “¿Edad?” Jenny pregunta espontáneamente a Andrés, “¿Cuántos años tiene Lucía como vampira?” “Ya lo sabrán” responde el narrador, y retoma el hilo de la narración.

Los narradores logran entretener la historia con narrativa fácil, apoyándose en gestos que refuercen la idea que tratan de expresar. No es extraño que muchos de ellos estudien carreras que estén relacionadas con la argumentación, como Rolando Lozano, quien es actualmente el narrador de *Hombre Lobo* de otra de las mesas del club y que al igual que Andrés, estudia derecho.

El proceso de juego abarca elementos que van más allá de seguir las reglas especificadas en los manuales básicos. A medida que se va describiendo las escenas que se viven, queda claro que los participantes están dando un nuevo significado a cada elemento, a cada cosa, pero siempre teniendo en cuenta que se trata de una ficción. Prueba de ello son los comentarios que ruedan por la mesa en voz baja, mientras que el narrador continúa dirigiendo la escena. “*Fíjense en el sitio*” comenta por lo bajo Andrés Chávez, formando un pequeño corrillo que no distrae la atención del todo. “*Rosales está lleno de casas grandes, pero de alguna manera deben estar conectadas para poder defender toda la zona. Una sola de esas casas sería un sitio fácil de atacar para un enemigo*”. Los demás toman nota. El personaje de Andrés Chávez es un ex militar curtido, que pertenece a un clan de vampiros con problemas mentales llamados *malkavians*. Y no difiere mucho de los propios pensamientos de su creador, que es ex oficial de la Policía Nacional.

Cada personaje lleva en sí mismo una creación literaria propia de cada jugador. No en vano los manuales invitan a los jugadores a describirlos en detalle, a darles personalidad; cuando entran en juego, se apartan de los modales que cada jugador muestra, como si se tratara de una improvisación en una suerte de teatro radial. Andrés Chávez cambia el tono a uno de hombre mayor, como ocultando

cada palabra como si sufriera de estrés post-traumático; Jenny cambia el tono a uno coqueto, juguetón. Juan Ramos prefiere mantener el tono normal, si bien su personaje es altamente agresivo y Paul Contreras mantiene un tono sereno, como si cada uno de sus diálogos fuera el inicio de algún gran discurso.

Los elementos de la narración se remiten a ideas centrales del esquema del juego, pero se trasplantan a Bogotá hasta convertirla en un elemento fantástico en su esencia. Mientras que Rosales es el eje de la *Camarilla*, una de las facciones más intrigantes de la sociedad vampírica, el mismo esquema narrativo ha determinado que algunos barrios pertenecen a clanes específicos, como es el caso de la Iglesia de Lourdes, que será propiedad del clan *Tremere* o magos entre los vampiros. Asimismo, el barrio Kennedy y gran parte del sur de la ciudad pertenecerá al *Sabbat*, la facción rival de la *Camarilla*. Y no todo pertenece a los bebedores de sangre: el narrador advierte que hay zonas de la ciudad como el centro, donde viven seres capaces de alterar la realidad (magos), los barrios cercanos a Suba, donde el estar en contacto con los bosques puede conllevar encuentros indeseables con hombres bestia (hombres lobo) ó los barrios de Engativá, donde hay registros de seres humanos que combaten a los seres de la noche con habilidades sorprendentes y resistencia a la magia (cazadores). Incluso hay advertencias del alcance que puedan tener, porque hay otros seres de la noche que están escondidos, acechando, esperando el momento para salir.

Una reunión sorprendente

Todos finalmente han entrado al salón, donde encabezando la reunión hay una silla alta; Lucía ha tomado su lugar como regente de la ciudad. Con todo vehemente, ajeno a la frescura de su rostro, pregunta:

- *Que se acerquen los nuevos vástagos de esta sociedad; demando conocerlos.*

Los recién despertados a la noche sienten el llamado. Con cierto recelo, Eleonora, Alejandro, Ramda y Salvador se acercan hasta llegar a unos pasos de la majestuosa vampiresa. Con ojos lejanos a la muerte, ésta los contempla mientras, al fluir la sangre por su cuerpo, todos doblan una rodilla, como si fueran caballeros tomando el juramento ante un rey.

- *Demando escuchar sus nombres.*
- *Eleonora Jiménez, escritora al servicio de nuestra invicta sociedad – dice la joven, mirando a los ojos por primera vez a la regente.*

Lucía de Montenegro sonríe, dejando ver una hilera de dientes blanquísimos, que casi resplandecen. Levemente se pueden ver las puntas de sus colmillos, en un detalle que sólo los ojos de los inmortales logran capturar.

- *Bienvenida entonces, Eleonora – dice con distancia, y mira al siguiente de los cuatro nuevos integrantes.*
- *Mi nombre es Alejandro Corván – dice el joven, con tono ritual, pero encerrando cierta altanería dispersa en sus palabras – Que la fuerza de nuestra sociedad sea el emblema contra la furia de las bestias de la noche.*

La Princesa de la Ciudad levanta una ceja y alza la barbilla. Por un momento, transluce cierta sensación de imponentia que hace correr un murmullo por la sala. Finalmente, rompe el silencio.

- *Bienvenido, joven Corván – sus ojos buscan al hombre maduro, que viste una chaqueta llena de medallas. Aunque es mayor en apariencia a quien le mira, los años de experiencia les separan en gran medida.*
- *Soy Salvador de Jesús, y mis armas están al servicio de la gloriosa Camarilla – el hombre habla con certeza, aunque un brillo de maldad en sus ojos destella cuando los enfoca a la regente.*
- *Bienvenido sea entonces – y mira finalmente al joven que espera al otro extremo de la sala.*

- ¡Soy Ramda y soy un Brujah! – exclama.

Una carcajada sacude al grupo, de forma unánime.

- ¡Pero viejo, cómo se le ocurre decir eso! – Andrés Higua ríe con ganas, en una pausa que rompe por momentos la seriedad de la crónica.
- ¿Qué acaso no se puede? ¡Eso dice el manual! – responde Juan.
- Sí, pero hay una diferencia grande entre lo que dice el manual y lo que pasa en la crónica – afirma Andrés aprovechando el paréntesis – es como si usted tuviera que ingresar como espía en una reunión en otro país y ponerse el carnet de su agencia de inteligencia. ¡Se supone que está rodeado de potenciales enemigos!
- ¿Cómo así? ¿Es que no estamos en la misma facción?

No es extraño que a cada momento la crónica de juego se detenga. Al estar funcionando mediante mecanismos de comunicación oral, cada paso necesita ser aclarado, a fin de mantener la acción en marcha. Y una parte fundamental de participar es integrarse, e incluso narrarse entre ellos sus propios errores. Conservando la sonrisa por la inesperada presentación, Paul Contreras cuenta una de sus historias a Jenny Aldana, como quien narra una película: “Estaba jugando *Cazador* (otro juego de rol presente dentro del *Mundo de Tinieblas*) cuando el grupo al que pertenecía mi personaje detectó un *caminante* (muerto viviente) en medio de la multitud. Sin más, saqué una pistola calibre 38 y le disparé tres veces. Todo habría sido muy romántico de no ser porque estábamos en pleno San Victorino. Tuvimos que huir de la policía casi por cuatro horas y escondernos durante el día por meses” dice, con una tranquilidad que haría sospechar a cualquier persona fuera de contexto de orgullo por acciones delictivas.

