



**La Comunidad del Dado y El Performance Social: Una Aproximación Antropológica a
los Juegos de Rol de Mesa en Bogotá**

Autor

Juan Felipe Soriano Bautista

Director

Laura Jimena Ordoñez Vargas

Monografía de grado para optar por el título de:

Antropólogo

Universidad del Rosario

Escuela de Ciencias Humanas

Programa de Antropología

Bogotá D.C - Colombia

2026

Agradecimientos

A las primeras personas a las que me gustaría agradecer en este espacio son mis padres. Les agradezco por brindarme su apoyo y comprensión durante todos estos años y —aún más— en aquellos momentos en los que pensé que no podría terminar este proyecto; por sus palabras de aliento, que me han dado la motivación y determinación necesarias para poder hacerlo. Quiero agradecerle a mi tutora, por su constante acompañamiento y apoyo desde el inicio. Es gracias a ella que gané confianza a la hora de proponer este tema en una de sus clases. Le agradezco, además, por su sabio consejo y flexibilidad en esta última etapa en la que me ha sido especialmente difícil poder tener avances en este proyecto.

También quiero agradecerles a todos mis docentes, que gracias al proceso formativo en el que me han estado acompañando en los últimos años he obtenido las herramientas necesarias para enfrentarme a este reto. Pero, en especial, a aquellas personas que dirigieron mis pasos en estos últimos dos semestres durante las clases destinadas para avanzar este trabajo. Fueron su guía y atención al detalle los componentes ideales que terminaron de consolidar los cimientos de este trabajo.

Por último, estoy profundamente agradecido con todos aquellos que me han podido colaborar compartiendo su tiempo y experiencias para la concreción de este trabajo. Por transmitirme esa pasión por los juegos de rol de mesa, introducirme en increíbles narrativas y, sobre todo, por haberme permitido conocerlos y regalarme algunos momentos que quedarán para el recuerdo. Sin ustedes no habría sido posible este trabajo, les agradezco por hacer de esta experiencia algo inolvidable y sumamente divertido.

Introducción:	4
Lo que sigue a continuación:.....	15
Primer Capítulo: La Comunidad del Dado	16
Introducción	16
Orígenes de la comunidad e influencia de las TIC.....	17
El consumo como lugar de distinción y adhesión	20
El Club de Rol:	23
Retomando algunas ideas de este capítulo:	30
Segundo Capítulo: Del papel y el dado al rol en el escenario social	31
1) Juegos de rol y mecánicas de juego: una guía para el performance social	32
Reglas y rasgos contextuales en términos de interacción social	32
El Círculo Mágico: El escenario teatral de la imaginación	34
Estados del juego: dentro del rol, metajuego y fuera del rol	35
2) Juegos de rol y cotidianidad:.....	38
La cotidianidad en el rol.....	39
El rol en la cotidianidad	43
Retomando algunas ideas de este capítulo:	46
Conclusiones y Consideraciones Finales	46
Referencias.....	51

Introducción:

Es curioso ver cómo cuando se crea un personaje con el que te da gusto jugar empiezas a tener cierta expectativa por ver de qué manera se va desarrollando narrativamente y qué cosas podrías añadirle para hacer que tu representación en el juego sea más memorable o, al menos, interesante para ti y todos los demás. En el camino al local nuevas preguntas invadían mi cabeza. Si tuviera que elegir hoy mismo esa segunda identidad de mi personaje ¿cuál sería? ¿Cómo se comportaría? ¿Haría un acento o tal vez tendría alguna especie de ademán característico? Sabía que, tal vez, era demasiado pronto para pensar en todo esto, pero, no estaba de más poder plantearlo en caso de que hoy surgiera la oportunidad de moldear esos pequeños detalles de mi personaje que aún no están del todo definidos. Había creado mi personaje pensando en las viejas historias de detectives. Con el tono ambiguo y gris que un mundo dominado por Vampiros suponía. Aunque, esto último mi personaje todavía no lo sabía. Tenía la posibilidad de tener una identidad alterna en el juego, pero todavía no me decidía entre un miembro del mundo criminal o, tal vez, un escritor.

En ese momento, mi personaje se encontraba resolviendo el asesinato de una mujer. Lo que había empezado como un simple encargo de vigilancia y obtención de información se había convertido en un misterio de lo más peculiar y perturbador. Quería volver al apartamento de la mujer asesinada, pero aquí Elkin hizo un paréntesis diciendo: ¿Estás seguro? Recuerda que han pasado varias horas. Te sientes cansado por ir de un lugar al otro en un solo día. En respuesta le dije que quería tomar un descanso e ir a mi apartamento. Me preguntó si tenía dentro de mis trasfondos, recursos o algún dominio. Le dije que no, solo tenía contactos, fama, identidad alternativa y mentor¹. Lo que en la narración se traducía en que vivía bajo arriendo en un hogar muy humilde, con apenas lo necesario para vivir y áreas comunes compartidas con varias personas. Así fue como me describió mi habitación en donde,

¹ Este listado que he nombrado aquí: recursos, dominio, contactos, fama, identidad alternativa y mentor; son todos trasfondos utilizados dentro del sistema de Vampiro: La Mascarada. Son rasgos contextuales que los jugadores pueden colocar a su personaje e influyen la manera en que se desenvuelve la narración, así como los recursos que cada jugador tiene a su alcance.

además, alguien había colocado una carta cuyo contenido era una dirección y una hora: Riggton, calle 44. 8:30 pm. No tenía remitente, lo único distintivo era un sello rojo.

Así que le dije a Elkin que dormiría y al día siguiente, antes de atender el encuentro que sugería la carta, pasaría por el apartamento de Stacy Queen (la mujer asesinada) para buscar alguna pista. Muy bien —me dijo—, ¿cuántas horas te gustaría dormir? Al menos unas ocho, —le contesté— me gustaría que esté bien descansado. Son alrededor de las dos de la mañana, te levantarás cerca de las diez —me respondió Elkin—. Te levantas y comienzas a sentir hambre ¿qué haces? Le pregunto si hay comida en mi apartamento. Me responde que tras revisar el congelador veo que hay una cebolla. Le contestó que me la llevó para comer de camino al apartamento de Stacy. En la mesa Elkin y Saul ríen. Maldita pobreza dice uno de ellos entre risas. ¿Estás seguro? Te espera un largo día y recuerda que Jenkins te dio una buena cantidad de dinero para salir de la ciudad. Le respondo que, siendo así, me gustaría parar en una cafetería para tomar un desayuno inglés. Muy bien —me dice— un desayuno inglés es una cosa gigante. Me describe la escena como: te comes ese desayuno inglés y quedas totalmente saciado. Ahora te diriges al apartamento y, al llegar, te percatas de que todo ha vuelto a la normalidad. Sin embargo, sigue siendo un espacio residencial al que no puedes entrar ¿qué haces? Le digo que, como la última vez, esperaré a que alguien entre o salga.

Muy bien —responde mientras cruza los dedos—, al cabo de un tiempo ves que una persona sale del lugar ¿cómo quieres entrar? Le digo que colocando el pie para evitar que se cierre la puerta como la última vez. En esta ocasión está saliendo, así que no puedes hacer eso —me contesta Elkin—. Le digo que me hago pasar como uno de los residentes, diciéndole al hombre que se me olvidaron las llaves para pasar tras de él. No será muy fácil, él es uno de los residentes y conoce a todos los que viven allí —me responde mientras toma uno a uno los dados—. Veamos cómo te va con los dados. Lánzame carisma e interpretación en una dificultad alta². Para ello tomé cuatro dados

² En los juegos de rol, la probabilidad de que una situación resulte a favor del jugador o del narrador se determina con lanzamientos de dados. En este caso, bajo una dificultad alta, lo que quiere decir que el jugador debe de sacar un número mayor o igual a ocho para que su lanzamiento sea contado como un éxito. Las probabilidades aumentan conforme más dados se usan, pero el número de dados es determinado por las estadísticas que un personaje tenga.

de diez caras y lancé. Había tenido éxito. Saul y Elkin rieron al ver que tuve suerte. Ahora veamos qué tan distraído estoy —dijo Elkin refiriéndose a él como el hombre que sale de la residencia—. Parece que estoy distraído —dice tras ver el resultado y reír—. Después de entrar, decidí subir al apartamento en donde se encontraba la antigua escena del crimen para buscar pistas. Al entrar en él, mi personaje se percató de que lo han restaurado recientemente. La habitación en la que habían asesinado a la mujer ya no estaba. En su lugar había una pared, por lo que quise inspeccionarla y golpearla con dos dedos para ver si estaba hueca. Es muy extraño —dice Elkin como narrador—, tocas la pared, pero es completamente maciza. Entonces le digo que quiero tocarla en todas partes, para ver si en algún punto encuentro algo. Lánzame percepción e investigación. Tomé siete dados y los lancé. Había sacado tres unos. Una triple pifia. Una sola de ellas se considera como un fallo que repercute negativamente en el jugador y su entorno. Con tres solo podía esperar algo tres veces peor. Y como no había ningún diez que los cancelara, mi destino era inevitable. Nuevamente Saul y Elkin rieron. Parece que toda mi suerte se acabó con la tirada anterior —les dije entre risas—. Nos quedamos en silencio mientras Elkin buscaba la forma de hacer realidad esos tres desafortunados dados. Algo era seguro, ya no asistiría a mi encuentro en la calle 44 de Riggton, a las 8:30 pm.

La anterior viñeta etnográfica retrata parte de lo que sucede dentro de un juego de rol de mesa (JdR). Como se ha visto antes, en él los jugadores pueden interactuar a través de sus personajes con la narración que es contada por quien ocupa el rol de director de mesa, narrador o maestro del calabozo (rol cuyo nombre cambia dependiendo del sistema³). De manera general, estos espacios recreativos pueden ser descritos como actividades lúdico-narrativas que utilizan la imaginación de sus participantes como el combustible de la narración del juego. Y, siendo así, si el combustible es la imaginación de sus participantes, entonces el motor que hace posible al relato es el narrador. Por esta razón ambos roles son interdependientes dentro de una partida.

Esta actividad se juega con dados de distintas caras que son usados tanto por el narrador como los jugadores para determinar el éxito de las acciones de sus personajes, la probabilidad de que

De ese modo: si mi carisma tiene tres puntos, tomaré tres dados para el lanzamiento o, como sucede en este fragmento, cuatro sumando el punto de interpretación que tiene mi personaje.

³ Existen sistemas de juego para distintos fines: algunos priorizan la simulación, otros la narrativa, otros el equilibrio lúdico.

ciertos eventos sucedan, el daño de los ataques o la curación (entre muchas otras dinámicas que pueden complejizarse dependiendo del sistema de juego). También son importantes los manuales sobre los que se fundamenta la partida y las hojas de personaje en donde se registran las estadísticas y características del personaje de los jugadores.

Con respecto a las funciones de cada rol, mientras que el narrador construye, describe e interpreta la narración; llegando a caracterizar a los personajes que habitan su mundo, los jugadores personifican a los personajes que protagonizan la historia. Aunque solo se requiere una interpretación oral, esto no excluye la posibilidad de realizar cambios en la voz, mímicas y gestos para dar vida a los personajes.

No obstante, si se sigue explorando la analogía entre imaginación y combustible, es posible hacer una ingeniería a la inversa y preguntarse por su origen. Así como el carburante de un carro deriva del petróleo crudo, un recurso fósil que se forma a lo largo de millones de años; la imaginación se fundamenta en las experiencias individuales que las personas acumulamos a lo largo de nuestras vidas.

Sin embargo, aquí creo que es posible puntualizar en algo: para entender los juegos de rol es necesario reconocer que se derivan del consumo de diversos referentes culturales, los cuales son mediados por la subjetividad de sus participantes y adaptados, mediante la imaginación, a un contexto narrativo. Esto hace posible que las partidas puedan ambientarse en diversos contextos como: los mundos de fantasía medieval, el cyberpunk, historias de terror cósmico e, incluso, contextos históricos reales; dando la libertad de modificar cualquiera de estas fuentes a conveniencia de la narración y los intereses de sus participantes.

Anteriormente, aproximaciones como la de Pérez Miranda y Acosta del Río (2016) han señalado cómo los juegos de rol funcionan como una forma contemporánea de actualización del mito dentro de la cultura popular; manteniendo un diálogo constante con otros productos como: la literatura fantástica, el cine, los cómics y los videojuegos; influyéndose mutuamente y expandiendo los universos narrativos a través de distintos medios.

Por estas razones, se puede interpretar que las personas que consumen dichos formatos de entretenimiento pueden verse atraídos a esta actividad al ver a sus referentes converger en un solo lugar. Algo que aplica a mi caso, dado que esta fue una de las razones por las que me interesé en este tema en primer lugar. Pero también por la sólida comunidad que se ha construido alrededor de un medio que, pese a fundamentarse en lo análogo, hoy en día no solo

se encuentra presente, sino que se reinventa constantemente con la adopción de medios digitales como lo menciona Tárraga (2022).

En el contexto de Bogotá, Colombia, la creación de comunidad se puede ver presente en clubes que tienen reuniones en lugares como la Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo, Inngo Marketing Club y Corferias; que son del dominio público o pertenecen a organizaciones de carácter privado. A su vez, existen clubes que cuentan con una sede propia como 20 Natural, Azathoth, Orden de San Jorge, Galaxy Sentinels y Club de Rol. En ambos casos, las redes sociales son una herramienta central para la difusión y gestión de estos lugares.

No obstante, para el caso de los juegos de rol, la influencia que estos tienen sobre las personas no se reduce a la creación y adhesión a una comunidad, sino a lo que sucede dentro de las partidas. Como menciona Maudet (2021), las percepciones occidentales acerca de la muerte se pueden llegar a ver replicadas dentro del círculo mágico (el acto de jugar y regirse bajo las normas del juego). Por lo que, para algunos jugadores el hecho de ver morir a su personaje, el de un compañero e, incluso, el que interpreta el narrador; puede llegar a generar un duelo en los participantes. Además, en ocasiones esto puede significar no poder seguir jugando en esa partida, lo que implica una muerte social. Por otra parte, Moreno (2019) señala que estos espacios suelen ser un lugar seguro para experimentar, por lo que muchas veces constituye una oportunidad para el jugador de verse fuera de sí mismo y/o fuera de lo socialmente establecido.

