

► Serie Póster los Planetas: Saturno

CONOZCA MAS

AÑO 12 N° 8 AGOSTO 2001

Chile: \$1.900 / Bolivia: Bs. 15.00

El mundo mágico de los Juegos de rol

- El boom entre los jóvenes
- ¿Son peligrosos?

Misterios Ovni:

Implantes ET en humanos

Denuncia:

El cruel tráfico de animales



01208



78066401081019

► Parque Pumalín:
El polémico paraíso de Tompkins

Juegos de rol

El desafío
de ser *héroe*



Historias de vampiros, asesinos, monstruos, magos, tesoros escondidos y piratas son los relatos que apasionan a los jugadores, principalmente adolescentes. Ellos, gracias a la imaginación y a las directrices del “máster”, inventan su propio guión para desenvolverse como personajes de novela y lograr la meta.

TEXTO: CLAUDIA CONTRERAS A.
FOTOS: GIULIA DE LUCA, ANDES FILM Y
THE NEW LINE CINEMA.

Con reminiscencias del medioevo y sus misteriosas y desafiantes historias, los juegos de rol tienen un magnetismo especial entre el público adolescente e incluso adulto. Algún bullado crimen cometido en Estados Unidos por adolescentes que simulaban el guión de unos de los más conocidos juegos y la alerta de parte de los padres por lo obsesivo de la conducta de sus hijos en torno a los juegos de rol han creado una especie de “leyenda

negra” a su alrededor. Mala fama que aumentó luego de conocerse el caso de un grupo de 50 jóvenes que se suicidó en 1985 en Estados Unidos, el que jugaba Dungenos & Dragons (D&D). Este nombre es todo un hito en el mundo de los juegos de rol o personajes. Es el primero del cual se tiene memoria como tal y se lanzó en Estados Unidos en 1974. Su trama fantástica, llena de seres míticos y guerreros, despertó el interés del público entusiasta de los nuevos desafíos y el mercado siempre alerta a las

nuevas señales presentó otras alternativas, pero fue hacia 1990 que la masificación comenzó.

Durante el desarrollo de los juegos de rol, los participantes interpretan a personajes de un mundo ficticio ayudados por un narrador, árbitro o máster. El espacio físico no requiere de muchas exigencias y bien sirve una casa, una plaza o un local de comida. El gran atractivo de este juego es que la historia se hace en el minuto, algo así como actores improvisando. Cada jugador decide qué movimientos dar y sin previo guión se suceden los hechos que pueden ser los que lo llevarán al éxito. El libre albedrío es la tónica y el narrador tiene un papel relevante, ya que es el que cuenta la historia y entrega parámetros donde se desarrollan los acontecimientos. Por eso se recomienda que sea una persona creativa y con facilidad de palabra, de manera de dar un clima más adecuado a los integrantes.

La acción puede ser tan variada que implique que los personajes se conviertan en piratas, guerreros, vampiros, agentes secretos, señores feudales de oriente, caballeros medievales o lo que imponga la historia escogida. Cada uno de los jugadores desempeña su papel y elige cómo vivir su aventura, la misma cuyo final desconocen. El desenlace llega al lograr el objetivo que puede ser tan variado como encontrar un tesoro, liberar a una doncella, desentrañar una cadena de misteriosos asesinatos o vencer a un temible enemigo.

La imaginación ocupa un papel fun-



El primero de estos juegos se publicó en Estados Unidos en 1974 con el nombre de Dungeons and Dragons. En él ya estaban presentes los elementos que invitan a la creatividad de los participantes y los dados.

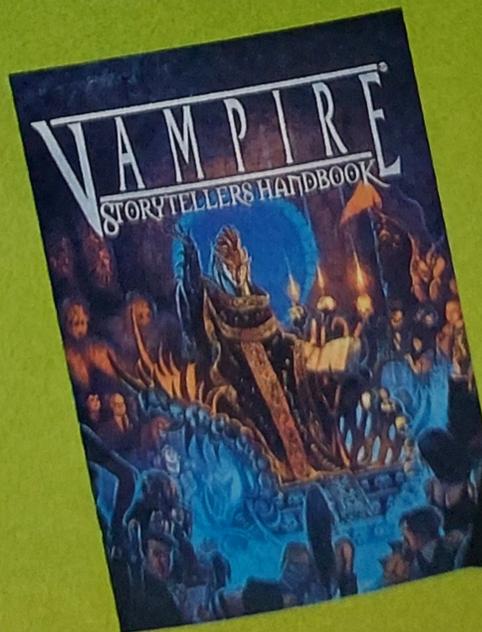
damental. Recrear paisajes, lugares, vestimentas o personajes es parte del atractivo.