El narrador invita a todos a un descanso de veinte minutos para descansar del calor que inunda la sala de juegos de la librería y para tomar algún refrigerio. Han pasado cerca de dos horas de juego y unos se levantan a comprar gaseosas, otros a fumar al frente de la librería. Sin embargo, todos se reúnen en grupo; el descanso forma parte de la crónica también. Por eso no es extraño que sea en ese espacio donde se resuelvan las dudas que conllevan las acciones del juego.

- Ahora sí explíqueme eso de la presentación – dice Juan, mientras Andrés enciende un cigarrillo – se supone que son aliados, ¿no?
- No necesariamente. Juntos, pero no revueltos; además los clanes tienen sus propias rencillas internas y como dice el refrán, la cadena se rompe por el punto más débil. Vea el manual y verá.

Juan se queda pensando un momento, mientras otros integrantes de la mesa amplían la información del tema.

- En la *Camarilla* hay mucha pelea interna. Por ejemplo, los clanes de los *Brujah* y los *Ventrue* tienen una guerra milenaria, por eso a pesar que estén juntos en esa reunión se ajustan las cuentas en privado. – dice Paul – el juego es de sobrevivir cada noche, y no siempre las balas ayudan. La diplomacia también es un arma peligrosa.

El tema se sale pronto del juego y en ese mismo enfoque abordan situaciones reales. “Cuando la situación se sale de control el primer afectado es uno” dice Andrés Chávez, con parsimonia. “Lo bueno del rol es que uno termina por confrontar esas situaciones y no volver a “embarrarla” nuevamente” dice Jenny asiente. Por alguna razón todos terminan contando experiencias personales, incluso aquellos que no llevan más de dos sesiones; la familiaridad de la situación une los lazos, como si se hubiera vivido en tiempo real lo que se ha venido narrando y formara parte del tiempo que se ha compartido con los demás jugadores.

La crónica lleva más de dos horas en curso, pero los signos de cansancio aparente son mínimos. El cambio radical que se experimenta al cambiar de ambiente permite que se formen charlas aparte, incluso con otros participantes de otras mesas que también se encuentran de receso por unos momentos. Más de uno cuenta aventuras en otras mesas, e incluso se narra la historia del club a la consabida pregunta de “¿hace cuánto ustedes vienen acá?” que se escucha con frecuencia por parte de los nuevos integrantes del club. Incluso, se habla de algunas reglas y de un consejo de narradores que tiene los ojos puestos en tres sencillas normas: uno, evitar que personas que tengan dificultades en distinguir la realidad de la fantasía asistan a las mesas. “Eso es crucial. Esa gente que se mete demasiado en el cuento y termina “frita” es la que le da mala fama al rol. Salen luego a decir que son vampiros o quién sabe qué” dice Andrés Higua con desdén. “Ya lo vivimos antes, locos con maquillaje negro y forrados en cuero que vienen acá a hacer sus caras raras” dice Paul en una larga bocanada de humo. “Hay otras comunidades en la librería, pero cada cual mantiene su espacio y, sobre todo, que tienen los pies puestos en la tierra”.

La segunda regla es la uniformidad de experiencia otorgada, los puntajes que permiten a los jugadores incrementar sus estadísticas de juego. “Cuando el club era manejado antes por otras personas, cada cual daba la experiencia como se les antojaba” comenta Andrés Chávez “y el resultado, es que luego de estar llenos de poderes, salían a acabar con los participantes de otras mesas. Y entonces, los narradores de esas mesas comenzaron a regalar poder para que se defendieran”. Paul interviene “y entonces, cuando se supone que un vampiro lograra hacer actos milagrosos como los que se ven en libros como las Crónicas Vampíricas, como volar, resistir al sol o incluso aparecer y desaparecer, que toman cientos de años en lograrse, esta gente podía hacerlo con dos meses de juego. Y todo

parecía *The Matrix* o *Dragon Ball Z* (una serie de dibujos animados): unos peleando con otros con rayos y centellas, otros trayendo dioses antiguos a la tierra e incluso gente provocando terremotos de 10.0 en la escala de Richter. Qué pereza de juego” concluye.

La tercera es más cercana a lo que se vive dentro de la mesa. “Queremos que en este ambiente todo sea uniforme: es decir, que tengamos el mismo escenario, que se puedan encontrar de vez en cuando las historias”. De ahí que se hablara de una realidad a medias fusionada con el juego. Por eso, durante la sesión de juego, Bogotá es la misma en apariencia, aunque la historia que se vive en ella se aparta de su rutina ordinaria para convertirse en el escenario de juego. Conscientes de ese secreto, cada jugador traza su propio camino dentro de la ciudad, se convierte en un ciudadano de su universo privado.

La Sociedad secreta

La Princesa de la Ciudad sonríe levemente ante la exclamación del vástago.

- *Con que un hijo de Troile ha nacido entre nosotros – dice con serenidad - sé bienvenido entonces.*

Lucía de Montenegro sonríe a los asistentes y cortésmente pide que la dejen sola con los recién nacidos a las sombras. Ante el anuncio sorpresivo de su líder, los demás vampiros se reúnen en un salón aparte. Alguien cierra la puerta tras el último en salir. Solo cinco seres quedan en la sala, aún en la misma postura.

- *Aún deben ganarse su lugar en esta asamblea de la no-vida – dice con severidad – así que deberán demostrar que son dignos del Don Oscuro que se les ha otorgado.*

Aunque los vampiros no necesitan respirar más que para hablar y no tienen ya saliva, algunos tragan en seco, o sienten el reflejo de sudar frío. Hace tan poco estaban vivos, como humanos, y ahora son solo seres que están en el terreno desconocido de la no vida y la no muerte... no hay escape a los designios de la autoridad vampírica.

- *Cuando salgan de este salón, el Azote de la Ciudad les dará un sobre. Quiero que lo abran en el jardín. Y no regresen sin eso. Pueden retirarse.*

Los cuatro vástagos salen caminando despacio, aún sin saludarse entre ellos. Un joven de quince años de edad aparente le espera a la salida: es Adolfo Benoit, el Azote de la Ciudad. Está frente a los cuatro, vestido con un traje Hugo Boss, que no debe ser inferior a los tres mil dólares, de última colección. Aunque parece un niño, algo en él agita las auras de los nuevos vampiros y Eleonora recibe el sobre, dando un paso atrás apenas lo ha recibido.

- *¿Qué es el “Azote de la Ciudad”? – pregunta Jenny.*
- *Es algo así como el comisario de la sociedad vampírica – responde Andrés, al tiempo que consulta su reloj de pulsera. Son las ocho de la noche.*

El contenido del sobre es una cuartilla escrita a mano por Lucía, en tinta y con pluma. Su caligrafía es reminiscente al siglo XVIII, con hermosos detalles. Incluso tiene un sello de lacre.

“He sabido de muy buena fuente que la exposición egipcia del museo esconde interesantes detalles, entre ellos algunas joyas antiguas que hablan del Paso por el río oscuro. Esos artefactos no deben caer en manos equivocadas. Espero que entiendan esto y puedan dejarlos en las manos correctas, es decir, en las nuestras.

Tengan ustedes una buena luna.

L.M, Argentea Rex”

Los cuatro seres se miran entre ellos. El amanecer está a tres horas. Tienen el tiempo en contra, ya que su permanencia en la Camarilla depende de su trabajo. ¿Podrán lograrlo?