Esto último, permite la creación de una suerte de *alter egos* que muchas veces terminan por representar ese “yo imaginado” que a los jugadores les gustaría ser. Como menciona Brell (2006), la creación de un personaje también puede reflejar: “frustraciones que intentamos superar a través del personaje; comportamientos que nos son vetados en nuestra vida y queremos ensayar; traumas o recuerdos dolorosos que intentamos exorcizar; relaciones con terceros que quisiéramos cambiar; sentimientos ocultos; aspiraciones e idealizaciones” (p. 110-111). A partir de lo que sugiere este conjunto de ideas, me gustaría situar aquí el problema de mi investigación y plantear la siguiente pregunta: **¿De qué manera los juegos de rol influyen en la vida cotidiana de los participantes que frecuentan un club de rol en el norte de Bogotá?**

Para ello, propongo el siguiente objetivo general: analizar cómo los juegos de rol influyen en la vida cotidiana de los participantes que juegan dentro de un club de rol en el norte de Bogotá,

considerando aspectos emocionales, sociales y de pertenencia. Y, para su cumplimiento, se formulan los siguientes objetivos específicos: examinar cómo la experiencia de interpretar personajes en los juegos de rol permite a los jugadores jugar con la propia concepción de identidad y persona, identificar los mecanismos a través de los cuales los juegos de rol fomentan la interacción social y la cohesión grupal entre los participantes y, finalmente, evaluar en qué grado los jugadores están de acuerdo con que los juegos de rol les permiten ser parte de una comunidad, desarrollar un tipo de pensamiento particular, así como también representar y experimentar con su autopercepción.

Llegado a este punto, conviene dar un vistazo a lo que se ha dicho alrededor de este tema anteriormente. Una buena forma de iniciar es volver sobre la revisión sistemática de literatura de León y Cabobianco (2023), quienes señalan la presencia de disciplinas como la antropología, historia, comunicación, narratología, psicología y los estudios performáticos como perspectivas que se han interesado en estudiar a los juegos de rol de mesa. Desde luego, dada la naturaleza de esta aproximación, me encargaré de presentar algunas líneas generales de dicho espectro, considerando solo aquello que pueda ayudarme a responder la pregunta que se ha planteado.

Anteriormente, al introducir el contexto sobre los juegos de rol, he mencionado parte de esta literatura desde la antropología a partir de los trabajos de Maudet (2021) y Moreno (2019). Sin embargo, existe un referente obligado en los abordajes realizados desde este campo: Johan Huizinga (1971), particularmente en lo relativo a su conceptualización del círculo mágico para hacer alusión a las interacciones que suceden dentro del juego. Este trabajo no constituye una excepción, puesto que dicho concepto resulta sumamente útil cuando se busca hablar de juegos de rol. No obstante, he decidido complementarlo con aportes teóricos de otros autores dentro del mismo campo, así como de disciplinas afines, como la filosofía.

Aquí me gustaría retomar el aporte teórico hecho por Bastarrachea (2019), al sugerir que el círculo mágico —dentro de los JdR— no tiene por qué ser un espacio hermético. Él sugiere que se trata de algo semipermeable, en donde los jugadores pueden traer elementos de su vida al juego, así como también se pueden llevar experiencias dentro del juego que pueden influir en su percepción y subjetividad fuera de él. Así lo demuestra también Moreno (2019) cuando señala que en los JdR es posible ver cómo la *illusio social* —entendida desde Bourdieu— se logra trasladar al juego. No obstante, poco se ha hablado sobre la subjetividad y percepción que de los JdR se puede derivar, lo que precisamente exploré en este trabajo.

También me parece pertinente traer a colación la idea, sugerida por Moreno (2019), de que existen distintos niveles de interacción dentro del círculo mágico. Este autor, basándose en las ideas de Hughes acerca de la *alternancia entre marcos de referencia*, propone los siguientes marcos: 1) jugador a Máster; 2) jugador a personaje; 3) jugador a jugador; 4) personaje a personaje; 5) jugador pensando en las reglas del juego; 6) jugador pensando en términos sincrónicos fuera del juego; 7) fusión de niveles discursivos. Para los fines de mi investigación, sugiero condensar esos siete marcos de referencia dentro de tres niveles de interacción: fuera de rol, metajuego y dentro del rol. Algo en lo que profundizaré con mayor detenimiento en el segundo capítulo de este trabajo.

Continuando con lo dicho desde la antropología, otro de los grandes intereses de esta disciplina ha sido explorar la capacidad de los JdR para promover la cohesión social, llegando a compararlo con el mito. Un ejemplo de ello lo vemos en el trabajo de Rangel (2019), que busca relacionar los juegos de rol de mesa (JdR) con el ritual, y el de Amans (2019), que busca hacerlo con el mito. Ambos llegan a concluir que, ya sea por el mito o el ritual, los JdR terminan por fomentar la cohesión social e identidad grupal de sus participantes. Para el caso del ritual, Rangel (2019) menciona que la aplicación del modelo de cadenas rituales de Collins, no solo permite identificar los patrones rituales dentro de los JdR, sino también cómo estas dinámicas son capaces de generar significados dentro y fuera del juego. Por parte de Amans (2019), su abordaje lo lleva a concluir que el JdR estaría remplazando algunas de las funciones del mito; promoviendo que, en un mundo que tiende a la individualización, los JdR fomenten espacios para la creación colectiva y la resignificación de valores y experiencias.

También existen estudios como el de Miranda y Del Río (2016) que, aunque abordan el tema de manera interdisciplinar (llegando a hacer un recuento que raya en lo histórico y lo narrativo) tienen un carácter profundamente antropológico. Estos autores concluyen que los JdR reinterpretan los mitos, permitiendo a los jugadores vivir narrativas heroicas y formativas. Siendo, además, herramientas de socialización y aprendizaje que mantienen viva la función del mito por medio de la cultura popular y los ecosistemas transmedia.

En lo que respecta a los estudios realizados desde el ámbito de la educación, los esfuerzos han estado encaminados a la definición y exposición de las diferentes modalidades que adoptan los juegos de rol para su implementación en el aula de clase. Este es el caso de Roda (2010), quien define a los juegos de rol como algo conformado por una parte narrativa y una interpretativa, en donde, independientemente de su modalidad, ambas cosas se dan de manera gradual sin

darle una mayor prioridad a una parte en especial. Sin embargo, señala que la imaginación es ese tercer elemento que hace posible que los dos primeros se den en la partida. A su vez, este autor, tras clasificar los distintos manuales y modalidades, termina por considerar las ventajas y desventajas que cada modalidad de juego puede tener en el aula. Algo similar sucede con Brell (2006), quien se centra más en las posibilidades que esta metodología puede aportar en el aula: desde llevar a los estudiantes a encarnar situaciones que los conduzcan a empatizar con otros colectivos o grupos, hasta hacer visibles o ser conscientes de ciertas situaciones; como los comportamientos que nos son vetados de la vida cotidiana o sentimientos ocultos, aspiraciones e idealizaciones.

Desde perspectivas tan disímiles como la filosofía, psicología y comunicación, debo señalar que se han agrupado estas tres disciplinas en razón al hecho que, a diferencia de las dos primeras, es poca la bibliografía referente que encontré en mi búsqueda, no necesariamente por ser escasa, sino por la pertinencia que tenían para el eje temático de mi investigación. En este orden de ideas, destaco estudios como el de Tárraga (2022), quien señala (desde el campo de la comunicación) que los juegos de rol se han convertido en una forma de entretenimiento cada vez más accesible gracias a la digitalización, al facilitar la creación de fandoms (comunidades) activos en los que se crea y comparte contenido relacionado al rol. Esto los ha llevado a eliminar barreras geográficas y económicas, así como también se han optimizado mecánicas del juego por medio de herramientas digitales. Por parte de la filosofía, Bastarrechea (2019) plantea que los juegos de rol funcionan como una rapsodia moderna, en la que la narración y la experiencia se entrelazan, generando un impacto en la construcción de identidad y comunidad. Mientras que, desde la psicología, López (2019), enfatiza el potencial de los juegos de rol para mejorar habilidades sociales, ayudar en el tratamiento de problemas psicológicos y prevenir conductas delictivas.

Me gustaría señalar que es escasa, si no es que nula, la producción académica sobre el tema en el contexto colombiano desde la antropología. Si bien existen aproximaciones desde Latinoamérica, como lo son el trabajo de Maudet (2021), desde Argentina, o la recopilación del 4to coloquio sobre JdR, desde México, no encontré literatura relacionada con Colombia. Lo que sugiere un posible vacío. De ahí la relevancia de esta propuesta de investigación.

También me ha parecido pertinente traer algunos autores para hablar sobre la construcción de comunidad, así como para definir de qué manera entenderé las producciones culturales sobre las que se fundamentan los JdR en los siguientes capítulos. Aquí entraré en diálogo con los

planteamientos de Cuche (1999) sobre las subculturas y los de García Canclini (2006) acerca del consumo como un lugar de adhesión y distinción social. Esto será complementado con la conceptualización de la industria cultural que hacen de Adorno y Horkheimer (1947) como el referente sobre el que se definirá a las producciones culturales.

Por otra parte, para fundamentar la relación que he hecho entre el juego de rol de mesa y la vida social, ha sido central poder relacionar la definición de persona que aporta Mauss (1971) con el enfoque dramático que conceptualiza Goffman (1959). De ese modo, he interpretado a la persona como el papel que caracteriza el individuo dentro del escenario social y que, como veremos más adelante, es aquello con lo que juegan las personas a la hora de crear sus alter egos dentro de los juegos de rol de mesa.



Figura 1. Vista del Club de Rol desde afuera.

Nota. Captura de pantalla de *Google Maps* (Street View). Google (2026). Recuperado el 11 de enero de 2026, de <https://www.google.com/maps>

En cuanto a mi aproximación al campo, he frecuentado el Club de Rol, un local ubicado en el norte de Bogotá sobre la calle 146 cuyo principal atractivo son las mesas de rol en donde se congregan diferentes tipos de personas para jugar. Debo mencionar que este trabajo retoma

parte del campo hecho durante el año 2024 para mi clase de Etnografía, en compañía de un amigo que vio la misma clase conmigo. Esta fue mi primera aproximación a los juegos de rol de mesa con fines investigativos. En aquel entonces tuve la oportunidad de participar en una mesa de Calabozos y Dragones con cuyos participantes tuve el privilegio de conocer el apasionante mundo de los juegos de rol.

De aquella aproximación he retomado la entrevista semiestructurada hecha a Ricardo, el narrador de nuestra mesa, las respuestas de un breve cuestionario que se compartió a los participantes usando WhatsApp, en donde participaron los demás integrantes de la mesa: Mauricio, Néstor Felipe, Alejandra, Abraham y Alan, así como las notas de campo que realice durante el período de agosto e inicios de octubre del 2024; que fue el tiempo durante el cual se recolecto la información.

No obstante, aunque el archivo etnográfico se cerró para esa fecha, quise seguir jugando en la partida que habíamos iniciado durante la investigación, ya que realmente me había logrado atrapar en su narración. Esto es relevante porque el campo para esta nueva aproximación involucra partidas a las que fui invitado, tras terminar esa partida, y en donde permanecen algunos de los miembros de la primera narración que jugué (Mauricio, Néstor Felipe y Alejandra). En total, para este nuevo campo jugué en cuatro mesas distintas en donde decidí experimentar con una temática dentro de los juegos de rol que prioriza mucho más la narrativa como lo es *Vampiro: La Mascarada*; por lo que jugué en dos mesas de este juego, una de *Calabozos y Dragones* (D&D) y otra que toma el sistema clásico de D&D para ser adaptado a una historia en el mundo de Skyrim⁴.

Esta nueva inserción en el campo tuvo lugar entre los meses de junio y julio del 2025 y se extendió hacia mediados de agosto del mismo año. En esta ocasión quise partir desde una metodología mixta tomando como base una aproximación etnográfica en la que se utilizó la observación participante, la entrevista semiestructurada y —como complemento cuantitativo— la encuesta. No obstante, debido a varias dificultades no logré llegar a la representatividad estadística que me propuse conseguir en un inicio y, aunque planteé usar los datos que obtuve

⁴ Skyrim es un videojuego de rol bastante popular entre los amantes del género. En mi aproximación al campo tuve la oportunidad de jugarlo como juego de rol de mesa bajo la dirección de Mauricio, con ayuda de los manuales que la comunidad de rol ha colocado a la disposición de todos para adaptar su mundo a un juego de mesa mediante foros y manuales publicados en internet.

como una voz más dentro de un abordaje mayoritariamente cualitativo, he optado por descartarlo finalmente.

Las entrevistas semiestructuradas fueron en total tres: una a Elkin, el narrador de una de las mesas de *Vampiro: La Mascarada* en las que participé; otra a Saul, uno de mis compañeros dentro de la partida dirigida por Elkin; y una tercera a Deybeer, uno de los socios que administran el local del Club de Rol. En cuanto a la observación, esta se llevó a cabo en distintas mesas cuyas temáticas mencioné anteriormente. No obstante, no todas ellas tuvieron lugar dentro del club, sino que algunas se desarrollaron en la casa de uno de los participantes.