El "rol" de difundirlos

Tan fascinante resulta representar estos papeles que algunos de los jugadores no se conforman con disfrutar las aventuras sino que lo convierten en su trabajo. Claudio Molina es dueño, junto a un socio, de Verminard, una tienda con el nombre de uno de los personajes de "Las crónicas de Dragonland". Ahí vende, promueve y difunde lo que a los roleros locales les interesa. Aficionado a esta actividad desde su adolescencia, Claudio Molina comenzó a jugar en 1993 luego de despertar su curiosidad un aviso que vio en una revista de comics. En esa época los juegos eran poco conocidos en Chile así que junto a un amigo solicitaron información a España y al poco tiempo ya estaban viviendo su propia aventura rolera. Hoy a los 25 años describe esta actividad como una "pequeña obra de teatro sin guión".

Con agrupación propia

Cerca de dos años tiene la Agrupación de Jugadores de Rol (2242139) que reúne a aquellos fanáticos de estos juegos con la idea de difundir las actividades y fomentar su conocimiento. Según explica el presidente de la agrupación, José Pablo Zagal, entre sus destacados está el trabajo con proyectos que ayuden a difundir esta actividad a la vez que tengan un impacto beneficioso en la comunidad. Uno de ellos es el que se presentó a la Municipalidad de Santiago y que tuvo relación con la seguridad ciudadana. "Se implementó el 2000 y concluyó exitosamente", la idea fue realizar torneos en lugares de alta delincuencia, muchas veces zonas solitarias. Al aumentar la cantidad de población que circula en el área se evitan situaciones de riesgo. Asimismo, "se presentaron tres proyectos más a diferentes fondos, de los cuales ya fueron aprobados dos". Sacar a los jóvenes de la drogadicción es uno de los objetivos que persiguen.





El señor "Tolkien"

Todo un icono es J.J. Tolkien, autor de origen sudafricano, entre la comunidad de "roleros". Sus historias pobladas de seres mágicos y hazañas es tema obligado de los aficionados a esta actividad. Eso porque el mundo que retrata resulta ideal para representarlo en un juego y su obra "El señor de los anillos" es un infaltable en el curriculum de cada jugador.

Este escritor nació en 1892 y realizó sus estudios en la prestigiosa universidad inglesa de Oxford. Fue profesor de lengua y literatura inglesa y filólogo especializado en inglés del medioevo. Su fascinación por ese período histórico se nota en sus trabajos y novelas que destacan en el área de la literatura fantástica. Este autor muere en 1973 y durante su vida legó al mundo obras como:

- El Hobbit.
- El señor de los anillos.
- Las aventuras de Tom Bombadil.
- El herrero de Wooton Mayor.
- El Silmarilion.
- Cuentos inconclusos (1 y 2).
- El camino perdido.
- La formación de la tierra media.

Críticas a la violencia

Según los detractores de este pasatiempo las hazañas de sus protagonistas incitan a los menores a la violencia.

de Jugadores de Rol— el público que se interesa por estas experiencias oscila entre los 12 y los 35 años y las inquietudes de algunos padres sobre cómo estos juegos afectan a sus hijos, estimulando la violencia, en su opinión, son infundados. "Yo les recomiendo a los que se preocupen por eso acercarse para que conozcan de qué se trata. Aquí se estimula la imaginación no otra cosa".

Cuenta que se da el caso de menores tímidos que como efecto de realizar esta actividad en grupos comienza a desen-