- Con esto terminamos la crónica por el día de hoy – dice Andrés – ahora vamos a entregar la experiencia a cada uno. Todos súmense tres puntos, excepto por Juan. ¡Eso fue mucha salida en falso!

Juan no asume una postura negativa; por lo que le han contado, corrió con suerte. Algunos personajes, por errores similares, han salido casi muertos, golpeados, incluso con enemigos tras los talones. Ríe y se anota los dos puntos que le indica Andrés. “Creo que estuve de buenas” dice, mientras entrega la hoja de personaje al narrador, que las atesora en una carpeta junto a los demás personajes.

La noche ha caído ya sobre el salón de juegos de la Librería Francesa. Muchos se han ido ya, y se ha abierto una puerta lateral para la salida de los que aún juegan; las luces de algunos puntos ya se han apagado. Algunos esperan en la puerta a que salga el resto, a fin de hablar un poco más mientras toman el transporte a casa.

“Un día más, que podemos reunirnos a jugar en calma” dice Paul, que espera a Andrés mientras acomoda sus libros y su computador portátil en su morral. “Algunos tuvimos que esperar un largo rato para poder regresar a jugar” dice con tono tranquilo, de voz cansada. “Todos hemos pasado épocas de no haber asistido a jugar de tres, cuatro, cinco años. Por eso, poder reunirnos es un privilegio. Algo que realmente se disfruta”. El secreto de la comunidad es entonces duradero; no importa el tiempo, todos continúan teniendo esta actividad como un entretenimiento que genera lazos sociales más fuertes de lo que se podría suponer.

La despedida y el trayecto hacia la calle 100 hacen evidentes estos lazos. Andrés Chávez y Paul son fanáticos de las motocicletas y hablan animadamente de repuestos, pagos, problemas mecánicos. Jenny y Andrés Higua están iniciando una relación; van tomados de la mano, con parsimonia. Juan Ramos se reúne con el equipo de investigadores que avanza con ellos, compartiendo impresiones. Por momentos, cada grupo baja el tono, hasta que alguien lanza una frase al aire y se escuchan chistes, anotaciones cómicas sobre la crónica de juego. Una vez más, la sociedad de aficionados al rol ha cumplido con la cita de la noche, como un círculo secreto que a plena luz del día exhibe sus lazos de amistad y de comunidad, mientras que el resto de Bogotá comienza apenas a vivir su propia noche, lejos de las fantasías de quienes se encaminan a casa. A este punto, suena el comentario, la noche es joven.

10.13 - Inventario de imaginarios

El estudio de la casa de Paul era un sitio pequeño, pero dispuesto para el trabajo: dos computadores, tres escritorios y un ventanal que hacía que el cuarto siempre estuviera bien iluminado durante el día. A pesar que fuera una tarde lluviosa de lunes, una reunión para complementar sus artículos y resolver dudas era ya necesaria estando a dos semanas de entregar el proyecto final, el primero de diciembre.

La mayoría de los artículos estaban ya finalizados. Solo quedaba resolver conceptos sobre la investigación: habían entrado a una comunidad como investigadores, pero finalmente se habían convertido en dos integrantes más del grupo. De alguna manera, aunque oficialmente podrían olvidarse del tema una

vez se sustentara la tesis, algo había surgido al paso de casi cuatro meses de sábados asistiendo al salón de torneos ya fuera a jugar o a observar.

Paul estaba convencido de su regreso al club. No solamente por el reencuentro con sus viejos camaradas, sino por la sensación de encontrar nuevamente un lugar para crear historias, para sentirse a gusto, para hablar de todo tipo de temas entre turno y turno.

“La identidad del grupo no es un distintivo, no es un elemento que se vea. Nadie tiene escudos ni elementos que los marquen. La identidad del grupo es el pertenecer a ese núcleo de historias, esos momentos en que la respiración se corta, el momento en que ruedan los dados y la mente va a toda velocidad. Y esa identidad es más fuerte que el tener un carnet, que poseer libros. Casi diez años para darme cuenta de eso, increíble” pensaba Paul mientras revisaba las fotografías tomadas y arreglaba algunos detalles adicionales de los artículos.

Los nombres sonaban con fuerza en su mente. Cada uno de ellos tenía siempre algo que decir, algo que mostrar, pero siempre se velaba con el antifaz de la rutina del club. Cualquiera podía ser un transeúnte en alguna calle de Bogotá, pero en la mesa cambiaba todo cuando se discutía sobre los clanes vampíricos, cuando se hablaba de las tribus de los hombres lobo, y el tema podía girar bruscamente a la situación del país y las marchas por el derecho a la educación. El tesoro que se creaba a cada momento afirmaba los lazos de unión entre los jugadores y los iba transformando lentamente hasta convertirlos en familia. No en vano Andrés Chávez iba acompañado de su hermano menor, que Sebastián Roza y Felipe Ramírez solo hubieran asistido algunas tardes debido a estudios y a trabajo, al igual que él durante tantos años de lejanía; que Michael Tovar y Andrés Higua hubieran sido compañeros de trabajo en la empresa familiar de troqueles

de Andrés. La trascendencia del grupo le daba piso a la realidad, la convertía en elementos de cohesión social.

Recordó momentos como el regreso de Jonathan Ibáñez a la mesa de juego, acompañado de varios amigos que jamás habían asistido a la mesa de juego. El momento en que Andrés Higua oficialmente declaró de nuevo abierto el Mundo de Tinieblas, hacía apenas un mes. Cuando Felipe Correal y Helmont Niño habían llegado a jugar, a verificar las mesas existentes, a fusionarse de nuevo en el esquema del *Mundo de Tinieblas* y de *Bogotá Nocturna*. Cuando Juan Ramos había intentado varias veces jugar siendo un novato del todo, antes de ser retirado del grupo. Todos los momentos convergían al acercarse el instante de cerrar líneas y definir la presentación final de la investigación.

El timbre de la puerta sonó como si fuera un efecto lejano de la música que llenaba el ambiente. Pacho había llegado con su último aporte, su artículo teórico sobre los esquemas de comunicación interna que cerraría el trabajo como un aporte adicional al esfuerzo periodístico.

- Qué manera de llover, los trancones se ponen peores – dijo, mientras dejaba un paraguas mojado – ¡casi no llego!
- Bueno, no hay problema. Ya todo está listo. Solo falta revisar los últimos artículos y listo, ya podrá ser presentado sin problemas.
- El artículo sobre los otros clubes de la librería ya está listo también. Casi no me envían las fotos del evento de *Naruto* y los nombres de los *gamers*.

Paul respiró profundo. Inconvenientes de última hora, pero solucionables.

- Igual, a través de los artículos queda claro que dentro del club el escenario donde se comunican y obtienen reconocimiento son los espacios de juego, donde se conectan las creaciones de todos. Los personajes, la historia, los resultados de los lanzamientos de dados...

- Sí, se cumple la teoría de Barbero: que en las zonas de articulación cultural es donde existe la mediación. A través de ella conviven las dos realidades: la fantástica y la cotidiana. Por eso pueden manejarlas sin problemas, porque anteponen la coexistencia entre las dos antes que meterse del todo en una de ellas.
- El problema de los famosos “fritos” que generaron la disolución del club anterior, que terminan de cabeza metidos en una realidad paralela – remató Pacho – Por cierto, no localicé a *Killer*.
- Qué lástima – dijo Paul, con tono tranquilo – sin embargo, se le recuerda de forma positiva. El hombre fue un buen líder de grupo, con sus errores, pero buen líder.
- ¡El legado que dejó en el club es tremendo! – dijo Pacho, jovialmente – lo mismo que ahora buscan en el club, ¡que perdure y haya club para nuevos jugadores en el futuro!