Por otra parte, conviene precisar de qué manera he entendido las metodologías que he utilizado:

Retomando los planteamientos de Cefaï (2013), la etnografía se puede definir como una metodología basada en la observación prolongada y directa de situaciones en espacios públicos, organizaciones o comunidades. Además, es comparable con la artesanía, en la medida en que se fundamenta en un saber encarnado derivado de la experiencia del investigador; lo que no solo implica una reflexividad hacia el campo, sino una que esté encaminada hacia el autoanálisis. Para este enfoque es importante entender que, aunque el objetivo sea comprender un fenómeno social, esto no exime al investigador de ser consciente sobre un “cierto número de características sociales ligadas a su edad, su género, su clase, su color de piel o pertenencia comunitaria” (Cefaï, 2013, p. 110), pues son estas particularidades las que terminarán por mediar el tipo de interacciones que el etnógrafo tendrá en el campo y la manera en que las interpretará. Gracias a esta aproximación, me ha sido posible abordar de manera reflexiva el campo y mi posición en él como investigador y persona singular.

Por otra parte, la observación participante ha sido entendida desde los planteamientos de Rubio (2018), quien la define como una técnica de producción de datos a partir de una observación prolongada hacia un grupo social, permitiendo intervenir activamente o no dentro de los espacios en los que se desenvuelven los individuos. Asimismo, esto es complementado por un registro sistemático en un diario de campo que se deriva del uso de los sentidos del investigador. Y, por último, la entrevista semiestructurada aquí ha sido entendida como una guía temática sobre la que el entrevistador puede ejercer cambios en pro de facilitar la comunicación con el sujeto —quien es la figura central en este método— y la obtención de información relevante (Tonon, 2012).

En cuanto a las consideraciones éticas, se trata de una población cuya edad se encuentra entre los 20 y los 50 años, por lo que no considero que se hayan encontrado en riesgo por su edad, ni tampoco por el contexto en el que se desenvuelven. Del mismo modo, los espacios en los que tuvo lugar esta investigación fueron en medio de la seguridad del local en donde jugamos, por lo que no lo considere como un riesgo para para los participantes o para mí. A su vez, las partidas realizadas en el hogar de mis compañeros de juego se llevaron a cabo allí con su consentimiento y bajo el conocimiento de mis intenciones como investigador. La información fue recolectada únicamente para los fines de esta investigación y cada participante fue notificado sobre la naturaleza de esta, haciendo énfasis en el carácter voluntario de la misma. También se ha planteado la posibilidad de que, si así lo desean, puedan acceder a una copia de este trabajo para que conozcan de qué manera han sido utilizados los datos recolectados o de que yo mismo pueda socializarlo con ellos. Finalmente, también se ha sugerido la posibilidad de anonimizar los datos de los participantes si así lo querían, pero todos han optado por desistir de esta opción.

Lo que sigue a continuación:

He dividido mi aproximación a este tema en dos partes: *Capítulo 1: La comunidad del dado* y *Capítulo 2: Del papel y el dado al rol en el escenario social*. En el primero pretendo mostrar de qué manera se origina y articula la comunidad de jugadores de rol y qué papel juega el Club de Rol como centro de reunión para jugadores y narradores. Allí se abordadora de manera más detallada cómo el consumo de las producciones culturales media las relaciones entre los participantes llegando a cohesionar, pero también a distinguir a las personas dentro de este contexto.

En el segundo, me centraré en explicar de qué manera se dan las interacciones en el juego atravesadas por una serie de normas escritas y no escritas que median en las relaciones entre los jugadores. Esto me llevará a explicar cómo es posible que el juego tenga repercusiones en la cotidianidad y cómo la cotidianidad puede reflejarse en el juego también; llegando a tener una influencia en la vida de las personas. Finalmente, se colocarán en contraste los hallazgos de estos dos capítulos con el estado del arte consultado y el marco teórico para dar las conclusiones y consideraciones finales que deriven de esta.

Primer Capítulo: La Comunidad del Dado

Introducción

Cuando pienso en los juegos de rol y en su comunidad no puedo dejar de relacionarlos con la película basada en los libros de Tolkien: “La comunidad del Anillo”. Siempre viene a mi mente aquella icónica escena en la que los protagonistas se reúnen para discutir qué hacer con el Anillo Único. Tras largas discusiones sobre qué hacer con el Anillo, Frodo se levanta y declara que él lo llevará a Mordor, aunque no sabe bien el camino. En ese momento, Aragorn da un paso al frente y afirma que lo acompañará y lo protegerá, ofreciendo su espada. Legolas añade que él también se une, aportando su arco. Gimli no se queda atrás y promete que también estará en el viaje, blandiendo su hacha. Boromir acepta unirse, aunque con cierto recelo hacia la misión. Sam, que había estado escuchando a escondidas, irrumpe diciendo que no dejará que Frodo vaya solo. Poco después aparecen también Merry y Pippin, que insisten en que no permitirán que Frodo se marche sin ellos. En ese punto, Elrond observa cómo el grupo se ha conformado de manera espontánea y solemne, y proclama que a partir de ese momento serán conocidos como “la Comunidad del Anillo”.

Esta misma escena no dista demasiado de la experiencia de jugar juegos de rol. Después de todo, en ambos casos, se trata de un grupo de desconocidos con orígenes y motivaciones distintas que se reúnen en torno a una mesa para colocarse de acuerdo en emprender un viaje. Aunque, en el caso de los jugadores, este será a través del reino de la imaginación. Así como al grupo de héroes de la película los une un solo fin: llevar el Anillo Único hasta la Montaña del Destino para destruirlo, a los jugadores los une el querer vivir una experiencia narrativa a través de los juegos de rol. Y, para mí, no hay nada más característico de estos juegos que sus dados de distintas caras, por lo que he decidido nombrar este capítulo como: La Comunidad del Dado en referencia a esa analogía que mi mente suele hacer cuando busca preguntarse sobre la comunidad en torno a los juegos de rol.

Así como cada uno de los protagonistas de la obra de Tolkien aportan algo al viaje como su espada, en el caso de Aragorn, o su arco, en el caso de Legolas, los jugadores de rol también lo hacen en la construcción de su comunidad. Asimismo, ese interés por vivir experiencias narrativas a través del juego esta mediado por aquello que consumen dentro de su cotidianidad.

Para explicar todo esto, he decidido dividir este capítulo en los siguientes apartados: orígenes de la comunidad e influencia de las TIC, el consumo como lugar de distinción y adhesión, para, finalmente, hablar de un lugar en donde todo esto se materializa: el Club de Rol.

Orígenes de la comunidad e influencia de las TIC

Desde sus inicios, los juegos de rol (JdR) han tenido como pilar fundamental a su comunidad. Cuando Gary Gygax y David Arneson desarrollaron la primera adaptación de un wargame para controlar a un solo personaje en lugar de varios —como era habitual en este tipo de juegos—, dieron origen al primer juego de rol (Tárraga, 2022). Lo llamaron *Dungeons & Dragons* (D&D) y, a diferencia de su antecesor, que se basaba en la recreación de batallas históricas, este buscaba situar a los jugadores en un mundo medieval fantástico inspirado en las obras de autores como Tolkien y Robert E. Howard.

Con este breve recuento sobre el origen de los JdR es posible advertir dos elementos que han caracterizado —y siguen caracterizando— a la comunidad de este hobby. Por una parte, la disposición y creatividad de sus integrantes a la hora de adaptar y crear nuevos sistemas de juego en pro de sus preferencias —gracias a esto hoy en día existe D&D y las demás modalidades que derivan de él—. Y, por otra parte, la inclusión de elementos que provienen de los gustos e intereses de sus participantes dentro del juego. Algo que mantiene una intertextualidad con una serie de producciones culturales. Es decir, con aquellos: libros, películas, series, novelas gráficas, entre otras producciones —y elementos constitutivos de estas—; que tengan un carácter eminentemente narrativo o que puedan ser vistas, interpretadas o adaptadas como tal. Sin embargo, en tanto son “producciones o productos”, es importante comprender que derivan de una industria cultural. Es decir, aquellas producciones que Adorno y Horkheimer (1947) han definido como manifestaciones culturales producidas en masa con fines comerciales y que tienden a la homogeneidad.

Es en este último elemento en donde la hibridación cultural propuesta por García Canclini (1990) adquiere un papel central dentro de la caracterización de esta comunidad. Como él señala, ya no existen culturas “puras” u homogéneas: las comunidades contemporáneas se configuran a partir de intersecciones, mezclas y procesos de apropiación constantes. Es aquí en donde la comunidad de JdR se enmarca bajo estas lógicas, puesto que el ejercicio de jugar en sí mismo y la construcción de su comunidad son producto de esa hibridación cultural.

Si bien en sus inicios los JdR estaban relegados a un nicho particular debido a su complejidad y las temáticas que trataban, hoy en día son cada vez más las personas que pueden encontrar un lugar en ellos. Como lo menciona Tárrega (2022), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado esta actividad en un producto de entretenimiento masivo, gracias a la interactividad, instantaneidad, digitalización y acceso global que estas proveen, lo que facilita la organización de partidas online y la difusión de contenidos.

Esto último es algo que está presente en la forma en que los directores de mesa (DM) consiguen participantes para sus partidas:

Alguna vez [conseguí jugadores] por un grupo de Facebook de Vampiro. [...] Y, [en otra ocasión] por un grupo de Discord, publiqué que quería narrar una historia llamada “Bajo una luna ensangrentada” (una de las narraciones de Vampiro: La Mascarada). [...] Y ustedes (nuestro grupo de juego), pues fue por el canal de Club de Rol (el canal de difusión del local que está en whatsapp) (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).

Como lo mencionaba Elkin, algunas de las redes sociales que suelen usar tanto narradores como jugadores para ponerse en contacto son: Discord, Facebook y WhatsApp. Asimismo, aquella difusión de contenido que señalé hace un momento está presente en espacios virtuales dedicados a la comunidad de juegos de rol, como foros, wikis, redes sociales o blogs, que albergan una serie de materiales no oficiales producidos por la propia comunidad. Estos materiales son creados con la finalidad de ampliar, adaptar o enriquecer las partidas de rol, e incluyen aventuras, guías, clases, hechizos, mapas, sistemas de reglas, criaturas, objetos mágicos, ilustraciones, entre muchos otros elementos. Además, las TIC han traído consigo diversas herramientas que han hecho de los juegos de rol una actividad más accesible. Entre ellas se encuentran Roll20, Tabletop Simulator, Foundry VTT, Fantasy Grounds o TaleSpire, las cuales ofrecen dados virtuales, mapas y tableros digitales, así como ilustraciones compartidas de personajes o escenarios —entre otras funciones— que facilitan la experiencia de juego, tanto en modalidad digital como análoga (Tárrega, 2022).

De hecho, cada vez es más común jugar juegos de rol de manera digital gracias a todas estas herramientas, algo a lo que hacía referencia Elkin en nuestra conversación cuando mencionó que tiene una mesa en Discord en la que juega con personas de Argentina. Esto es una muestra de cómo se han borrado las barreras geográficas dentro de este hobby gracias a las TIC.

Asimismo, la manera en que los narradores proveen inmersión en sus partidas se ha ido adaptando conforme han ahondado en el mundo virtual:

“Yo tengo un modulador de voz, para hacer las mesas [Elkin activa el modulador de voz que lo hace hablar con un tono de ultratumba]. No sé si ahora estas escuchando una voz diferente...” [Lo desactiva]. Y así como esa [voz], tengo muchas más (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).

El anterior es un buen ejemplo de cómo los narradores se apropian de los medios digitales para brindar a sus jugadores una experiencia inmersiva más envolvente. Sin embargo, mi acercamiento a este tema no se limita únicamente a las conversaciones que sostuve durante las entrevistas, sino que también tuve la oportunidad de experimentar la influencia de las TIC a través de mi propia vivencia como jugador. Al iniciar en este hobby, una de las primeras recomendaciones que me dieron fue descargar un par de aplicaciones que facilitaron mi experiencia. Una de ellas fue “Nivel 20”, en donde se pueden consultar con facilidad las reglas del manual de juego. La segunda fue “Spells 5e”, que se centra exclusivamente en proporcionar a los jugadores una forma rápida de encontrar y gestionar sus hechizos sin necesidad de acudir al manual directamente. Asimismo, en una de las partidas en las que participé, pude jugar Skyrim (videojuego) adaptado dentro del reglamento de D&D. Para esta partida, el DM se apoyó en una guía no oficial de D&D llamada “Develbound”, la cual forma parte de ese conjunto de materiales creados por la comunidad que, además, se nutren de otras producciones culturales, como en este caso los videojuegos.

La presencia de los juegos de rol en estos espacios se explica también por el carácter comunitario de esta práctica y por la manera en que se ha transformado con la incorporación de las TIC. Un caso representativo lo concede Tárrega (2022) con la serie *Critical Role*, que en 2025 superó los 2 millones de suscriptores en YouTube. Según la descripción de su canal:

“Lo que comenzó en 2012 como un juego de rol entre amigos se ha convertido en un fenómeno de entretenimiento multiplataforma con una variedad de programas, incluido el programa insignia Critical Role, cómics, novelas gráficas, animación, presentaciones en vivo, podcasts y más” (Critical Role, s.f.).

Iniciativas como esta han posicionado a los JdR en el foco mediático como una fuente de entretenimiento masivo, atrayendo a un público cada vez más amplio que, aun sin haber tenido

un contacto directo con los juegos, los reconoce a través de la animación, las novelas gráficas o, incluso, la gran pantalla. Tal fue el caso en 2023 con el estreno de la película *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*.

Hasta este momento, hemos visto los orígenes de la comunidad de JdR, así como algunos elementos constitutivos que ha conservado desde entonces y cómo ha ido evolucionando y adaptándose con la llegada de las TIC. Esto ha hecho que, hoy en día, los JdR no sean solo un juego reservado a un nicho particular —como sucedía en sus orígenes—, sino que cada vez más personas los conocen directa o indirectamente gracias a su inserción en distintos formatos. Además, las herramientas digitales han facilitado la inclusión de nuevos participantes al hacer los juegos de rol más accesibles e, incluso, fáciles de entender. Todo esto ha sido posible gracias a la iniciativa propia de los miembros de esta comunidad y, dado que esta adquiere un lugar central, en el siguiente apartado profundizaré en cómo se ha terminado formando una noción de comunidad alrededor de los JdR.