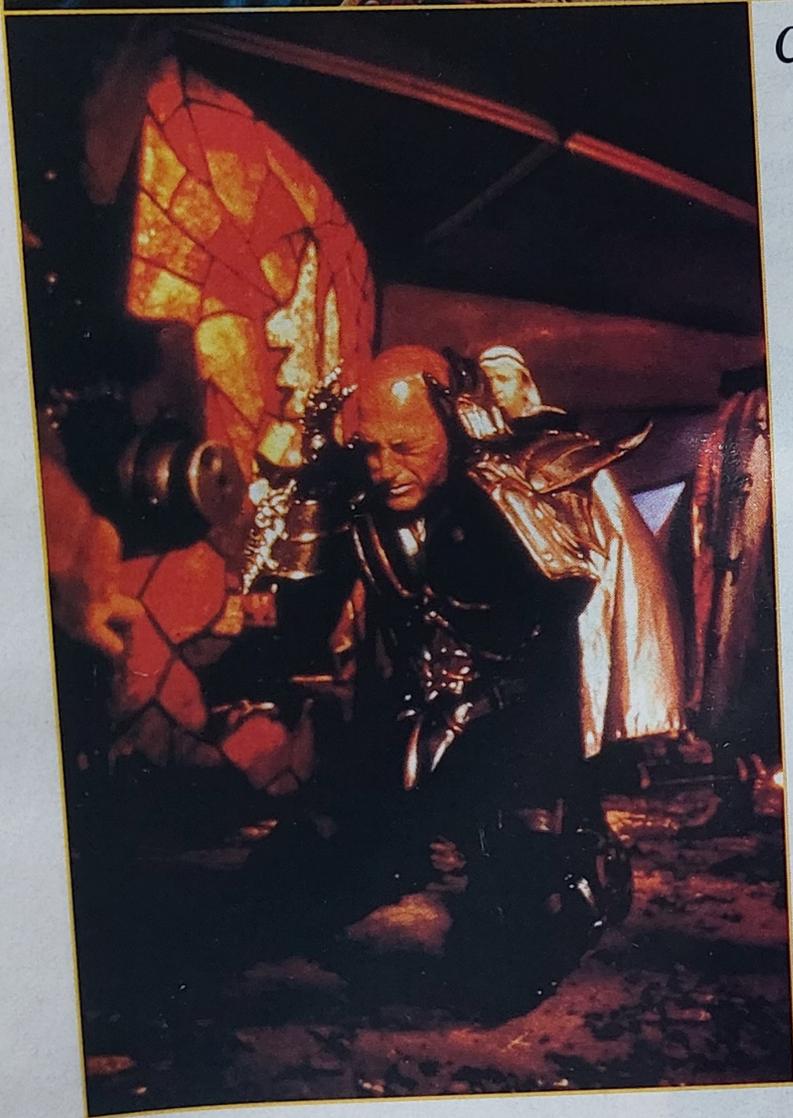
recrear mejor a su personaje. *Cómo se vestían, cómo era la vida o los lugares de esa época les llama la atención*".

Internet, libros y películas son la fuente de inspiración del rolero Carlos Monje de 23 años. Estudiante de cocina internacional y máster de juego es aficionado a esta actividad desde hace cinco años. Cuenta que los encuentros que dirige se caracterizan por tener elementos como intriga y mucha cooperación entre los participantes.

Explica que "esto no es una competen-

Máster en acción

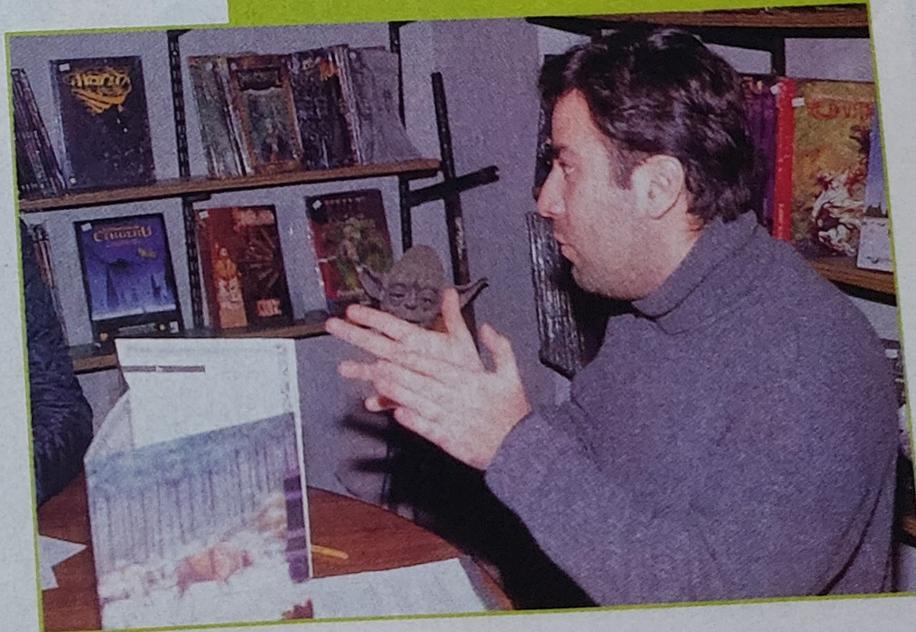
El máster o árbitro es quien dirige el juego y entrega los parámetros en los que se desenvuelven los personajes.



establecido". Agrega que los manuales plantean un entorno, pero la aventura varía de juego a juego y los encuentros pueden durar unas cuatro horas como promedio si es una aventura corta, o extenderse incluso por años. Los personajes en la medida que van logrando sus metas adquieren nuevas habilidades y esa es la razón de que se vuelvan más poderosos en el desarrollo de la historia.