Pacho dejó su maleta en el suelo y la abrió, buscando algún elemento en ella. Finalmente, lo encontró: su memoria USB, donde guardaba los últimos artículos.

- Acá está el reportaje sobre los otros clubes que hay en la Librería: los jugadores de cartas, los de miniaturas, los *otakus* y los *gamers*. Con esto ya cerramos la investigación, creo que el objetivo principal está cumplido.

Una sonrisa amplia apareció en el rostro de Paul, mientras conectaba la memoria a su computador.

- En efecto, creo que lo logramos. Ya se vio que no son un grupo de locos satánicos corriendo por media Bogotá aterrorizando a la gente ni tampoco un destacamento perdido de algún hospital psiquiátrico: son casi una familia de jugadores pacíficos que les interesa relajarse en sus propias historias y que, al terminar la jornada, seguirán viviendo sus vidas en calma. Espero que algún día los que quieren saber la realidad no solo del

club sino de cualquier otro salón de juego se tomen la molestia de leer estas páginas y respire tranquilo.

Pacho soltó una carcajada, producto de la tranquilidad de estar finalizando el trabajo y a su vez del comentario de Paul. ¡Locos satánicos aquel grupo de jugadores! Más tenían apariencia externa de universitarios que de cualquier otra cosa. Quizás algunos parecían sacados de los setentas, otros lucían gafas de tanto leer y varios tenían barrigas que podrían decirse tenían parte de origen en el pacífico sedentarismo del acto de leer de forma insaciable, pero ninguno con apariencia extraña o fuera de lo común.

Veamos – dijo Paul en voz alta, una vez hubo localizado el archivo – solo voy a efectuar las correcciones de estilo y el chequeo de siempre – dijo. Entornó los ojos y comenzó con la primera línea: - *Variedad tras la cortina fantasiosa en la Nueva Librería Francesa. Divergente emoción fuera de la mesa de rol...*

Variedad tras la cortina fantasiosa en la Nueva Librería Francesa.

10.14 - Divergente emoción fuera de la mesa de rol

Todo tipo de corriente alterna se deriva en las mesas del Hobby Center de la Nueva Librería Francesa, allí se ve el marco entretenido que la compone.

La notable complacencia de los jóvenes por un caudal de entretenimiento irradia en el indagar constante por aprender a modo de juego, aunque la competencia colabora en sus modalidades constructivas. Todo lo que deriva fantasía, de hecho, está relacionado con los cuentos y narración académica, y por qué no decirlo a la enseñanza familiar; en nuestro escudriñar nos encontramos con

distintas corrientes fantásticas dignas de abordar, todas con un tono amable y parecido al rol de mesa.

La Nueva Librería Francesa evidencia desde su exterior un arraigo contacto con el gusto infantil y juvenil, al adentrarse en su zona de juegos ubicada en el segundo piso refleja lo complejo que es dicha cercanía, los niños, adolescentes, jóvenes, mujeres y adultos se congregan en diversas actividades llenas de interesantes relatos que contar, ya sea a modo de cartas, miniaturas o de discurso. Todo un engranaje social que gira en torno a la diversión y conocimiento que se reconstruye constantemente.

Barajas a son de emoción y drama

Claridad, estrategia, diversión y congregación, eso deben expresar unos naipes de póker, lo mismo una baraja española: contemplan además de números, unas figuras representativas de la cultura del lugar de procedencia.

Magic: The Gathering, viene también en forma de baraja, aunque existe mucha diferencia con sus antecesores; es la inspiración de otro juego de mesa, el rol en sus inicios con el juego de *Dungeons and Dragons*, que en su momento tomó gran acogida, y hoy en día prevalece.

Los jugadores explicaron en detalle la temática del juego, es más compleja que otro tipo de baraja, es de admirar sus ilustraciones y modo de presentación.

El mismo nombre del juego avisa al jugador que si desea enrolarse debe tener un mazo inicial, ya que se toma una especie de rol de mago, la improvisación sería en el campo de batalla, pero no se puede afirmar que Magic haga parte del mundo del rol de mesa, es una corriente distinta.

Sebastián Giraldo, el jugador que me explicó el juego, señala que el mazo de principiante contiene un número mínimo de 40 cartas, y que es de constante renovación, las expansiones cada año lo que hacen es mejorar el juego y sacar nuevas cartas, las pasadas dejan de tener validez en los torneos, el problema se centra en el precio de mantenerse al día.

Un duelo es dicho encuentro que demanda unas cartas de variados colores, cada uno contempla un poder determinado con sus respectivas falencias y beneficios. **El verde** se reconoce por un símbolo de árbol, la naturaleza es su especialidad, las criaturas de este entorno se desenvuelven mejor allí. **El negro**, que evoca la oscuridad, los vampiros y criaturas oscuras se despliegan mejor allí, su símbolo es un cráneo. **El Blanco** por su lado evoca la luz, las criaturas son ángeles y guerreros justicieros, se simboliza con el sol. **El Rojo** se simboliza con una llama, los dragones hacen parte de su lista de bestias para jugar. **El azul** es el color de los hechiceros, tiene la capacidad de “deckear” que significa enviar a otras cartas al cementerio, su símbolo es una gota.

Las criaturas en juego deben pelear en espacios que favorezca su respectiva carta; según el color de donde proviene la criatura, se desenvolverá mejor en tierras que favorezcan su color, se encuentra el bosque, pantano, isla, montaña y llanura.

El objetivo del juego gira en torno a eliminar al contrincante con todas las cartas que se tengan en su haber, un mazo completo está conformado por 60 cartas y con 20 puntos de vida, los ataques logrados acarrearán un determinado número de puntos menos para el afectado y así hasta quedar sin puntos.

Es evidente que la carga fantástica de este juego se ve en todo lo dispendioso de su haber, lo que lo convierte en un verdadero juego de cartas coleccionable,

muchas personas se dedican a eso, a vender y coleccionar estas barajas que son de agrado para los jóvenes y allegados.

Yu-Gi-Oh! También hace parte de esa línea de cartas que absorbe el tiempo libre a manera positiva de los tantos niños y jóvenes en la Nueva Librería Francesa. Es un fiel salto del anime y manga a la realidad. Estas cartas llegaron al mercado porque la serie animada de Japón tuvo gran aceptación del público.

La historia de Yugi Moto gira en torno a estas cartas mágicas, el lograr alcanzar metas luego de enfrentar a diversos villanos en el duelo de esta baraja. Salieron otras series de este personaje sin tenerlo como protagonista principal.

La razón de ser los naipes de Yugi, ya observando la realidad, no se diferencia mucho del anime, se tienen unos puntos de vida que generalmente son 4000 u 8000, el Deck o baraja debe ser de 40 cartas a lo sumo. Puede parecerse mucho a Magic, también hay colores diferenciadores, entre otras cosas que hacen parecer el uno con el otro; más sin embargo los monstruos que juegan son mágicos y pueden permanecer en modo de defensa o ataque. Las trampas son otro aditivo que combina la estrategia del jugador para terminar con su oponente. Es pertinente decir que Sebastián Giraldo, el mismo amante a Magic es simpatizante a Yugi, y también es otaku, un grupo bastante interesante de conocer. Su bagaje en el tema es una gran fuente para conocer estos bandos de diversión.