El consumo como lugar de distinción y adhesión

Para comprender de qué manera se ha formado una noción de comunidad alrededor de los juegos de rol, primero debemos entender cómo es que el consumo adquiere un lugar central en ella. Como mencionaba en el apartado anterior, los juegos de rol mantienen una intertextualidad entre diversas producciones culturales. De acuerdo con Pérez Miranda & Acosta del Río (2015), los juegos de rol dialogan con la literatura fantástica (Tolkien, Lovecraft, Conan) y se expanden a través de otros medios, como novelas, videojuegos, cómics, series, juegos de cartas y cine, lo que genera una relación bidireccional, en la que los juegos inspiran nuevas historias y, al mismo tiempo se nutren de ellas. Es decir, los jugadores son prosumidores (tanto productores como consumidores) en tanto crean, pero a la vez adaptan reglas, mundos y contenidos que giran alrededor de los JdR y esas producciones que consumen.

Dado lo anterior, es posible inferir que los juegos de rol abarcan una multiplicidad de temáticas. Y, de ese mismo modo, hay algunas sobre las cuales ciertos jugadores se sienten más cómodos o, por el contrario, menos identificados. Al respecto, Saul mencionaba lo siguiente:

“Sí, hay gente que tiene más favoritismo y se sienten más fieles con juegos de rol en específico. Por lo menos, la gente de Warhammer Fantasy es súper cerrada con ese juego. Cuando yo hablaba con ellos, les recalcabá que había cosas que se podían mejorar en el juego, y ellos decían: “No, es perfecto así” [...].

[...] Igual en Vampiro hay gente que disfruta mucho más esa temática oscura. Yo tengo un amigo que es fanático de los paladines (clase dentro de D&D). Cuando le propongo jugar Vampiro: La mascarada, eso para él es como darle agua bendita a un vampiro: le da alergia. Dice que no le gustan ese tipo de personajes; él está mucho más cómodo en una realidad fantástica donde los buenos pueden ganar (refiriéndose a D&D)” (S. Escobar Pérez, comunicación personal, 23 de julio de 2025).

Como señala Saul, dentro de los JdR existen preferencias marcadas hacia determinadas ambientaciones. Por un lado, la fantasía medieval, representada en juegos como Warhammer Fantasy y D&D; y, por otro, los mundos oscuros, como en Vampiro: La Mascarada. Estas forman parte de lo que podríamos llamar temáticas clásicas o recurrentes dentro del medio: fantasía medieval, terror cósmico, cyberpunk y ambientaciones oscuras. Sin embargo, durante nuestra conversación con Deybeer, él me hizo ver que existen juegos de rol acerca de temáticas bastante diversas. Solo hace falta alguien que pueda imaginarlo y otro alguien que esté dispuesto a jugarlo:

Tú consigues a alguien que haya jugado, no sé, 15 años juegos de rol, y tú le dices: “Vamos a jugar My Little Pony”, y no le va a poner problema a ir a jugar My Little Pony, mientras la historia sea buena. Hay de todo [se ríe]. Por ejemplo, Steven, que atiende ahí en la tienda... Él dirige un juego de rol de chicas mágicas. Tipo Sailor Moon. [...] Pero pues él lo dirige más orientado como a... Es que no me acuerdo el nombre de la serie, que son como unas que cantan y tienen como armaduras para combatir a los demonios (D. Gonzales, comunicación personal, 26 de abril de 2025).

Como bien lo ejemplifican los fragmentos de Saul y Deybeer, los juegos de rol pueden abarcar desde la literatura fantástica hasta el anime o incluso series infantiles. Con todo lo anterior, ya podemos advertir un elemento central en este contexto: **el consumo como lugar de distinción y de adhesión**. Retomando a García Canclini, el consumo funciona como “lugar de

diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos” (p. 36), pero también como un “sistema de integración y comunicación” (p. 37).

Esa distinción social ocurre, como en el caso de Saul, cuando un jugador prefiere el mundo fantástico de D&D sobre el ambiente oscuro y moralmente ambiguo de Vampiro: La Mascarada, que puede no ser del agrado de todos. Incluso, a nivel externo, hay personas que se sienten atraídas o no hacia los JdR de acuerdo con aquello que consumen en otros ámbitos culturales. Así, el consumo marca esa frontera entre quienes se reconocen dentro del hobby y quienes no. Al mismo tiempo, también puede convertirse en un espacio de integración y comunicación cuando los miembros de la comunidad comparten y comprenden referencias comunes derivadas de lo que consumen. Al respecto Ricardo mencionaba lo siguiente:

“[Por ejemplo] *meter en una partida de juego medieval fantástico al depredador* [de la franquicia Alien VS Depredador]. *Sí, que no es una criatura del juego como tal, pero es [...] básicamente una película que uno dice: “que chimba”. Entonces, en cierta forma... Se utiliza esa referencia. También tú la dijiste, porque me dijiste: Ah, claro, la escena donde el Man mira hacia arriba y dice, “hay algo que nos está siguiendo, algo que no es natural, no es humano”. [...] Uno también puede utilizar esa referencia dentro del juego para dar explicaciones*” (R. Cavanzo, comunicación personal, 5 de octubre de 2024).

Como lo mencionaba Ricardo, en los JdR se suelen utilizar referencias a producciones culturales para explicar situaciones dentro de las partidas o, incluso, para incorporar directamente elementos de ellas. En este caso, se trataba de traer al Depredador de la franquicia de películas homónimas. Como jugadores, a veces recurrimos a personajes de este tipo porque resulta divertido verlos en el juego o porque nos facilitan entender ciertos aspectos. La primera vez que me explicaron qué era ser neutral-caótico (uno de los alineamientos morales de D&D), me dijeron: “¿conoces a Loki de Marvel? Eso sería ser neutral-caótico. Loki hace lo que hace solo por conveniencia. No le importa mucho si es bueno o malo, con tal de que le beneficie”.

Lo curioso de ese comentario es que en su pregunta inicial conviven tanto integración como distinción. Desde mi experiencia, como alguien que consume ese tipo de producciones, entender la referencia no supuso un problema. Por el contrario, me permitió integrarme y comprender qué era ser neutral - caótico. Pero, puedo imaginar cuál sería el desenlace si no lo supiera. Para empezar, seguiría sin comprender ese concepto dentro del

juego. Y, peor aún, en el momento estaría pensando: “¿quién es ese tal Loki de Marvel y por qué sería un buen ejemplo para lo que me están explicando? “. Con esto no quiero decir que por no conocer a un personaje de inmediato te van a excluir de la mesa, pero sí puedo dar constancia de que saber esos pequeños detalles pueden ayudar a integrarte.

En vista de lo mencionado hasta este momento creo que es posible definir a esta comunidad bajo la lógica de una subcultura. De acuerdo con Cuche (1999), estos son grupos sociales que tienen modos de *pensar y de actuar* que son propios a ellos aun cuando comparten una *cultura global* con los demás. Precisamente, en este caso, esos modos de *pensar* están mediados por el consumo de esas producciones culturales alrededor de los temas que tocan los JdR como hobby. Por otra parte, el *actuar* está influenciado por una serie de lógicas internas. Una de ellas es “la regla de oro” de los juegos de rol que dicta: “El máster siempre tiene la razón”. Sobre la figura del máster / narrador / director de mesa / DM, recaen una serie de responsabilidades que le dan privilegios, como el de no ser cuestionado en sus decisiones. Ahora bien, ambas dimensiones también se pueden entrelazar cuando, como veíamos antes, alguien utiliza ese consumo para explicar algo o proponerlo dentro de una partida.

A lo largo de este apartado hemos visto al consumo como ese eje central sobre el que se articula la comunidad de juegos de rol. Esto se debe a que actúa como una frontera simbólica entre los individuos, a partir de la *distinción* que genera consumir X o Y referente cultural. No obstante, también funciona como un puente cuando los participantes comparten referentes comunes que les permiten *integrarse y relacionarse*. Además, todo esto puede comprenderse bajo las lógicas de una subcultura, pues se trata de una comunidad con modos de *pensar y de actuar* propios, sin dejar de pertenecer a una cultura global. Sin embargo, aún es necesario mostrar de qué manera se hace explícita esa *industria cultural*, no solo como la fuente de la que se nutre el consumo, sino también como el medio en el que se encuentran inmersos los JdR. Y qué mejor forma de hacerlo que a través de un espacio donde este fenómeno se materializa: el Club de Rol.

El Club de Rol:

“En ese momento me quedé mirando el mostrador y las cosas que había allí. Creo que no lo había detallado muy bien porque era algo que solía obviar. No obstante, me sorprendió ver que vendían, además de cartas con diferentes temáticas y libros de juego, los sets de

construcción para Calabozos y Dragones. Son similares a una maqueta y sirven al DM y a los demás jugadores para recrear los dungeons y ubicarse mejor en ellos.

Mientras tanto, en una mesa adyacente se encontraban jugando D&D. En ella se notaba que habían invertido bastante tiempo y dinero: además de la maqueta del dungeon y las figuras de los jugadores, había pequeños árboles y rocas que representaban obstáculos en el terreno (Figura 2). El DM se ocultaba tras un tablero plegable dispuesto de manera vertical, en el que se alcanzaba a leer “ayudas para el DM” y “reglas de juego”, adornado con ilustraciones de magos, guerreros y monstruos (Figura 1). También usaban cartas plastificadas que representaban distintos tipos de criaturas. Todo el set era bastante completo y evidenciaba la dedicación de quienes participaban allí. De fondo, sonaba música inspirada en la fantasía medieval desde el celular de uno de los jugadores.

Seguramente me veía como un niño observando con fascinación los juguetes de los mayores, porque en ese instante Alan me interrumpió con una sonrisa y me dijo: “Todo a su debido tiempo; por ahora, hay que aprender a jugar”. Asentí en silencio y volví al mostrador para descubrir qué más podía encontrar. Allí vi a Ricardo conversando con el administrador de la tienda: “Con esto ya queda parte de mi saldo, después cuadramos lo demás”, le decía, mientras tomaba con su mano una figura que había canjeado con los puntos que, como DM, había acumulado en la tienda. Yo, por mi parte, me quedé mirando los manuales, dados, libros, cartas, pinturas y juegos de mesa exhibidos en los escaparates, mientras Alan me iba explicando con paciencia para qué servía cada cosa.”



Figura 2. Mesa de juego desde la perspectiva del Narrador.

Fuente: fotografía del autor (2024).



Figura 3. Tablero de juego.

Fuente: fotografía del autor (2024).

El Club de Rol es un lugar realmente mágico para todos aquellos que nos vemos interesados por este tipo de hobbies. Como lo mencionaba en la viñeta etnográfica, allí se puede encontrar todo lo necesario para poder crear tu propia mesa de juegos: los manuales y libros de campañas, al igual que las miniaturas, tableros y dados. Asimismo, desde la entrada ya se pueden comenzar a apreciar otros de sus principales atractivos. Me refiero a los juegos de cartas temáticos cuyos posters promocionales adornan las paredes.

Este local se ubica en la zona norte de Bogotá y se especializa en la venta de mercancías relacionadas con los juegos de rol y otros hobbies afines. Lleva cerca de ocho años en funcionamiento: primero como tienda virtual durante tres años y, posteriormente, como punto físico en el mismo lugar desde hace cinco. La dirección está a cargo de tres personas. En el marco de esta investigación tuve la oportunidad de conversar con una de ellas: Deybeer, quien fundó el espacio junto con sus dos socias. Ellas gestionan la contabilidad y el inventario,

mientras que él se encarga de traer nuevos productos —explorando antes cuáles podrían interesar a sus clientes—, organizar eventos y mantener contacto con las distribuidoras extranjeras de productos vinculados a los juegos de rol y actividades similares.

No obstante, la historia del Club comenzó mucho antes. Sobre esto, Deybeer me comentó lo siguiente:

“Pues realmente todo inició hace mucho tiempo. Como se dice en las historias de rol, pero pues inició hace... qué te digo yo... como unos 15 años. Yo fui socio semifundador, que llegó después, unos segundos después de los fundadores de un grupo de rol que se llama Asathoth.

Yo estuve haciendo las direcciones de rol y pues inició como la idea de, como, bueno sí, esto es muy bonito, la comunidad, hacer la comunidad... Pero pues yo opinaba que se necesitaba algún tipo de tienda más especializada en Colombia, dirigida a los juegos de rol, porque pues uno iba a tratar de conseguir algo y no se conseguía.

O sea, los dados... conseguías dados básicos, normales. Si ibas a buscar los manuales, lo único que te quedaba era uno: encontrar las cosas viejas de los 90 que podías conseguir en las bibliotecas, o bajártelo de internet, o hacer una importación que te podría hacer que el manual de rol te valiera tres veces lo que el precio normal, ¿sí?

Entonces, como que la idea me empezó a decir: bueno, ¿cómo les traigo [esto] a la gente[?] [Y, ¿cómo hago [que] les sea más fácil conseguir las cosas aquí en Colombia? Y pues por ahí fue por donde arrancó” (D. Gonzales, comunicación personal, 26 de abril de 2025).

Como lo relata Deybeer, el Club de Rol surge de una necesidad: la dificultad de acceder a los recursos básicos para jugar. Muchos de ellos no solo eran escasos, sino que también suponían costos elevados, como ocurría con los manuales originales, que debían conseguirse en viejas ediciones de biblioteca, descargarse de internet o importarse a precios hasta tres veces superiores. Esa carencia fue el punto de partida para crear un espacio que no solo facilitara la llegada de materiales, sino que además ofreciera un lugar de encuentro para los jugadores.

Ese es otro de los grandes atractivos del Club: los visitantes pueden disponer de sus mesas para jugar distintos juegos, entre ellos varios disponibles en alquiler. Sin embargo, el rol se mantiene como la principal actividad.