Según explica Claudio —quien forma parte del directorio de la Asociación

volverse mejor a causa del juego. También, que dado la ambientación de las aventuras se estimula la lectura y el interés por la historia. "A quienes les gustan los juegos de épocas medievales les interesa saber más sobre cómo era ese período y así poder



cia, sino que la idea es que todos se diviertan". En su caso la acción se puede prolongar a través del tiempo y en la actualidad desarrolla un juego que

A la pantalla grande

Casi el inevitable destino de los argumentos exitosos es llegar al cine. D & D no es la excepción y fue un rolero el encargado de su producción y dirección: Courtney Salomon. Un joven de 28 años que con 36 millones de dólares puso en la pantalla grande la historia de un imperio llamado Izmer el cual es gobernado por la clase de los magos. Ambientada en Praga, relata la experiencia de la emperatriz Savina, quien desea hacer importantes cambios sociales, aboliendo las clases. En esta tarea se encuentra con la oposición de un mago que quiere destronarla y es este el argumento que desata una serie de enfrentamientos en torno al poder, magia, aventuras y seres de fábula son otros de los elementos presentes. Nueve años tardó en ver la luz este trabajo que cuenta con la actuación de Jeremy Irons como el malo que quiere derrocar a Savina, interpretada por Thora Birch, y con Justin Whalin como el héroe y ladrón Ridley. Además actúan Marlon Wayans y Kisten Wilson, entre otros.



ya lleva ocho meses. Los participantes son cinco y cada fin de semana se reúnen a continuar las aventuras por un promedio de cinco a seis horas. "Se hace difícil terminar una historia de tanto tiempo porque los jugadores se encariñan con sus personajes y está el desafío de hacer nuevas cosas", explica.

Dados y cartas

Para adentrarse en el ambiente de los juegos lo primero es un manual que entrega las reglas y describe el mundo en que se insertará el juego, estos tienen un valor de alrededor de \$23.500. Los implementos restantes en general suelen ser sencillos: papel y lápiz y en la mayoría de los casos unos dados. Su utilidad es variada y no

conformes con los tradicionales de seis caras incorporaron los de cuatro, ocho, diez e incluso 20 lados. La idea es aumentar la oferta de posibilidades ya que las tiradas y el azar guían parte de la acción de cada aventurero.

Con dos jugadores es suficiente para internarse en estos mundos. Uno de ellos debe ser el máster, el otro es el aventurero. Pero en tema de participantes no hay límites, se habla incluso que pueden ser hasta mil, aunque Claudio Molina opina que "nosotros por espacio y mejor desarrollo de las historias proponemos cinco".

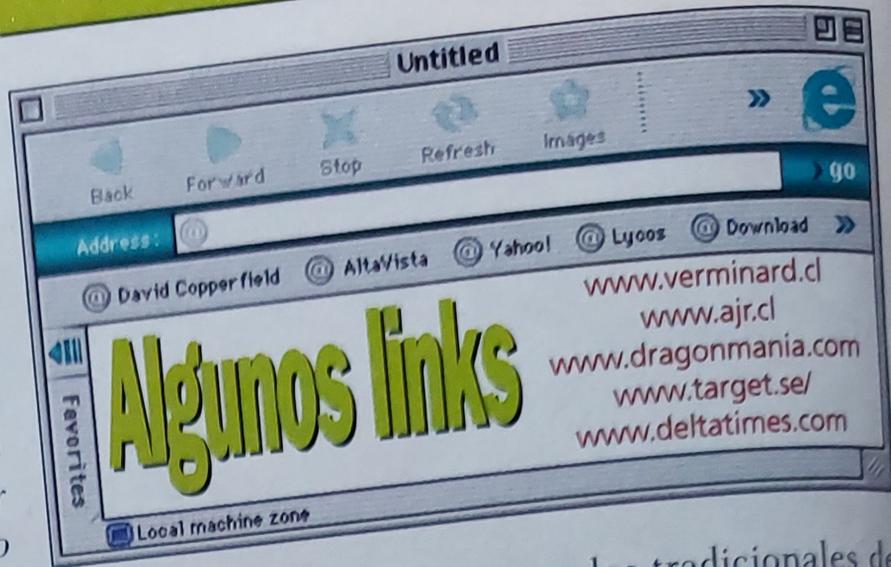
En cuanto a las cartas, estas no son propias de los juegos de rol. Ellas forman parte de otra actividad que son las de estrategia individual. Según explica el experto en esta materia "es como jugar ajedrez, no hay creación de historias", sino que se responde a lo impuesto por una serie de reglas determinadas.