Se escapan muchas cosas en estos juegos de naipes tan bien organizados, entre otros juegos de cartas que tienen dados. Verdaderamente, son un caudal de información digno de plasmar; frente al juego de rol de mesa, pueden tener pequeñas similitudes, pero las reglas de estos juegos de cartas no encajan con la

improvisación, sólo con la estrategia, y algo de azar. Se puede afirmar que la mediación nunca deja de lado estas barajas con los contrincantes.

Otaku: un suspiro de trazo japonés

Hablar de los Otaku remite necesariamente a tomar el tema de los anime y manga, creaciones artísticas de Japón que llevan conquistado el mercado bastante tiempo, han logrado pescar diversos sectores, desde los accesorios pasando por música, videojuegos, películas, entre otros sectores.

Las series animadas traen consigo esa complacencia por niños y grandes, algunas muy conocidas por los padres como Dragon Ball Z, Caballeros del Zodiaco o los Super campeones. El surtido de anime es tan elevado que se creó esa noción colectiva del agrado hacia ellos, en Japón está mal visto ser Otaku, además que tiene otra concepción más despectiva.

Este grupo de fanáticos a los trazos japoneses tienden a reunirse muchas veces en lugares distintos y realizar diversas prácticas que evidencian su gusto por estas series animadas, la Nueva Librería Francesa alberga unos cuantos, y fue posible abordar esta corriente de admiradores anime en uno de sus eventos.

El evento Naruto, fue la mejor oportunidad para conocer si realmente existe algún acercamiento de su noción con el punto de investigación base, los juegos de rol y las mediaciones. Carla Sabogal alias "Megumi" una otaku consumada explicó en detalle lo que realmente importa para este grupo, divertirse haciendo cosplay, lo más parecido a interpretar un personaje de anime, disfrazarse y tomar sus posturas y gestos.

Es innumerable la manera de ingresar a este mundo tan creativo, así lo manifiesta, la voz a voz, la mención por un *gamer* (fanático a los juegos de video), un sinfín de opciones llevan a consolidar los integrantes de este mundo.

Las presentaciones en vivo implican que los personajes identificados en cosplay hagan rol en vivo, eso se ve en este evento, los otakus toman un personaje de la serie animada conocida como Naruto, interpretan uno de los personajes de la serie, el de libre elección lo más parecido posible, organizan una arena y con armas convencionales de espuma luchan. Es interesante ver esta exhibición porque se lo toman en serio, la diversión es un aditivo a resaltar, además que se premia al vencedor de los combates.

“Megumi” y “El Flaco”, otro amante a esta corriente, afirman que los encuentros de arena son lo más parecido al rol en vivo, y que además hay una corriente de rol de mesa, pero con crónicas de anime, no se aparta de la línea investigativa que se aborda, sólo que tiene otra perspectiva.

Miniaturas con toque agresivo

La guerra, no existe algo más cruento y vil en medio de las relaciones humanas, más sin embargo puede tomarse de forma agradable y postularlo a otros seres, pero a una escala más pequeña, donde la imaginación evidencia la muerte y realmente no hay caídos.

Ambivalente, eso podría definir a grosso modo este juego, pero tiene una carga de creatividad inmensa, aparte de una u otra forma el pensar en trascendencia militar. El observar a este grupo de jugadores fanáticos conectados al juego y ver su manera de relacionarse comienza a evidenciar otra vista.

El juego se le conoce como *Warhammer 40.000*, se desarrolla en una maqueta de 180x120, perfecto lugar para desatar la batalla, la crónica de juego se abre en un supuesto futuro 40.000, como el nombre lo enuncia, el milenio 41°; los seres humanos dominan la galaxia, el mantener dicho poder traduce guerras constantes con otras criaturas fantásticas, lo que hace el juego estratégico por excelencia y con elementos de ciencia ficción.

La Nueva Librería Francesa alberga más de cuatro maquetas, otras construidas por los mismos jugadores. Una de las cosas emocionantes de este juego es su noción estética, las miniaturas realmente pueden dejarse tras una vitrina para admirar el arte que de ellas proviene, en cambio los jugadores prefieren ver los modelos en total despliegue y listos para atacar, lo mismo que las edificaciones, árboles y demás decoración en el escenario de batalla.

“Poncho” uno de los jugadores con más recorrido en Bogotá, así se autodenomina, como el jugador de *Warhammer* más antiguo en abordar este juego en la capital, y no lo discuten sus acompañantes, explicó en detalle cómo se libran estas justas de ejércitos completos y se lleva a cabo el botín esperado, pero al mismo tiempo se disfruta de un modo seguro.

Es necesario conocer la historia tras el armazón de cada plaza, los ejércitos tienen en su haber una cultura, una ideología, unos trasfondos y habilidades especiales, unas naves, entre otras cosas. Es de libre elección tomar una tropa y dirigirla, lo que implica un gasto a la hora de comprar las miniaturas; algo llamativo es que muchos de los jugadores modifican sus miniaturas cambiando la pose inicial, o adhiriendo más carga bélica a las naves, muchas cosas son compradas y otras inventadas.

La creatividad hace parte del espíritu de estos jóvenes, “Poncho” y el grupo de acompañantes conocen los grupos de aficionados al aeromodelismo, existen muchas cosas en común, el pintar las miniaturas, restaurarlas hace parte del pasatiempo; pero los aeromodelistas no conciben como estos amantes de *Warhammer* no dejan estas adquisiciones tras una vitrina bien conservadas, las manipulan mucho, y el juego lo requiere.

Conociendo de cerca el juego, tiene muchas cosas que el rol de mesa alberga, se desenvuelve en una mesa, es pertinente leer la crónica que se desarrolla, y se debe crear una estrategia de ataque, que en diversos casos sucede igual en muchos relatos narrados, además se juega también con dados. El momento de esclarecer las dudas hace ver que la fantasía medieval futurista puede tener anexos que comparen uno con el otro, más sin embargo no se interpreta un rol, sólo se remite al ataque, una especie de juego de ajedrez sofisticado.

En medio de la asonada de disparos, se ve que a la hora de atacar es por turnos, cada jugador define donde dispara y pone un rango de descarga, depende del tipo de arma, bombas de amplio alcance de gran destrucción, pero con poca precisión o armas de alta precisión y baja destrucción. El metro que utilizan los ingenieros para hallar medidas se vuelve indispensable para calar los aciertos, lo mismo que unas plantillas que corroboran el lugar donde será el impacto. Los dados de órdenes, que a modo de azar predicen la efectividad del tiro. En fin, el juego es muy agradable, lo único que se estrella con el público es el elevado costo que acarrea.

***V*ideojuegos, el trasfondo de los pulgares en ascenso**

No existe un modo más agraciado de distraerse, jugar y descansar al mismo tiempo, las consolas y PC brindan algo de ese sentido deleitante donde las manos dan órdenes a un control, teclado o mouse y los objetivos se cumplen.

En medio del observar en la Nueva Librería Francesa era constante ver un solo jugador de rol en línea, tenía su computador portátil siempre los sábados allí, jugaba cartas y rol en línea.