Con el fin de coordinar mejor a la comunidad, el Club cuenta también con grupos de WhatsApp que permiten a narradores y jugadores ponerse en contacto. Según Deybeer, existen cuatro comunidades principales: cartas (figura 3), modelismo y pintura (figura 4), wargames y rol. A su vez, estas se subdividen en unos 16 grupos temáticos, número que sigue creciendo conforme los socios traen nuevas propuestas y productos al local.



Figura 4. Cartas de juego temáticas de Star Wars.

Fuente: fotografía del autor (2024).



Figura 5: Modelos 3D pintados por los jugadores a mano.

Fuente: Fotografía del autor (2024).

Las cuatro comunidades mencionadas anteriormente están lejos de ser excluyentes; por el contrario, suelen complementarse. Un caso evidente es el modelismo y la pintura: quienes pintan miniaturas pueden usarlas tanto en JdR como *Dungeons & Dragons* como en wargames tipo *Warhammer 40k*. Algo similar ocurre con los juegos de cartas, que a menudo se apoyan en narrativas fantásticas compatibles con las que exploran los JdR o los wargames. De este modo, un mismo jugador puede transitar sin dificultad por varias comunidades al mismo tiempo. Lo mismo sucede con los grupos temáticos: a alguien puede atraerle la fantasía medieval, pero al mismo tiempo interesarse por universos inspirados en el anime o por mundos de fantasía oscura.

Adicionalmente, el Club cuenta con un sistema particular que recompensa a los narradores:

“Ok. Los másters con nosotros tienen un beneficio grandísimo que no les ofrece ninguna otra tienda. Básicamente es el poder acceder... o sea, cada vez que ellos dirigen una mesa, ellos acumulan una cantidad de puntos y esos puntos los pueden ir canjeando en material de rol. Entonces que, por ejemplo, tú conoces a Camilo. Camilo cambió el manual... se consiguió el manual de monstruos de 5.5 que acabó de salir en febrero, creo que fue... lo consiguió con puntos. La idea es que los másters puedan ofrecerles a los jugadores experiencias cada vez más inmersivas con miniaturas y demás, y que, pues no salga del bolsillo de ellos, porque normalmente es la persona que más hace el esfuerzo en una campaña de rol [...] porque tiene que crear la historia. Normalmente ellos son los que ponen las miniaturas, los monstruos, los tableros, compran los manuales... [...] Entonces tratamos de darles ese beneficio de que, pues, dirigiendo en la tienda puedan llegar a acceder a ese tipo de material para mejorar sus campañas” (Entrevista a Deybeer).

Este sistema les permite acumular puntos por cada mesa dirigida y luego canjearlos por productos de la tienda. Como señalaba Deybeer, se trata de un beneficio único en el medio local, que reconoce el esfuerzo adicional que implica el rol del narrador: no solo debe preparar la historia, sino también aportar materiales, tableros, manuales y recursos que enriquecen la experiencia del resto de jugadores.

Más allá de ser una estrategia de fidelización, esta iniciativa refleja la comprensión que tiene Deybeer del hobby desde su doble experiencia como jugador y narrador; al reconocer simbólicamente el trabajo del máster y facilitarle el acceso a materiales, el Club fortalece tanto la calidad de las partidas como el sentido de comunidad entre quienes participan en ellas.

Ahora bien, ¿por qué puede decirse que el Club es la materialización de la industria cultural en torno a los juegos de rol? Para ello volvamos sobre la definición de producciones culturales: son todos aquellos “productos” producidos en masa y que tienden a la homogeneidad (Adorno y Horkheimer, 1947). Los juegos de rol funcionan de esta manera. La mayoría repite la estructura que dejó *Dungeons & Dragons*: tiradas de dados que deciden la acción, hojas de personaje con estadísticas, universos narrativos que sirven de escenario. Puede haber variaciones, pero casi todos los juegos más conocidos se ajustan a este molde.

A su vez, se nutren de otras producciones culturales. *Dungeons & Dragons* mismo surgió del intento de adaptar la fantasía medieval —ya presente en novelas y películas— a un sistema de juego. Hoy la lógica se repite: universos como *The Witcher*, *Harry Potter* (figura 5) o *Star Wars* se vuelven dados, cartas, tableros, juegos de rol.



Figura 6: Dados con temática de Harry Potter,

Fuente: Fotografía del autor (2025).

El Club es el lugar donde todo esto se concentra. En sus vitrinas se encuentran dados temáticos de sagas famosas, manuales importados y juegos de cartas basados en animes o franquicias cinematográficas. En las paredes, pósters que anuncian próximos lanzamientos o que evocan mundos ficticios reconocibles. Y en las mesas, narradores y jugadores que reactivan una y otra vez esos universos para darles vida en la práctica. Así, la industria cultural no se percibe solo en los productos que circulan, sino en la experiencia compartida que organiza la comunidad en torno al consumo.

Retomando algunas ideas de este capítulo:

En este capítulo hemos recorrido los orígenes de los juegos de rol, la manera en que el consumo sostiene su comunidad y cómo el Club de Rol materializa estas dinámicas. Vimos que los jugadores no solo participan como consumidores, sino también como productores a través de iniciativas propias, como la creación de mundos y reglas, algo que ha sido facilitado por las TIC haciendo, además, que los juegos de rol sean cada vez más accesibles. Todo esto como parte de aquello que los jugadores, como miembros de la “Comunidad del Dado”, aportan a los JdR antes de emprender ese viaje en los infinitos reinos de la imaginación.

No obstante, con todo esto podemos empezar a percibir algo: la creación de comunidad que se genera alrededor del rol atraviesa la cotidianidad de sus participantes. No solo desde aquello que consumen en sus tiempos libres y que llevan a la mesa para ser implementado en los juegos, sino también desde el simple hecho de estar inmersos en este ejercicio que, para algunos consciente y para otros inconsciente, implica tiempo y responsabilidades. Esto se inserta en su día a día cada vez que deben preparar algo previo a las partidas: el narrador al diseñar nuevas situaciones para cada sesión, o el jugador al seguir desarrollando a ese alter ego imaginario para hacerlo más convincente o competente en la partida.

De este modo, el rol no permanece únicamente en el plano de la imaginación, sino que puede materializarse en la realidad. La forma en que esto sucede será analizada en el siguiente capítulo, donde mostraré cómo los juegos de rol propician que la cotidianidad se vea inmersa en el rol, al mismo tiempo que el rol logra insertarse en la cotidianidad de sus participantes.

Segundo Capítulo: Del papel y el dado al rol en el escenario social

“El DM nos describió como un hombre con una armadura ornamentada, que aparentaba ser de alto rango, subía al escenario. Entonces cambió su postura y su voz: se irguió, habló con claridad, pero con un ritmo pausado, como quien busca proyectar su voz ante una gran audiencia. Todos guardamos silencio mientras escuchábamos con atención el discurso que el DM nos narraba.

En la escena, se acusaba a una familia de la ciudad —aparentemente inofensiva— de ser responsable de los terribles sucesos ocurridos la noche anterior. Según las autoridades, practicaban la necromancia y eran culpables del ataque. Frente a nosotros estaban el padre, la madre y sus dos hijos; todos condenados por igual. Mientras la narración avanzaba, comentábamos entre nosotros: no nos parecía algo coherente. Algo debía estar detrás de aquella acusación. Tal vez el padre, la madre o ambos estaban implicados, pero ¿por qué castigar también a los hijos? Todo aquello nos pareció profundamente injusto.

Entonces se anunció la ejecución del padre, que se realizaría en ese mismo momento. El verdugo alzó su hacha y la dejó caer con todas sus fuerzas... pero, para sorpresa de todos, falló. El filo pasó a centímetros del cuello del hombre. Aquella torpeza no fue otra cosa que el resultado de un caprichoso dado de veinte caras que había sacado un uno”.

Los juegos de rol de mesa (JdR) pueden entenderse como una puesta en escena, tal y como sucede en el fragmento anterior. En ellos se espera que cada participante, independientemente de la temática, actúe conforme a un rol, como si de una obra teatral se tratara. Los jugadores no solo deben ser coherentes con el papel que interpretan dentro de la ambientación, sino también con el momento narrativo en el que se encuentran. Para ello, el juego se apoya en una serie de **reglas y convenciones** que permiten sostener esa coherencia y facilitar la interacción.

Puede que la ambientación y los acontecimientos fantásticos que suceden en ellos tengan poca o nula relación con el mundo real, pero la **performatividad**, como mecánica principal del juego, no solo puede llegar a replicar roles de la sociedad en la que vivimos —como sucede en algunas narrativas en particular—, sino que el acto en sí mismo de una puesta en escena dentro

del juego es facilitado gracias a que, siguiendo las ideas de Goffman (1959), la vida social es inherentemente **teatral**.

De este modo, es posible ver a la cotidianidad inmersa en el rol, así como el rol bien podría extrapolarse a la realidad. Como veremos en el desarrollo de los distintos apartados de este capítulo, esto puede llegar a manifestarse desde la creación de relaciones sociales dentro del juego que puedan traspasar a la realidad, hasta influir en la reflexividad que tienen los jugadores con respecto a su propia cotidianidad, obteniendo, incluso, herramientas para su día a día.

Para dar exposición a esto, propongo ordenar mi argumentación de la siguiente manera: 1) juegos de rol y mecánicas de juego: una guía para el performance social; para posteriormente hablar sobre 2) Juegos de rol y cotidianidad; cada uno con el desarrollo de sus respectivos apartados.

1) Juegos de rol y mecánicas de juego: una guía para el performance social

Para poder entender de qué manera los juegos de rol llegan a tener una influencia en sus participantes, antes debemos dar un vistazo a aquellos elementos que hacen posible esto. Los JdR poseen una serie de reglas y convenciones que pueden llegar a variar dependiendo de la mesa y la temática que se esté tratando. No obstante, hay un conjunto de normas que permanecen inmutables o que, al menos, comparten similitudes con otras. Para el desarrollo de mi argumento no es necesario que nos sentemos a revisar una por una, sino solo algunas de ellas que son cruciales en términos de interacción social; algo que veremos a continuación.

Reglas y rasgos contextuales en términos de interacción social

En lo que respecta a la interacción social, uno de los recursos que más inciden en ella dentro de los juegos de rol son los **rasgos contextuales** de cada personaje. Estos elementos definen sus habilidades, cualidades y particularidades, pero también le otorgan una **personalidad y un trasfondo narrativo**. ¿Será un villano movido por el caos y la destrucción, o un héroe que busca devolver la paz a su pequeño pueblo? ¿Poseerá talentos únicos, como el dominio de otras lenguas o la destreza en combate? Todos estos aspectos contribuyen a moldear el papel que el jugador debe interpretar, orientando tanto sus decisiones como la forma en que se relaciona con los demás durante la partida.

Por esta razón, los jugadores cuentan con una **hoja de personaje**, un documento en el que se registran los elementos necesarios para guiar su interpretación. En ella pueden consultar las habilidades, herramientas y aliados de los que disponen para enfrentar los distintos retos que plantea la narración.

Esta hoja —también llamada ficha de personaje— incluye **atributos básicos** como la fuerza, la destreza, la constitución, la inteligencia, la sabiduría y el carisma. Además, contiene **habilidades específicas** como el engaño, la persuasión o el conocimiento en historia, entre muchas otras, que varían según el sistema de juego utilizado.

Cuando pienso en cómo todo esto se manifiesta dentro de una partida de rol, no encuentro mejor ejemplo que el de uno de mis compañeros de juego en varias campañas: **Mauricio**. Con él tuve la oportunidad de jugar por primera vez a *Calabozos y Dragones*, y siempre me sorprendió su capacidad para caracterizar a su personaje. Mauricio es, por lo general, una persona muy sociable; sin embargo, al interpretar a su personaje, su comportamiento cambiaba por completo. Sus intervenciones eran breves y, en ocasiones, sonaban hostiles o arrogantes. Esto se debía a que su personaje tenía un nivel muy bajo de carisma, y él procuraba representarlo fielmente.

Si bien los juegos de rol buscan generar un alto nivel de inmersión en sus jugadores, existen algunos que hacen de ello su eje central. Un ejemplo que puedo traer desde mi propia experiencia como jugador es *Vampiro: La Mascarada*. En este juego, las distintas facciones representadas por los clanes median buena parte de las interacciones que los jugadores establecen entre sí y con el entorno narrativo.

En la mesa de Elkin, creé un personaje perteneciente al clan Tremere. Este clan, en general, es mal visto por los demás debido a su historia de origen y al secretismo que lo caracteriza. Son considerados los “magos” dentro del mundo de los vampiros, lo que me resultó especialmente atractivo al momento de crear mi personaje. No obstante, esto implicaba ser extremadamente cuidadoso al revelar mi afiliación. En la narración, sin embargo, llegó un momento en que todos debimos revelar nuestras identidades ante los demás jugadores; una decisión del narrador que buscaba generar tensiones entre los personajes y hacer más dinámica la historia.

Para mí, esto se tradujo en la necesidad de ganarme la confianza de mis compañeros, pertenecientes a otros clanes, mientras permanecía atento ante cualquier posibilidad de traición.

Así, la interacción no solo dependía de lo que mi personaje representaba dentro del juego, sino también de cómo ese trasfondo —su clan, sus secretos y su reputación— condicionaba las relaciones entre los jugadores y el desarrollo mismo de la narrativa.

Hasta este punto, he abordado aquellos elementos explícitos en los juegos de rol, presentes en sus manuales y guías, que inciden directamente en la forma en que los jugadores se relacionan entre sí. No obstante, más allá de lo que dictan esas reglas escritas, existen aspectos del propio acto de jugar que hacen posible su puesta en práctica. Jugar, aunque parezca una acción evidente, conlleva una serie de dinámicas y disposiciones que permiten que todo lo anterior cobre sentido dentro de la partida. En el siguiente apartado, me detendré a explorar precisamente esas dimensiones implícitas del juego y cómo facilitan la experiencia colectiva del rol.