Alerta con los obsesivos

A pesar de los roleros disfrutadamente la experiencia de dar vida a sus héroes, existen algunas personas que han hecho llamados de atención sobre el impacto que pueden tener los menores.

Dados multiformes

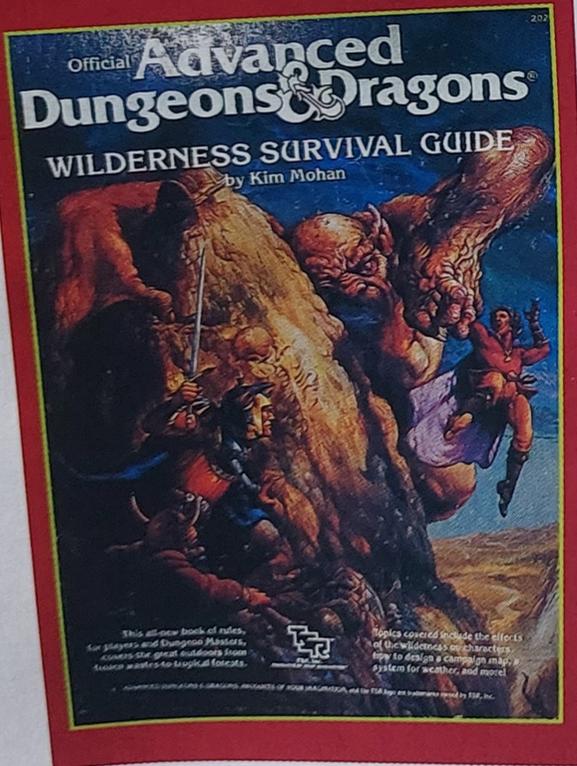
Desde dados con cuatro hasta 20 se emplean durante el desarrollo del encuentro.