La interfaz puede ser un aparente obstáculo, pero realmente es el punto de partida, la mediación se cumple siempre y cuando exista otra persona jugando en otra parte y esté conectado.

Ragnarok, eso es lo que juega siempre Víctor Meléndez, un universo del caos donde existe un guerrero que padece amnesia y debe convertirse en líder de su pueblo, una guerra gira alrededor del nicho dejando diversas historias por vivir.

No podía faltar el evento dedicado al videojuego en la Nueva Librería Francesa, no era posible ver un solo jugador dedicado a ello, más sin embargo no cabe la generalidad que este sujeto juegue y otros no lo hagan, muchos de los asistentes son *gamers* también, pero entregan este espacio a la mesa en forma de cartas, miniaturas o discurso.

El Amaneceder Fighting Rushtillurht, el evento por antonomasia que dejó ver esa corriente de amantes a los videojuegos en la Nueva Librería Francesa, todo tipo de consolas, desde las más antiguas hasta las más recientes. Los *gamers* no podían faltar a este lugar, la morada de los amantes a la fantasía. La carga de rol obviamente no se ve en mucho, pero definitivamente es otra ramificación inspirada en el rol de mesa, una de tantas que se ven en Hobby Center y que no deja de ser el gusto total.

10.15 - Epílogo

Luego de varios meses, finalmente había llegado la hora de entregar el proyecto, diagramado, impreso en Word y cumpliendo todos los requisitos necesarios para ser admitido como un proyecto de grado. El corolario de cinco años era ahora un imponente impreso de ciento y tantas páginas que encerraban el trabajo de investigar al grupo, sumado a su propio interés y al desarrollo de metodologías que habían ido desde jugar con ellos hasta hacer parte de las retiradas nocturnas

caminando hacia Transmilenio, almuerzos a base de comidas rápidas, historias recontadas por todos los miembros del club...

- Y que quede bien claro – Paul hablaba solo en voz alta mientras se peinaba ante el espejo, presto a tomar las llaves de su motocicleta y partir rumbo a la Universidad – que una conclusión vital fue el demostrar que a medida que los reglamentos de entrada se fueron cumpliendo, se aceptaron y se creó el club como grupo ordenado, se convirtió en una familia con el paso del tiempo.

Se quedó mirando al espejo.

- Y ese paso se logró mediante el ejercicio de mediaciones de todo tipo: personales, con el juego, con el ambiente, con el lugar, y a través de medios electrónicos, de la asistencia, de los rituales como permanecer en la mesa, como salir todos juntos al descanso, como el intercambio de libros.

Soltó el peine y se quedó nuevamente mirándose a los ojos, en el estado de tranquilidad que sobreviene del cansancio extremo. De los objetivos que se habían presentado al origen del trabajo, finalmente no quedaba nada más por demostrar.

- ¡Bueno! – se dijo, arreglándose el cuello y sonriendo, saliendo del estado de estupefacción – lo interesante es que después de tanto tiempo, la Librería Francesa puede tener un libro que, aunque no esté a la venta, sus clientes y empleados serán los protagonistas. Y que algún día, en ese mismo trabajo, se recordará a la Universidad y a sus profesores de la Facultad de Comunicación Social, a todos.

Los recordó brevemente. Gonzalo Rubiano, Ibeth Molina, Bibiana Perilla, Arturo Rojas, Elssy Moreno, Ana María Guerrero. Todos tenían un punto en el que los habían corregido, enfocado, encauzado. Seguro se darían cuenta que sus propias

correcciones ahora formaban parte de las letras que llenaban el trabajo final. Todos merecían un sincero agradecimiento, de esos que a veces no se dan en persona para evitar la sensación de estar faltando al respeto de la dignidad de maestros. Pero de alguna manera, seguro podría expresárselos de un modo que reflejara su gratitud y su admiración.

Tomó entonces las llaves de la pesada motocicleta, y guardando el paquete que contenía los trabajos impresos en su morral, se encaminó a la Universidad, donde le esperaba Pacho. El tiempo final de entregas, el último examen a presentar, había llegado. Y ahora, cuando solo unos kilómetros le separaban de cumplir aquella meta, solo quedaba por recorrerlos con la solemnidad que solo un proceso que acababa merecía, pero con la fuerza que otorgaba el nuevo comienzo que tras de aquellos momentos ya se asomaba, la nueva historia que estaba por escribirse.

10.16 - Anexo teórico:

Razón y hecho a modo de esbozo, la mediación y su albergue

La raíz de la mediación y su influencia en el rol de mesa

La contribución de Barbero y Orozco es vital para comprender la noción y realidad que define la mediación en todo campo social, el rol tan sólo es un foco a observar.

Realizado por: Manuel Francisco Acosta T y Paul Contreras.

El texto a continuación, busca la asimilación y ampliación del término de mediación para poner en contexto al lector respecto a la investigación periodística hecha a este grupo de jugadores de rol de mesa y las relaciones sociales que por ende se constituyen en su interior. El abordar la *communitas*, (derivación de comunidad que no se constituye por su tierra, sino por sus saberes) es tan sólo

una parte que resulta de la teoría de estos dos grandes teóricos: Jesús Martín Barbero y Guillermo Orozco.

El concepto de mediación con la batuta de Barbero

La cultura se recrea en un azar recalcitrante frente a las decisiones que todos los seres humanos desarrollamos en el diario vivir, aquí Barbero contextualiza la mediación (1987) en su trabajo *“De los medios a las mediaciones, allí se desarrolló ese concepto de mediación cultural en relación con la participación de los sujetos en movimientos sociales organizaciones. Se asumía que la mediación era una especie de estructura incrustada en las prácticas sociales (política) de los sujetos”*.²¹

Se hace alusión a la relación innata que alberga entre cada uno de los seres forjadores de cultura, el sujeto y su participación social gracias a dicha estructura organizada que no podemos evitar, la política.

Tomando como ejemplo nuestra investigación, allí reside ese principio básico que contempla Barbero al denotar la participación de distintos sujetos en torno a unas prácticas sociales, el rol de mesa se evidencia como una de dichas prácticas sociales y donde se pronuncia la “política” como reguladora de la misma.

Yendo más al fondo de la postura de Barbero, *“El concepto de mediación también originalmente se vinculaba con la identidad cultural de los sujetos y con la producción diaria de cultura. Más recientemente, el mismo Martín Barbero (1990) ha relacionado el concepto de mediación con las prácticas comunicativas*

²¹Orozco Guillermo – Dialéctica de la Mediación Televisiva. Estructuración de Estrategias de recepción de los televidentes (1993).

*específicas del auditorio como un proceso estructurante que involucra tres dimensiones: socialidad, ritualidad y tecnicidad.”*²²

No deja de ser apabullante analizar este otro escalafón que deriva de las indagaciones de este exponente de la comunicación y el conocimiento; el enlace con las prácticas comunicativas hace de soporte a nuestra investigación. Se expone ahora que la identidad cultural de los sujetos no se desprende de la producción diaria de cultura, por tanto, es un sujeto forjador de cultura constante y la mediación se puede ver como parte vital de ese motor que se observa en estas detonaciones de intercambio.

Del lenguaje Barberiano ahora se brinca a unos dados, unas hojas y toda una clase de discursos, no es mentira que las relaciones de los participantes se encuentran allí con una constante identidad cultural, cada sábado se reconstruye y apropia, por eso mismo viene de nuevo el argumento de producción diaria de cultura.