El Círculo Mágico: El escenario teatral de la imaginación

Dentro de los juegos de rol (JdR), la posibilidad de interactuar con los demás encarnando al personaje que hemos creado —atravesado por los rasgos contextuales que le hemos otorgado— es posible gracias al propio acto de jugar. Este constituye un espacio simbólico que se genera en el momento del juego, en el que los participantes suspenden las normas y convenciones sociales para regirse por las del universo lúdico. Johan Huizinga (1971) denominó a este momento el “**círculo mágico**”.

El término “círculo” podría hacernos creer que se trata de algo cerrado o hermético. Sin embargo, para el análisis que aquí se propone, resulta más pertinente comprenderlo como un espacio **semipermeable**, especialmente en el caso de los JdR. Esta idea la retomo de Bastarrachea (2019), quien plantea que el espacio-tiempo simbólico en el que ocurre el juego no mantiene una frontera rígida con la realidad, sino que existe entre ambos un flujo constante de significados, emociones, símbolos y experiencias. Dicho intercambio se manifiesta en las ideas, valores, referencias literarias (entre otras producciones de la industria cultural) o emocionales que se materializan dentro del espacio imaginado colectivamente por los jugadores.

En este espacio, el jugador no se desconecta completamente de su identidad real. Más bien, recurre a su experiencia personal para dar vida al personaje y, al mismo tiempo, el personaje influye en ciertos aspectos de la persona (algo sobre lo que profundizaré más adelante). En este

sentido, el círculo mágico no está completamente abierto —pues ello implicaría una disolución entre jugador y personaje—, pero tampoco puede cerrarse del todo, ya que el juego se convertiría en una mera representación teatral, sin el intercambio simbólico y emocional que caracteriza al rol. Por eso, debe mantenerse en un delicado equilibrio: los jugadores han de sostener la inmersión, pero también saber salir de ella cuando el juego lo requiere (Bastarrachea, 2019).

Sin embargo, en la práctica, la performatividad de los jugadores de JdR no siempre se reduce a estar inmerso o no dentro del círculo mágico. Es posible hablar sobre los juegos de rol e influir en ellos sin necesariamente estar inmersos en el mundo imaginado. Del mismo modo, los jugadores no tienen por qué estar interpretando un personaje y actuando como tal durante todo el desarrollo de una sesión. Parte de ser jugador es ser consciente de en qué momento es posible hablar caracterizando a un personaje y cuándo es necesario hacerlo desde la voz del jugador. Así como también a quién se está refiriendo y bajo qué contexto lo está haciendo. A continuación, explicaré de qué manera opera esto.

Estados del juego: dentro del rol, metajuego y fuera del rol

Las partidas de rol se pueden desarrollar en distintos niveles de interacción. Cuando hago referencia a esto me refiero a los distintos momentos que hacen parte de una sesión de juego y que ameritan un performance o desenvolvimiento específico. La mejor forma de explicar esto es desde mi propia experiencia como jugador nuevo. La primera vez que participé en una mesa de rol recuerdo haber tenido una introducción general al juego. El narrador me explicó de qué trataba y qué se esperaba de mí como jugador. Me comentó que, una vez dentro del juego, era necesario que enunciara las acciones de mi personaje. Sabría cuál era el momento adecuado cuando él me preguntaría: ¿qué quieres hacer? Yo solo debía preocuparme por decir una acción y él se encargaría de ver cómo se desarrollaría dentro de la narración. Algo sobre lo que, ocasionalmente, me pediría lanzar los dados dependiendo de la situación.

No obstante, una vez estuviéramos inmersos en el rol, todos estaríamos interpretando a nuestros personajes. Esto fue algo que a mi particularmente se me dificultó en un principio. Recuerdo haber observado la naturalidad con la que los demás hablaban como sus personajes al DM, mientras que yo llegaba a confundir los momentos de diálogo de mi personaje con enunciar acciones. Entonces terminaba por decir: “mi personaje va a decirle al comerciante que le diga en donde están aquellas personas a las que les dio el dinero que vino a

recolectar”. Cuando en realidad, se esperaba que yo me metiera en el papel de miembro de la mafia y lo persuadiera de decirme lo que sabía. Con el tiempo, y participando en otras mesas, esto comenzó a resultarme orgánico tal y como le sucedía a los demás. Por lo que ya sabía en qué momentos actuar como mi personaje y en qué momentos enunciar mi acción como jugador. Del mismo modo, otros espacios como la creación de los personajes y la discusión de las reglas, aunque más fáciles de diferenciar, suponían actuar de manera distinta a como lo haría propiamente jugando.

Teniendo esto en mente, he decidido dar nombre a esos estados del juego por el que transitan los jugadores basándome en los planteamientos de Moreno (2019), quien los aborda desde la *alternancia entre marcos de referencia* con base a las ideas de Hughes (1988). Dentro de su aproximación a los JdR logró identificar los siguientes tipos de relacionamientos: 1) jugador a Máster / DM; 2) jugador a personaje; 3) jugador a jugador; 4) personaje a personaje; 5) jugador pensando en las reglas del juego; 6) jugador pensando en términos sincrónicos fuera del juego; 7) fusión de niveles discursivos.

Para el desarrollo del análisis propuesto en el presente abordaje, he agrupado esos distintos niveles de interacción dentro de tres momentos o estados del juego: Fuera del Rol, Metajuego y Dentro del Rol. La manera en que esos marcos de interacción se agrupan en estos niveles que propongo funciona de la siguiente forma:

I. Fuera de Rol:

- Jugador pensando en las reglas del juego.
- Jugador pensando en términos sincrónicos fuera del juego.
- Jugador a Máster / DM.
- Jugador a jugador.

II. Metajuego:

- Fusión de niveles discursivos.

III. Dentro del Rol:

- Personaje a personaje.

- jugador a Máster / DM
- jugador pensando en las reglas del juego.
- Jugador a personaje.

Explicado de otra manera, en el estado de Fuera de Rol podemos encontrar aquellas interacciones que tienen que ver con el juego, pero que no se hacen mientras se juega propiamente. Aquí se contemplan momentos como: la creación de los personajes, la discusión de acuerdos iniciales entre jugadores y narrador sobre la partida, así como la construcción de ese mundo imaginario sobre el que se desenvolverá la narración. En la mesa de Ricardo, por ejemplo, esto aplica para aquella sesión inicial en la que él nos preguntó sobre el trasfondo de nuestros personajes, así como sobre cuál era nuestro libro, videojuego y película o serie favorita. Esto, con la finalidad de apoyar la construcción inicial de aquel mundo imaginario en el que jugaríamos posteriormente y en donde aquellas cosas que definimos ese día estarían presentes.

El Metajuego, por su parte, es ese espacio intermedio en el que no se está jugando del todo ni tampoco se está dejando de jugar. Aquí los jugadores hacemos una pequeña pausa dentro del juego. Ya no hablamos como nuestros personajes, pero sí pensamos en términos de lo que les está sucediendo a ellos. Muchas veces este espacio es usado para planear estrategias y, en ocasiones, el narrador fomenta esos espacios. En la mesa de Camilo, por ejemplo, antes de pasar a luchar con uno de los jefes de la narración nos dio unos minutos para hablar entre nosotros, revisar nuestras hojas y con ello ver qué teníamos a nuestra disposición, para después crear una estrategia. En la mesa de Ricardo esto se manifestaba mediante acertijos. En alguna ocasión le dio uno al personaje de Néstor Felipe y si lográbamos resolverlo el genio que tenía en su anillo nos ayudaría a todos. Dentro del juego, el personaje de Néstor sería el único que sabría sobre el acertijo o tendría la respuesta, por lo que ninguno de nuestros personajes podía hacer mención de ello; pero, fuera de él—en el metajuego—, el narrador nos permitiría ayudarlo a resolverlo. En este espacio también enunciamos las acciones de nuestros personajes como jugadores.

Por último, cuando se trata de estar Dentro del Rol, significa que nos encontramos inmersos en ese mundo imaginario. Aquí ya no hablamos como nosotros mismos, sino como ese alter ego que hemos creado para interactuar con el mundo del juego. Existen diversas formas de

jugar con esto. Algunos pueden cambiar su lenguaje corporal y forma de hablar. Así como otros se pueden limitar a simplemente ser fieles a la forma en que piensa este personaje. Recordemos que esto es algo sobre lo que también influyen aquellos rasgos contextuales que le hemos otorgado a aquel alter ego.

Con la suma de todo lo anterior, ya es posible hacernos una idea sobre cómo ciertas normas, escritas y no escritas, pueden mediar en las interacciones que tienen los jugadores entre sí. No obstante, ha llegado el momento de ver cómo todo esto se ha hecho evidente en el campo a través de los testimonios compartidos por los participantes de esta investigación. A continuación, me encargaré de explicar, a través de esos aportes, cómo los juegos de rol pueden llegar a tener un efecto en sus jugadores y en el mundo que los rodea, así como también de qué manera ese mismo mundo se ve reflejado en aquel que es generado desde nuestra imaginación.

2) Juegos de rol y cotidianidad:

Antes de entrar en materia con este apartado, quiero que seamos conscientes de que cuando jugamos juegos de rol (JdR) usamos el lienzo de nuestra imaginación. Como todo lienzo, este no significa nada hasta que le otorgamos un propósito y lo plasmamos en él. Sin embargo, para hacerlo, necesitamos herramientas: las reglas, los dados, los manuales y, sobre todo, la subjetividad de los participantes. De allí proviene la materia prima del juego, alimentada por las experiencias que todos compartimos en el mundo real. Así como las pinturas de distintos pigmentos se mezclan en la paleta del artista, las vivencias de cada jugador aportan matices al mundo que está a punto de nacer en la narración colectiva.

Si bien el acto de jugar es colectivo, cada participante encuentra en él un espacio para expresar su individualidad. En ese sentido, el jugador de rol y el pintor se asemejan: ambos buscan dar forma a ideas, emociones y recuerdos. A veces lo hacen por simple placer creativo, otras, para explorar o liberar aspectos de sí mismos que permanecen reprimidos en la vida cotidiana. En cualquier caso, esto no es algo que deje indiferente al jugador y al artista, en especial cuando tocan fibras en lo profundo de su propio ser, llegando a transformarse a sí mismos y al mundo que les rodea.

A continuación, profundizaré en cómo sucede esto, iniciando por la influencia que puede tener el mundo que nos rodea sobre los juegos de rol, para posteriormente ver cómo la ficción puede llegar a cruzar del lado de la realidad.

La cotidianidad en el rol

De acuerdo con Goffman (1959), podemos interpretar a las interacciones sociales como una representación teatral. Es decir, cuando las personas interactúan, lo hacen tratando de proyectar una imagen determinada de sí mismas —una especie de “personaje” o “rol”— para causar una impresión favorable o coherente con las expectativas del contexto. Esto puede ser complementado con el sentido que le otorga Mauss (1971) a la persona. Para él, ser persona implica ocupar un lugar reconocido en la sociedad, así como también un yo interior que tiene consciencia de sí mismo, de su unicidad y de su existencia como ser separado de los demás.

En conjunto, la sociedad puede interpretarse como el escenario, las personas son sus actores, las interacciones las representaciones y los roles sociales son los guiones. De esta manera, vivir en sociedad implica constantemente actuar, manejar impresiones y controlar la información que damos a los demás.

Es aquí en donde propongo que los juegos de rol no solo se alimentan de esta dinámica social para crear los mundos en donde toma lugar el juego, sino que también funciona como una simulación de dicha interacción. En algunos casos, esto es más evidente, como ocurre en *Vampiro: La Mascarada*, en donde la ambientación del juego toma como referente al mundo moderno en el que vivimos. Algo que facilita la recreación de roles e interacciones que no son demasiado ajenas a la cotidianidad de los participantes. Sin embargo, en otros casos, como en el del mundo fantástico de *D&D*, la representación de esa cotidianidad recae en los personajes que se crean en el juego; así como en aquellos elementos que las personas incorporan en las partidas con base a aquello que consumen.

Sea cual sea el caso, esto promueve un espacio seguro en el que, a través del juego, es posible experimentar aspectos de la vida cotidiana sin la preocupación de que sus efectos sean perjudiciales para aquel rol social que desempeñamos en la realidad. De esta manera, ficción y realidad se entrelazan.

Uno de esos paralelismos pude experimentarlo en mi propia práctica como jugador. Como ya lo he mencionado antes, en la mesa dirigida por Elkin creé un personaje del clan Tremere. El

arquétipo del mago siempre me ha resultado atractivo, así que, cuando escuché que este clan era considerado el hogar de los magos dentro del mundo de los vampiros, no dudé en tomarlo como propio para mi personaje. Sin ser del todo consciente de ello, terminé dotándolo de elementos que provenían de mi cotidianidad e intereses personales. Su profesión como detective se debía a mi gran afición por el género detectivesco. Además, quise darle el nombre de uno de mis personajes favoritos: Booker DeWitt, protagonista de un videojuego —también de mis favoritos— que, al igual que mi personaje, es detective.

Del mismo modo, mientras jugaba, pude notar cómo ciertos aspectos de mi experiencia como estudiante se hacían presentes. En una ocasión, durante la iniciación de mi personaje, se le encomendó una tarea: recuperar una serie de artefactos que su mentor deseaba. Para ello, se me otorgó un tiempo de preparación. Los Tremere —como los buenos magos que son— cuentan con extensas bibliotecas en las que los secretos del mundo permanecen ocultos y a su disposición. Por esa razón, decidí acudir allí para investigar un poco más sobre mi misión. En ese momento, Elkin me pidió ser sumamente específico con las palabras que usaría para realizar la búsqueda de información.

Esto me recordó al proceso que, como investigadores, solemos realizar al buscar información sobre un tema. Solo que, en este caso, en lugar de recurrir a Google Académico, mi personaje debía usar la habilidad de búsqueda dentro de la biblioteca, adquirida tras años de formación en la capilla. Sin embargo, lo que me pedía Elkin no difería demasiado de aquellas palabras clave que solemos introducir en el buscador. Con la información que había anotado previamente en mi libreta como jugador, comencé entonces a darle una descripción detallada de lo que pretendía encontrar y con qué propósito lo haría.