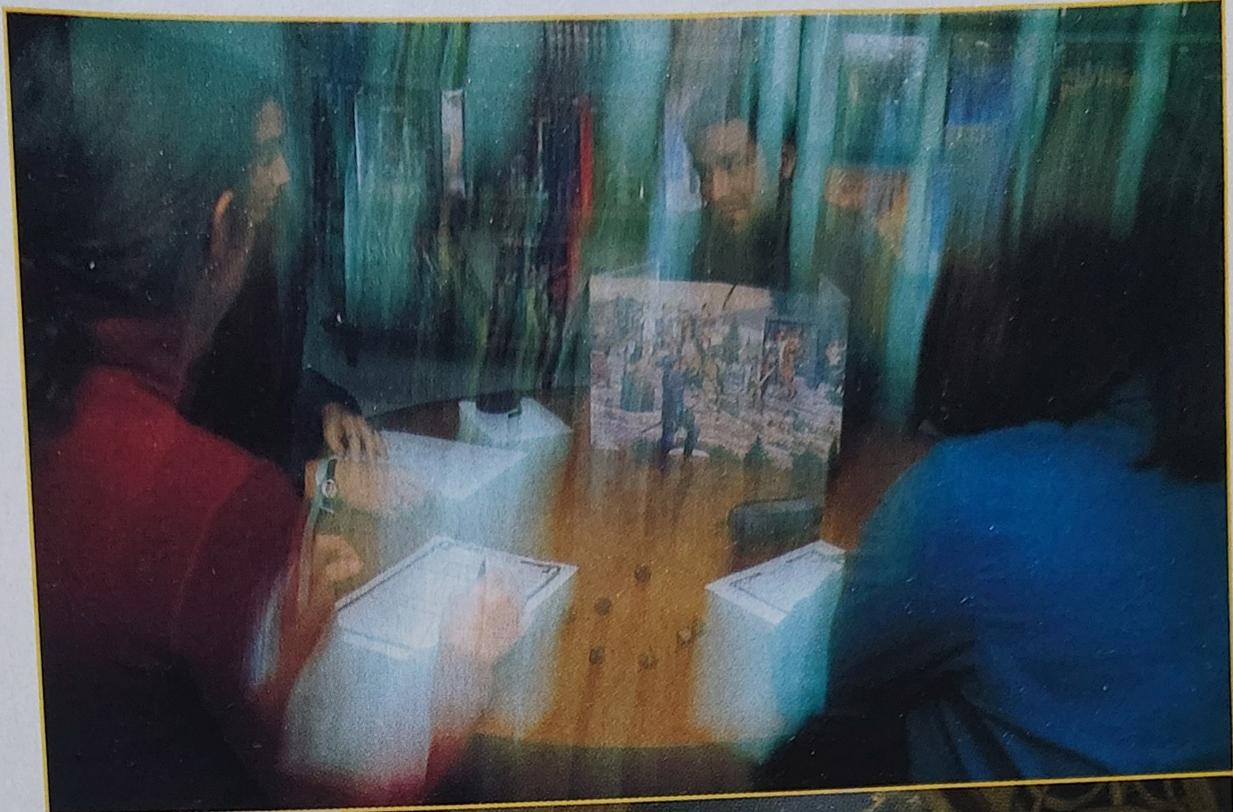
El clásico D&D

Aparecido hace más de 25 años el juego Dungeons & Dragons es el clásico por excelencia. Surgió de la inventiva de Dave Ameson. Como antecedente de este trabajo está Dungeons (calabozos), que apareció en 1960 e invitó a que los participantes enfrentaran numerosos desafíos al más puro estilo de los míticos héroes griegos. Bestias y monstruos de todo tipo son parte de las aventuras que enfrentan en subterráneos para salvar sus vidas y conseguir los anhelados tesoros. Luego en el 1969 Gary Gygax (quien también creó el cubo Rubick) presentó su "Chainmail", el cual incluía reglamento, figuras para simulación de batallas y elementos de la obra "El señor de los anillos" de Tolkien.

Daveson, amigo de Gygax, en 1974 retoma las ideas anteriores y pone lo suficiente de su parte como para crear definitivamente el hito que abrió las puertas a los juegos de rol: Dungeons & Dragons. Tal impacto ha tenido en la comunidad rolera que al poco tiempo apareció Advanced Dungeons and Dragons (AD & D) y en la actualidad existen más de 400 novelas de bolsillo ambientadas en este mundo.



Según explica la sicóloga clínica Rosa María Martínez el juego en sí no es malo, "ya que permite desarrollar habilidades como la planificación y la



negociación. El que se juegue entre varios participantes influye además en las habilidades sociales". La especialista, dedicada hace más de diez años a trabajar con niños, considera que los juegos de rol ayudan además a incentivar la creatividad e imaginación, pero más allá de eso no ve otras ventajas de tipo intelectual. "No creo que estimule a un mayor estudio de la historia por ejemplo", señala.

Sobre las acusaciones que han recaído en los juegos como incentivar a la violencia, considera que "no son un riesgo para los niños en general, lo que ocurre es que aquellos que son obsesivos e impulsivos pueden caer en la adicción, por lo que es importante saber poner límites". En este sentido la presencia de los padres es relevante, ya que una adecuada guía los ayudará a no caer en el exceso, además participar con ellos les da temas en co-



Jugadores creativos

Imaginación y creatividad son requisitos para transportar al personaje elegido al mundo en donde deberá conseguir sus metas.

mún y la posibilidad de compartir más.

Consciente de la gran variedad y versiones de juegos que existen, recomienda tener cuidado con algunos que pueden afectar a los niños más sensibles. Tener pesadillas es uno de los riesgos derivados de aquellos que tienen personajes muy monstruosos y mundos demoníacos.

Concluye que ninguno de los juegos "pasa por no tener un grado de violencia, pero es un rasgo que está presente en nuestra sociedad". ■

Los juegos más conocidos son:

- AD&D
- Comandos de Guerra
- Leyenda 5 Anillos
- Rune Quest
- The 7 Sea
- Aquelarre
- CyberPunk 2020
- Mundo de Tinieblas
- El Señor de los Anillos
- Unknow Armies
- BubbleGum Crisis
- El Hombre Lobo
- ShadowRun
- Vampiro La Mascarada
- Castillo de Falkenstein
- Fanhunter
- Star Wars
- Vampiro Edad Oscura
- Changeling el Ensueño
- GURPS
- Storbringer&Elric
- James Bond
- Paranoia
- Twilight 2000
- Phenomena
- Rolemaster Standar