En desarrollo, se debe contemplar que Barbero relaciona el concepto de mediación con prácticas comunicativas del auditorio, teniendo en cuenta las tres ramas básicas que se encuentran en todo círculo social.

La construcción de socialidad, ritualidad y tecnicidad evidencia la carga tan exquisita que define a los seres humanos como mediadores en potencia, la carga cultural se lleva en los hombros y se recrea en todo tipo de panoramas.

Acercándose de nuevo a la mesa, es necesario socavar en estos términos y ver su pertinente asociación, la sociedad es vital en este universo constituido por

²² Orozco Guillermo – Dialéctica de la Mediación Televisiva. Estructuración de Estrategias de recepción de los televidentes (1993).

sujetos interesados, que ingresan gracias a unos ritos que van desde el saludo, reglas inmersas en el juego, formas de relacionarse, mecanismos de aceptación, interpretaciones, juego, el divertirse, improvisar, contemplar cargas de humor, con la despedida también se ve esa carga de ritualidades.

Hablando de la tecnicidad al interior del grupo, es pertinente acercarse a todos los accesorios que colaboran en la elaboración del juego, allí está la tecnología, los lápices, hojas, dados, libros, todo eso hace parte de la tecnología y como tal, es una carga cultural construida para ello, para mediar y reelaborar.

Llevando acotación el caudal de observaciones al interior del grupo focal, son visibles estas nociones barberianas, no se aborda el tema de auditorio como lo hace nuestro teórico, sin embargo, el concepto gira en torno de la misma manera que se ve en nuestro grupo focal de rol de mesa.

En esta *communitas* examinada, se ve la carga de jerarquía que se entrega al narrador del juego, esta figura se puede ver como el orador y articulador, de donde proviene el discurso, salvo los jugadores son el auditorio, pero participan y pasan a ser constructores de discurso, allí se ve el auditorio.

Más sin embargo es necesario abordar a nuestro otro teórico que también reflexiona gracias a los aportes de Barbero y detalla mucho más el concepto de mediación.

El rol de la mediación a través de Orozco

Es claro que las mediaciones contemplan una construcción fuerte de relaciones e identidades, así lo hace evidente Barbero con la estructura de prácticas comunicativas respecto a sus tres dimensiones, sin embargo, Guillermo Orozco rescata dicho contenido y lo complementa.

Para Orozco la mediación es un “proceso estructurante” que modela tanto la interacción de los miembros de la audiencia con los medios, como la generación por parte de los mismos del sentido de esa interacción. La mediación se manifiesta por medio de acciones y del discurso, pero ninguna acción singular o significado particular constituye una mediación como tal... «La mediación parece ser un proceso estructurante más complejo y difuso, diferente de la suma de sus componentes; no debe entenderse como un objeto de observación, sino como algo similar a la clase social, que más que verse se infiere»²³.

Ahora se debe tener en cuenta que Orozco contempla la mediación con acciones y discursos, donde existe un sentido de la interacción que se genera en dicho instante de intercambio cultural. De la misma forma aclara que una acción singular sin fundamento sale del velo de la mediación. Es pertinente la compañía para que se forje dicha mediación.

Es innegable que la mediación hace parte constante de las relaciones con las que hubo contacto completo en la investigación, su fundamento era netamente el discurso y las acciones, toda emancipación del sujeto se trasladaba a la mesa por medio del discurso y las acciones improvisadas. El juego allí hace constante relación y derivación por medio de discursos y acciones sin ninguna clase de resquebrajamiento.

Tomando como fuente *“Dialéctica de la mediación televisiva”* donde está el foco investigativo de televisión, Orozco al tratar integrar la mediación múltiple que conforma la interacción TV-auditorio lo lleva a surgir cuatro grupos de mediaciones donde se indaga cada uno en profundidad, dado nuestro caso, se

²³ Orozco Guillermo, 1994: 74

aborda de la misma forma para que exista en detalle las apropiaciones de la mediación en todas las actividades observadas y verificadas.

La mediación individual tras los dados y el papel

La integración al interior del grupo de rol antes de consolidarse debe contemplar esta concepción de Orozco, *Este tipo de mediación surge del sujeto, tanto como individuo principal con un desarrollo cognoscitivo y emotivo específico, como en su calidad de sujeto social, miembro de una cultura; en ambas situaciones, la «agencia» del sujeto social-individuo se desarrolla en diferentes escenarios.*²⁴

La mediación individual aquí se presenta como el primer paso dentro de un constante mediar en nuestros círculos sociales, es un medio cultural concreto, el mismo Orozco se refiere al grado de desarrollo cognoscitivo gracias a la relación consigo mismo en pro de entablarse en diferentes escenarios, por eso mismo se habla de “agencia”, y ello hace parte de todo tipo de construcción personal en cualquier ámbito; no deja de sumarse en nuestras observaciones. El criterio de los jugadores se convierte en ocasiones en la noción de un abogado.

No se puede dejar de hablar de la mediación cognoscitiva que también es abordada por Orozco, dentro de la misma mediación individual, el crédito de esta concepción depende del enfoque cultural de la audiencia, como guion mental, ya definido por K. Durkin.²⁵

²⁴ Orozco Guillermo – Dialéctica de la Mediación Televisiva. Estructuración de Estrategias de recepción de los televidentes (1993)

²⁵ Orozco, G. “Miradas latinoamericanas a la Televisión”. Universidad Iberoamericana. México. 1996.

Mediación situacional, contacto con el verdadero momento

Este tipo de mediación es explicado respecto a los escenarios donde se efectúa el acercamiento, en este caso el juego de rol en mesa, *“Ya que el proceso de recepción de la TV trasciende la pantalla de la TV, tras las mediaciones situacionales proceden también los escenarios específicos en los que los miembros del auditorio interactúan usualmente: la escuela, la calle, las reuniones con amigos, el lugar de trabajo, las juntas de barrio, la asistencia a la iglesia, y así sucesivamente”*.²⁶

La librería concadena de una u otra forma este tipo de mediación, los sujetos todos los sábados se congregan en el mismo sitio, no siempre es la misma mesa, pero por lo menos se cumple la condición que el encuentro sea en la Nueva Librería Francesa. Este es el escenario que media con los participantes, ellos lo apropiaron al ingresar a este mundo de diversión e imaginación.

La atmósfera al interior del juego, en el entorno y en la Nueva Librería Francesa conlleva los matices respectivos para que la situación sea un placer para la lectura, el discurso y distracción.

Mediación institucional, acople con el otro

La carga institucional es relevante, ya que existe una compilación de saberes de todo el grupo para el mismo grupo, por eso mismo se conforma como institución; más sin embargo Orozco explica, *“Desde su particular especificidad histórica cada institución trata de socializar a sus miembros*.

²⁶ Orozco Guillermo – Dialéctica de la Mediación Televisiva. Estructuración de Estrategias de recepción de los televidentes (1993)

Las instituciones utilizan varios recursos para implementar su mediación. El poder y las reglas son algunas estrategias, los procedimientos de negociación son otras, las condiciones de materiales y espaciales también sirven a las metas institucionales. La autoridad moral y académica son otros recursos.

La asignación de identidad y el desarrollo de clasificaciones que imparten sentido al mundo son dos de los aspectos más importantes de las mediaciones institucionales.”²⁷

En definitiva, este tipo de mediación conecta a los sujetos con la razón de ser de cualquier institución por medio de condiciones o reglas, *Vampiro: La Mascarada* también contempla un abanico de normas y reglas para acoplar a los jugadores con su modo de ser.