El hecho de que mi personaje hubiera sido formado como investigador, asistiendo a clases en la capilla Tremere antes de convertirse en miembro del clan, fue más una coincidencia que una decisión planeada como jugador para reflejar mi propio proceso de formación universitaria. No obstante, esto sí fue algo que otros jugadores hicieron de manera consciente. Tal es el caso de Mauricio (de la mesa de Elkin), quien creó un personaje que, al igual que él, es músico.

Por otra parte, los juegos de rol, al constituir un espacio seguro para la experimentación, se convierten para algunos en el lugar ideal donde proyectar aquello que les gustaría llegar a ser. Al respecto, Abraham, uno de los participantes de la mesa de Ricardo, comentaba lo siguiente:

“Ok, yo estoy jugando con un personaje que es un rogue, un pícaro. Normalmente, bueno, es que no me gusta admitir esto. Pero digamos que no soy una persona muy extrovertida o carismática. Entonces me gusta la idea de poder rolear como un pícaro, un pícaro charlatán el cual tiene la parla. [...] Y, pues es como que una representación de un alter ego que me gustaría llegar a ser” (Abraham, comunicación personal, 11 de noviembre de 2024).

Del mismo modo, existen jugadores que prefieren proyectar en sus personajes una versión fiel a sí mismos, aunque situada en un contexto fantástico. Al respecto, Alejandra, quien jugaba en la mesa de Ricardo, comentó lo siguiente: “Los personajes que creo están basados en algo que tenga que ver con cómo soy, [...] diría que son esa imagen fantástica que tengo de mí misma” (A. Mendieta Camargo, comunicación personal, 11 de noviembre de 2024).

También existe el caso contrario, en el que estos alter egos funcionan como una forma de experimentar algo completamente distinto a lo que se es en la cotidianidad. Así lo mencionaba Alan al hablar sobre su personaje dentro de la misma mesa: “Sinceramente lo hice para probar algo nuevo. Me inspiré en los viejos relatos de enanos y en la cultura punk actual. Aparte, su raza y clase son muy diferentes a lo acostumbrado, tanto en la vida real como en el juego, así que pensé que sería divertido hacer algo muy fuera de lo que soy y mezclar el punk moderno con viejos cuentos de enanos” (Alan, comunicación personal, 11 de noviembre de 2024).

A su vez, también hay personajes que son creados para traspasar aquellas barreras sociales a las que estamos sujetos durante la cotidianidad, como si se tratara de un “¿qué pasaría si...?”. Esto fue algo que manifestó Elkin durante nuestra conversación, al hablar sobre los dos únicos personajes que había creado dentro de una partida como jugador:

“El primero que creé era un vampiro llamado Nassim al-Nastra. Nassim era inglés; ese nombre fue más bien un apodo, su nombre real no lo recuerdo en este momento.

Pero era un psicópata. Él creía que el asesinato era un tipo de arte. Me gustaba mucho porque era mi versión más dañada: era todas aquellas cosas que yo no hago, pero que me preguntaba ‘¿qué pasaría si yo fuera alguien malvado?, ¿si no tuviera esta vaina moral en mi cabeza...?’.

Yo sería como él. Me gustaba ese personaje porque me podía descualquierar como el peor psicópata del mundo, y no le hacía daño a nadie. Eso me gustaba.

Y el otro personaje que me gustaba era un Nosferatu, porque también era muy yo. En el sentido de que sí sería este man si fuera un vampiro: cobarde, chismoso, comunicativo, manipulador” (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).

Como lo hemos visto hasta este momento, los participantes de los JdR pueden llegar a proyectar su cotidianidad dentro del juego, ya sea mediante una representación fiel de sí mismos en un contexto fantástico o a través de la exploración de aspectos que les resultan ajenos en su vida diaria. De igual forma, algunos crean a sus personajes dotándolos de rasgos inspirados en lo que consumen o en experiencias personales que resuenan con su identidad.

En este sentido, aquel “personaje” o “rol” del que nos advertía Goffman (1959) se configura, reconfigura e incluso tergiversa dentro del ejercicio imaginario del juego. Hay quienes prefieren una representación más fiel de su propio yo, trasladando ese rol social a la ficción; otros, en cambio, buscan idealizarlo, transformándolo en una versión más deseada o potenciada. Finalmente, existen quienes optan por encarnar lo opuesto a sí mismos, aquello que en la cotidianidad les está vedado, dando lugar a una suerte de tergiversación de su “yo” socialmente proyectado.

Todo esto muestra cómo el componente de “persona” entendido como rol social reconocido se convierte en un terreno de experimentación dentro del juego. A la vez, ese segundo componente individual del que hablaba Mauss (1971) —la interioridad, la conciencia de sí— funciona como el punto de partida desde el cual los jugadores ensayan distintas formas de ser y de manifestarse. Así, el juego de rol no solo reproduce lo social, sino que permite explorarlo, tensionarlo y reinventarlo desde la experiencia subjetiva del jugador; algo sobre lo que algunos jugadores son muy conscientes. Al respecto Elkin comentaba lo siguiente:

En el mundo laboral se maneja mucha hipocresía. Y en Vampiro, es lo que más se maneja. Entonces, claro que esto ayuda un montón. es fundamental. Porque acá es una prueba piloto, una prueba, un ensayo de cómo no cagarla con un jefe o con un padre, etc, etc, etc (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).

Lo anterior termina, de una u otra manera, por incidir en la forma en que los participantes perciben su propia cotidianidad y el “yo” social que proyectan. A su vez, ciertos aspectos del

rol pueden trasladarse a la vida cotidiana, influyendo en las interacciones y en la manera en que los jugadores se relacionan con los demás. A continuación, veremos cómo ocurre esto.

El rol en la cotidianidad

Una de las partes más fundamentales dentro de los juegos de rol (JdR) es la interacción entre sus participantes. Esto le da vida al juego y también constituye una oportunidad de poner en práctica aquellos alter egos que los jugadores hemos creado. De manera inevitable, el tiempo que hemos pasado con los demás participantes nos termina conectado de una manera u otra con ellos. Ya sea porque compartimos gustos en común que terminan por construir esa noción de comunidad—como lo exploré en el anterior capítulo— o porque las interacciones dentro de estos juegos pueden escalar a algo más.

De modo que el juego en sí mismo puede constituir un punto de socialización en donde los participantes encuentran a personas con intereses y gustos afines, haciendo que estos elementos sean un puente para la creación de relaciones sociales. Al respecto Elkin mencionaba lo siguiente:

Bueno, con mi segundo o tercer grupo, yo había invitado a un amigo mío. Él estaba muy, muy engomado con su pareja.

Entonces invitó a su pareja, y su pareja invitó a su hermana. Y la pareja de la hermana, entonces eran ella y la hermana, había invitado a un amigo de él. Finalmente, las hermanas y mi amigo se fueron, el amigo de él también, el amigo común... como esa tercera generación, como el amigo del amigo del tío del perro. Ese muchacho siempre jugaba con nosotros, fue el único como que se quedó de este grupo de gente que invitaron de a poquitos. Felipe se llama el hombre. Y tres, cuatro años jugando una campaña de Vampiro con Felipe, como que siempre estuvo ahí. Hacíamos un rol presencial y venía, vino tres veces seguidas a mis cumpleaños, entonces como que la amistad con él se fue dando de una manera muy interesante.

Y mi mejor amiga jugaba de vez en cuando con nosotros. Normal. Jugábamos ahí y, fuera de rol, por ejemplo, a veces nos reuníamos simplemente a jugar juegos de mesa, o a tomar o alguna vaina. Y ellos ahorita tienen una relación romántica que nadie se esperaba. No sé en qué momento estos dos se juntaron [se ríe].

Así se quedó la amistad y pues también [el rol] me unió con otros amigos [con los] que quizás no hablaba tanto antes con ellos. Como: “Yo creo que a este man le debe gustar este tipo de cosas”. Lo invité a jugar, y ya. El rol, de alguna manera, también nos unió un poco más. Y fue algo como que me, nos hizo salir, hablar con él, cosa que nunca había hecho. De hecho, a mi novia actual la conocí también dirigiéndole una mesa, por una amiga —como que ella ahorita no está jugando— y el rol fue algo que teníamos en común. Ella nunca había jugado, le gustó mucho el tema de Vampiro, y las cosas se dieron (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).

Estas interacciones sociales son parte de ese mundo social del que muchas veces se empapa el juego y que inevitablemente se termina reflejando en él o fortaleciéndose a través de él. Lo que coloca en evidencia parte de ese carácter semipermeable del círculo mágico al que hace alusión Bastarrachea (2019) en su trabajo. Sin embargo, hay interacciones que se pueden dar directamente dentro del juego y que se pueden traspasar al mundo real, tal y como lo comentaba Saul:

En una de las primeras crónicas de Vampiro que terminé, había dos compañeros que ya tenían rivalidad en la vida real. En broma, los demás los alentaron a que sus personajes también fueran rivales, y eso terminó en enemistad dentro del juego... y luego en la vida real.

[Además] la razón por la que dejé la mesa de Seth fue porque tenía una novia y un mejor amigo dentro del club, y ellos terminaron juntos durante la crónica. Ella jugaba una Toreador y él un Ventrue, clanes muy afines en el juego. Los Tremere están mal vistos, así que quedé en desventaja. Esas cosas pasan: a veces el juego influye tanto que trasciende a la realidad (S. Escobar Pérez, comunicación personal, 23 de julio de 2025).

No obstante, la influencia del rol en la cotidianidad no solo se queda en las interacciones que pueden trascender a él, sino que también se refleja en aquella reflexividad que surge de sus participantes al experimentar con aquellos roles que crean para el juego. Al respecto Deybeer señalaba lo siguiente:

Digamos que, [...] más que [todo para] una persona que ha jugado mucho tiempo como jugador de rol o como máster, [puede] gana[r] bastante habilidad en la toma de

decisiones, en cómo prever, ¿cierto?, las cosas y también, digamos, cómo improvisar cuando todo se va al carajo.

Digamos que son las dos habilidades más grandes que tú ganas jugando rol, uno. Y lo otro también es como aprender cómo ponerse en los zapatos de los demás. Pero eso ya es cuando llevas mucho, mucho tiempo jugando rol, sobre todo si eres variado con los personajes. Por ejemplo, lo que te decía, a mí me gusta hacer como personajes al azar y demás. Pues, como mirar a ese personaje y cómo sería la vida de ese personaje, eso te ayuda también como a analizar a las personas y como tratar de ponerte en la situación de las personas (D. Gonzales, comunicación personal, 26 de abril de 2025).

Del mismo modo, otro beneficio de los juegos de rol en la cotidianidad de sus participantes fue compartido por Saul:

Creo que me ha dado un poco más de confianza para relacionarme con las personas. Siempre me han dicho que yo era medio capibara, en el sentido de que hacía amigos con facilidad. Cuando me emociono, transmito mucho esa emoción a los demás jugadores. Nunca lo tomé en serio hasta que comencé a jugar más seguido los juegos de rol, y más juegos de rol en general. Creo que eso es lo único que aplico en lo cotidiano: tener un poco más de confianza en mí mismo para hacer las cosas (S. Escobar Pérez, comunicación personal, 23 de julio de 2025).

Por otra parte, también hubo quien relacionó la influencia de los juegos de rol con su propia cotidianidad en cuanto a aquellas habilidades que le han permitido mejorar en su vida laboral. Sobre esto, Elkin comentaba lo siguiente:

*Al menos [en] **Vampiro, Hombre Lobo, Mundo de Tinieblas**; su sistema y su vaina narrativa me ha ayudado un poco pues a soltarme y, pues, a lo largo del tiempo a manejar grupos, a hablar. A ser un poco más actoral y expresivo. Entonces, a nivel de trabajo es bueno porque yo soy psicólogo y también trabajo como haciendo apoyo social, psicosocial a un partido político. Entonces, ayuda mucho a conectar con las personas. Entonces, el rol ayuda mucho porque te expresas. Hablas, te da esas habilidades sociales tan importantes en algunos trabajos (E. Y. Alfonso Prieto, comunicación personal, 18 de junio de 2025).*

Con todo esto es posible ver cómo ese escenario fantástico en el que toma lugar el juego termina por ser una suerte de espacio seguro en el que poder entrenar y desarrollar habilidades que pueden ser útiles en el día a día. Del mismo modo, la semipermeabilidad del círculo mágico promueve que las relaciones entre sus participantes funcionen a través de él o entorno a él, haciendo que, incluso, las barreras entre lo ficcional y lo cotidiano se desdibujen dando como resultado situaciones que pueden afectar en la cotidianidad de sus participantes.

Retomando algunas ideas de este capítulo:

Por medio de este capítulo espero haber hecho evidente de qué manera los juegos de rol (JdR) pueden llegar a tener una influencia dentro de la vida de sus participantes y cómo también estos derivan de su cotidianidad. Algo que repercute en la creación de espacios seguros en los que sus participantes pueden ver la oportunidad de experimentar con la propia autoconcepción de persona, encontrando así herramientas para el desarrollo de su día a día. No obstante, nada de esto sería posible sin aquellas reglas escritas y no escritas que constituyen a los (JdR). Dentro de este proceso, ha sido fascinante ver cómo ciertos aspectos del juego pueden traspasar a la realidad gracias a ese carácter semipermeable que tiene, llegando a desdibujar aquella barrera entre realidad y ficción.

Sin embargo, una buena parte de lo expuesto aquí no sería posible sin la relación intrínseca entre la vida social y una obra teatral. Gracias a esto se facilita no solo la replicación de ese mundo social en el juego, sino el performance que involucra atravesar los diferentes estados de él y con ellos los distintos niveles de interacción.

Ahora, solo queda ver cómo lo expuesto a lo largo de estos dos capítulos se refleja en el cumplimiento de los objetivos investigativos que orientaron este trabajo, como se mostrará en la siguiente sección.

Conclusiones y Consideraciones Finales

En el transcurso de este trabajo me propuse dar respuesta a la siguiente pregunta general: **¿De qué manera los juegos de rol influyen en la vida cotidiana de los participantes que frecuentan un club de rol en el norte de Bogotá?** Para ello analicé las dimensiones emocionales, sociales y de pertenencia que emergen en torno a esta práctica, dialogando

constantemente con los objetivos específicos planteados. A continuación, examinaré los aportes hechos dentro de cada capítulo y cómo estos responden a lo anterior a medida que los contrasto con el marco teórico y estado del arte generado en la presente investigación.

En el primer capítulo hemos emprendido un viaje a través de “la comunidad del dado” —así es como he nombrado a la comunidad de juegos de rol—. Nuestra primera parada nos ha llevado a su origen en la imaginación colaborativa de sus integrantes. Una cuyo combustible proviene del consumo de producciones culturales como: películas, series, libros, cómics y todo aquello que pueda ser interpretado y adaptado dentro de una narración. Es gracias a esto que sus participantes navegan por una serie de símbolos y significados que derivan de ese consumo común, siendo el puente de las interacciones que tienen lugar dentro de los juegos de rol (JdR) y su comunidad.

Ese consumo se sitúa alrededor de aquellas producciones derivadas de lo que Adorno y Horkheimer (1947) han nombrado la industria cultural. Asimismo, su adaptación y reinterpretación en las narrativas de cada mesa y el imaginario común de los miembros de esta comunidad hacen parte de lo que García Canclini (1990) ha denominado culturas híbridas. Es bajo ese esquema de pensamiento en donde es posible nombrar a este grupo como subcultura, ya que tienen unos modos de pensar y de actuar derivados de ese consumo cultural y su inmersión en el medio del rol, sin dejar de ser parte de una cultura global (Cuche, 1999).

Por otra parte, con la llegada de las TIC, los JdR han tenido una mayor difusión y alcance por medio de herramientas digitales y nuevos formatos. Esta nueva incorporación, lejos de reemplazar a lo análogo por lo digital, resulta ser un complemento que ha impulsado las dinámicas del juego, así como la construcción de comunidad. Es así como los entornos digitales se han convertido en un espacio más por medio del cual jugadores y narradores pueden reunirse, así como también encontrar material de acceso libre y creado por la comunidad para sus partidas. Aquí he establecido un diálogo con Tárraga, pero también he mostrado de qué manera esto se hizo presente en el campo por medio de mi propia experiencia como jugador, el testimonio de los participantes y su uso de plataformas como Discord para jugar con personas de otros países o de manuales compartidos en la web que adaptan la narrativa de un videojuego al rol de mesa.

Finalmente, he presentado un lugar en el que todos estos elementos se materializan: el Club de Rol, en donde lo digital y lo análogo; al igual que la construcción de comunidad y el consumo

cultural, convergen en un solo lugar. Allí se promueve la comunidad por medio de entornos virtuales como canales de difusión en WhatsApp o a través de sus redes sociales (Facebook e Instagram). Pero, también lo hace en un espacio físico, en donde narradores y jugadores se pueden reunir, recibiendo beneficios como puntos que pueden canjear por productos o el acceso a torneos y actividades relacionadas con sus intereses. Asimismo, el consumo alrededor de esas producciones culturales se materializa y resignifica en las mesas de juego por medio de sus participantes y la narrativa, así como en aquellos productos que el lugar ofrece y que sus jugadores consumen en clave de ese entramado cultural del que derivan.

En la segunda parte de este trabajo abordé de qué manera los jugadores se relacionan a través de los juegos de rol, llegando a haber relaciones que pueden traspasar del juego a la vida real y viceversa. Para explicar esto, antes me centré en exponer cuáles son los principales mecanismos que facilitan esas interacciones. Por una parte, están aquellos elementos que son dados por el juego explícitamente. Es decir, la hoja de personaje, las facciones y clanes del juego, así como el mundo mismo en el que se desenvuelve. Estos elementos contextuales definen la forma en que los jugadores se comportarán al caracterizar esos alter egos creados para habitar el mundo narrado.

No obstante, hay otro elemento que se da por hecho por parte de sus participantes y que es esencial para que los anteriores puedan manifestarse. Me refiero al círculo mágico, aquel espacio simbólico propuesto por Huizinga (1971) y abordado por otras aproximaciones como las de Moreno (2019) y Bastarrachea (2019), que he utilizado para definirlo como el acto de jugar en sí mismo, en donde se dejan de lado las normas y convenciones sociales para poder regirse bajo las del juego; algo que debe de ser considerado como semipermeable, puesto que la cotidianidad y el juego no se excluyen entre sí, sino que se influyen mutuamente hasta encontrar un equilibrio. Además, en los JdR los jugadores navegan en distintos niveles discursivos, algo que he agrupado en tres dimensiones: fuera de rol, metajuego y dentro del rol.

Por último, es en esa semipermeabilidad en donde he podido evidenciar cómo esas relaciones pueden traspasarse del juego a la realidad usando a los alter egos creados por los participantes como su vehículo. Para comprender de qué manera opera esto, he entendido por medio de Goffman (1959) a la vida social y al juego como espacios inherentemente teatrales en donde la persona y el personaje se relacionan. Aquí la persona maussiana (1971) ha definido

los parámetros mediante los cuales el individuo puede experimentar con su propia identidad, siendo el “yo” individual quien juega con el “yo” social dentro de esa simulación de la realidad social que ocurre en los JdR.

Lo anterior permite que los jugadores puedan verse representados a sí mismos de diversas maneras: una caracterización fiel a sí mismos en un contexto ficticio, aquello que les gustaría llegar a ser, les vedado en la realidad o que les gustaría experimentar. Esto termina por influir en la vida de sus participantes, mostrándoles distintas formas de ver el mundo y desde allí obtienen distintas habilidades que les pueden ser útiles en la vida cotidiana a la hora de desenvolverse con otros, afrontar situaciones o colocarse en el lugar de los demás.

Este trabajo se suma a ese esfuerzo interdisciplinar por caracterizar a los juegos de rol, en el cual ya se han abordado sus elementos y la influencia de la vida social en ellos, su capacidad para favorecer la cohesión social, su potencial pedagógico, su expansión hacia la digitalización, su papel en la construcción de identidad y comunidad e, incluso, sus usos terapéuticos. En cuanto a esta investigación, sostengo que su principal aporte radica en ser una de las pocas, si no es que, de las primeras, aproximaciones hacia los juegos de rol de mesa dentro de un contexto colombiano bajo la perspectiva antropológica; explorando los modos en que opera la construcción de comunidad alrededor del consumo y el juego, así como la incidencia del círculo mágico en la cotidianidad y viceversa.

Antes de terminar, me gustaría comentar las limitaciones que ha tenido este trabajo. Creo que es importante mencionar que, así como la interacción entre los participantes en cada mesa de juego es distinta, las dinámicas dentro de otros clubes de rol también lo son. En ese sentido, existe un amplio espectro de tópicos derivados del juego y el contexto en el que se desenvuelve que este trabajo no aborda. Como lo he mencionado en la introducción, esta aproximación partió siendo mixta, pero dada la incidencia del campo se ha optado por ser mayoritariamente cualitativa. Esto ha permitido que me centre en una serie de aspectos más centralizados e individuales, pero a cambio no me ha permitido conocer las perspectivas generales de quienes frecuentan el Club de Rol. En ese sentido me gustaría mencionar que una aproximación mixta puede seguir siendo deseable en este contexto y es algo que, hasta donde he podido constatar, ha sido poco usado en este tema desde la antropología.

También, creo que existen una serie de aspectos que he encontrado en el campo para este trabajo, así como en mi experiencia otros espacios afines, y que me parecería interesante

retomar o que alguien más lo hiciera en el futuro: parece que en otros lugares se ha llegado a promover lo que se podría llamar como una “profesionalización” de los narradores. La mayoría de las personas que narran —al menos dentro de los lugares que he podido visitar— no buscan una remuneración a cambio, simplemente solicitan que, así como ellos invierten una cantidad de tiempo y dinero considerables a la hora de narrar, los jugadores puedan mantenerse siendo constantes en la mesa. Pero, considerando el peso de la tarea, la significativa inversión que suponen los manuales y que no todo el mundo tiene la misma habilidad para contar una buena historia, no me parece descabellado que alguien quiera y pueda monetizarlo. Esta idea surgió durante la entrevista con Elkin, pero no es algo en lo que haya profundizado mucho más para esta investigación.

De la mano con esto, en otros espacios como el SOFA he podido observar cómo algunas personas suelen estar bajo aprendizaje como narradores, siendo acompañados por sus mentores y recibiendo retroalimentación de sus sesiones de juego. Esto es algo que simplemente me gustaría dejar planteado y que puede también estar señalando hacia esa “profesionalización” o “monetización” del rol como narrador.

Por otra parte, considero que realizar trabajo de campo desde una perspectiva etnográfica en el contexto de los juegos de rol de mesa suscita una serie de consideraciones para el investigador, que pueden resultar interesantes de abordar. Me refiero, específicamente, a lo que supone hacer una etnografía dentro de un espacio imaginario. Esto abarca desde las herramientas de las que puede servirse el investigador hasta el entendimiento de ese mundo, necesario para desenvolverse en sus términos y mantener coherencia con lo que se propone, sin romper la inmersión. Asimismo, contempla la toma de notas de campo en relación con los distintos niveles de interacción que tienen lugar dentro del juego.

Finalmente, existen muchos otros temas que se podrían tratar: representaciones de género dentro del rol de mesa, profundizar en comunidades de plataformas virtuales como Discord, analizar de manera detallada la incidencia de la globalización en la llegada de los juegos de rol a Colombia, así como de qué manera funcionan las dinámicas al interior de otros clubes, locales, eventos u organizaciones que se congregan alrededor de los juegos de rol y actividades afines en este contexto.

Referencias

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2007). *Dialéctica de la ilustración*. Akal.
- Amans, T. (2019). Por una explicación cultural para los juegos de rol. En R. Morales-Carbajal, C. Villa Angulo, M. A. Bastarrachea Magnani, C. M. Rudich de la Rosa, J. C. López Corolla, et al. (Eds.), *Memorias del 4.º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol* (pp. 81–82). Tecnológico de Monterrey, Campus Puebla.
<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/22/>
- Bastarrachea Magnani, M. A. (2019). Rapsodia, inmersión y cultura: Una aproximación filosófica al carácter narrativo de los juegos de rol. En R. Morales-Carbajal, C. Villa Angulo, M. A. Bastarrachea Magnani, C. M. Rudich de la Rosa, J. C. López Corolla, et al. (Eds.), *Memorias del 4.º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol* (pp. 11–21). New Jersey Institute of Technology.
<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/22/>
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, 33, 104–113.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2039577>
- Cuche, D. (1999). La invención del concepto científico de cultura. En *La noción de cultura en las ciencias sociales* (pp. 19–36). Nueva Visión.
- Cefaï, D. (2013). ¿Qué es la etnografía? Debates contemporáneos: Primera parte. Arraigamientos, operaciones y experiencias del trabajo de campo. *Persona y Sociedad*, 27(1), 101–119.
<https://doi.org/10.53689/pys.v27i1.34>
- García-Canclini, N. (2006). El consumo cultural: Una propuesta teórica. En G. Sunkel (Ed.), *El consumo cultural en América Latina: Construcción teórica y líneas de investigación* (pp. 72–95). Convenio Andrés Bello.
- García-Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.
- Google. (2026). *Vista del Club de Rol (Bogotá, Colombia)* [Imagen]. Google Maps.
<https://www.google.com/maps>

- Goffman, E. (2022). *The presentation of self in everyday life*. Penguin Classics.
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- León, C. E. Y., & Cabobianco, M. O. (2023). Elementos constitutivos de los juegos de rol: Una revisión sistemática de la literatura. *Brazilian Journal of Business*, 5(4), 1870–1883.
<https://doi.org/10.34140/bjbv5n4-003>
- Mauss, M. (1971). Sobre una categoría del espíritu humano: La noción de persona y la noción del “yo”. En *Sociología y antropología* (T. Rubio de Martín-Retortillo, Trad., pp. 309–333). Tecnos.
- Maudet, N. (2021). *Vivir la propia muerte dentro del círculo mágico: Sentidos y representaciones en torno a la muerte en los juegos de rol* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio SEDICI.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/131353>
- Miranda, I. P., & Del Río, S. A. (2016). Mitología, cultura popular y juegos de rol. *El Futuro del Pasado*, 7, 219–237.
<https://doi.org/10.14516/fdp.2016.007.001.007>
- Meneses, J., & Rodríguez-Gómez, D. (2011). *El cuestionario y la entrevista*. Universitat Oberta de Catalunya.
<https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>
- Moreno, A. R. (2019). Role-playing games and the roles of game: Anthropological review of a role-playing game club in Barcelona. *Perifèria: Revista d'Investigació i Formació en Antropologia*, 24(1), 104–120.
<https://doi.org/10.5565/rev/periferia.683>
- Rangel Jiménez, M. (2019). La significación en los elementos rituales de *Calabozos y Dragones*. En R. Morales-Carbajal, C. Villa Angulo, M. A. Bastarrachea Magnani, C. M. Rudich de la Rosa, J. C. López Corolla, et al. (Eds.), *Memorias del 4.º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol* (pp. 64–72). Tecnológico de Monterrey, Campus Puebla.
<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/22/>
- Rubio, M. I. J. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54(1), 121–150.
<https://doi.org/10.22380/2539472x.386>

Roda, A. (2010). Juego de rol y educación: Hacia una taxonomía general. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 185–204.

Tárraga Díaz, B. (2022). *Dragones y mazmorras en el siglo XXI: Análisis del impacto de las TIC en los juegos de rol de mesa* [Trabajo de grado, Universidad Miguel Hernández].

<https://hdl.handle.net/11000/28528>

Tonon, G. (2012). Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1).

<https://doi.org/10.11600/rlcsnj.8.1.606>