Por ende, es pertinente leer mucho del contexto del juego para no chocar con los avatares y concadenar diferencias conceptuales, el criterio se forma con el tiempo, pero la mediación situacional es importante para ingresar y mantenerse.

La mediación tecnológica, motor para el progreso

La tecnología, la constante producción del hombre al interior de todo su sistema de relacionamientos y definiciones, Orozco enfatiza esta mediación con gran detenimiento *“Al ser un medio electrónico, la TV posee algunas características que constituyen una mediación particular. La pantalla chica media mediante el uso*

²⁷ Colina Carlos – Mediaciones digitales y globalización, reflexiones, lecturas y aportes (2003)

de algunos mecanismos videotecnológicos, por ejemplo, el género televisivo, que tiene relación con un modo de estructuración del discurso y con su televidencia.”²⁸

Orozco explica que la mediación tecnológica se da con un elemento tecnológico, en la mesa de rol se ven los libros, los dados, las hojas, los lápices, la mesa, las sillas, el portátil (cuando lo utilizan), dichos elementos acompañan y median. La interacción constante con elementos tecnológicos, en lugar de reemplazar la permanencia en sitio se convirtió en un elemento de apoyo, una herramienta de socialización adicional; la primera oleada de la tecnología, que vino a aislarlos en cierta forma, ahora les une con más fuerza, ante la posibilidad de acudir a bancos de datos masivos en la red y el compartir archivos de forma instantánea que puedan tener almacenados en sus computadores. La unión de tecnologías simplemente es un mecanismo que les permite ejercer mecanismos de mediación aún más complejos, pero que desembocan en la misma creación de lazos sólidos, de historias apegadas a sus imaginarios provenientes del juego y a su vez en el fortalecimiento de su sentido de grupo.

Concatenación a modo de orquesta

El juego de rol de mesa en el develar del grupo de rol *Vampiro: La Mascarada “Mundo de Tinieblas”* de la Nueva Librería Francesa deja consigna definida de las respectivas apropiaciones, ritualidades, y sobre todo mediaciones, todo ese conjunto de intercambios culturales que están en constante movimiento, de hecho, constituyen al sujeto y al entorno gracias a un interés en común: el juego.

²⁸ Orozco Guillermo – Dialéctica de la Mediación Televisiva. Estructuración de Estrategias de recepción de los televidentes (1993)

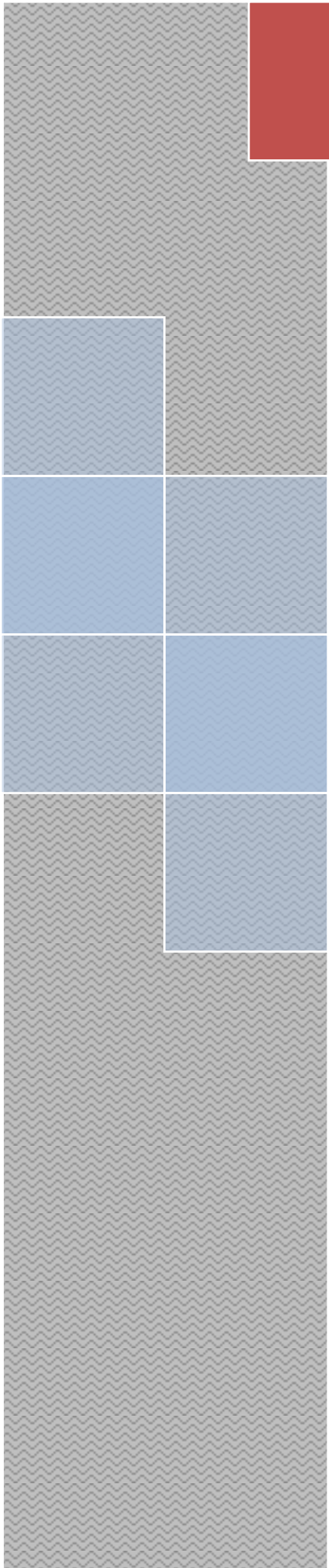
Toda la investigación observó como los jugadores argumentan, discuten, sonríen, se abrazan, gritan, disfrutan, improvisan, toda la construcción cultural de alto grado, forjador de criterio, gusto por la literatura y aritmética, entre otras habilidades que se desarrollan en un dinámico y constante imaginar.

Son éstos los aspectos de la mediación. Gracias a estos grandes teóricos que han podido dejar claro algunas de las formas de comprender este mundo tan agradable. La posibilidad de pertenecer a esta y a cualquier otra comunidad depende de la elección personal de poner a un lado prejuicios y conceptos no dependientes de la experiencia personal, para anteponer los resultados que cada cual logre obtener al encajar en sistemas de mediaciones, pasando por la aceptación de reglas de convivencia que con el tiempo pasan a ser lazos de familiaridad.

Noviembre de 2011.

11 - Bibliografía

- MARANINCHI Mathilde, *Donjons et Dragons*, Solar, Paris, enero de 1982, ilustraciones de Joël Bordier, 100 p., 18,5 cm x 21cm, [ISBN 2-263-00636-2](#)
 - [Artículo sobre la primera publicación de un juego titulado *Donjons et Dragons* en francés, del sitio web *Le Grog* \(en francés\)](#)
 - [Artículo sobre la primera publicación oficial francesa de *Dungeons & Dragons*, por *Le Grog*, sitio web especializado \(en francés\)](#)
 - GYGAX Gary y ARNESON Dave, revisión de MENTZER Frank, *Dungeons & Dragons*, Dalmau Carles Pla, Gerona, primera edición en castellano: 1985, traducción al castellano de Olga Montero, control y supervisión de la edición española: Alejandro Zarzalejos, D.L. M-21382-1985
 - [Enterprise: Role Play Game in Star Trek, primer juego de rol japonés \(artículo del sitio web especializado *Geekdo*, en inglés\)](#)
 - IBÁÑEZ Ricard, *Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval*, Joc Internacional, Barcelona, primera edición: noviembre de 1990, [ISBN 84-7831-038-X](#)
 - GARZÓN IGLESIAS José Félix y ARRIOLA FERNÁNDEZ Igor, *Mutantes en la sombra*, Ludotecnia, Bilbao, primera edición: abril de 1991, 146 p. il. 21x29 cm, rúst., [ISBN 84-404-9356-8](#)
 - AMÉZQUITA Irma y TONATIUH MORENO Manuel, *Laberinto, juego de rol*, Gráfica Nueva de Occidente, Guadalajara (Jalisco), primera edición: noviembre de 1998, 208 p., rúst., [ISBN 9687822023](#)
-



Investigación periodística sobre los procesos de significación y mediación a través del juego de rol “Mundo de Tinieblas” entre jugadores de la Nueva Librería Francesa de Bogotá.

El enclave que ayudará a denotar el mundo del rol de mesa con nuevos ojos, y por qué no, con deseo de apropiación y articulación para una posibilidad de conocimiento en otro tipo de mediaciones, tan sólo basta lanzar los dados y tomar nuevas decisiones.

Con gran entusiasmo se trabajó por este proyecto, el producto tan solo refleja una parte de ese empuje que se ve inmerso en los jóvenes de la Universidad Minuto de Dios.

