

OCIO / ESTA FEDERACION PRETENDE CAMBIAR LA IMAGEN PUBLICA DE LOS JUGADORES Y ERIGIRSE COMO PORTAVOZ DE LOS MAS DE 250 FEDERADOS ● PSICOLOGOS Y SOCIOLOGOS TIENEN OPINIONES ENCONTRADAS

Once asociaciones de rol se constituyen en federación para defender sus intereses

«La gente piensa que somos satanistas y que tenemos ritos secretos extraños», afirma un jugador

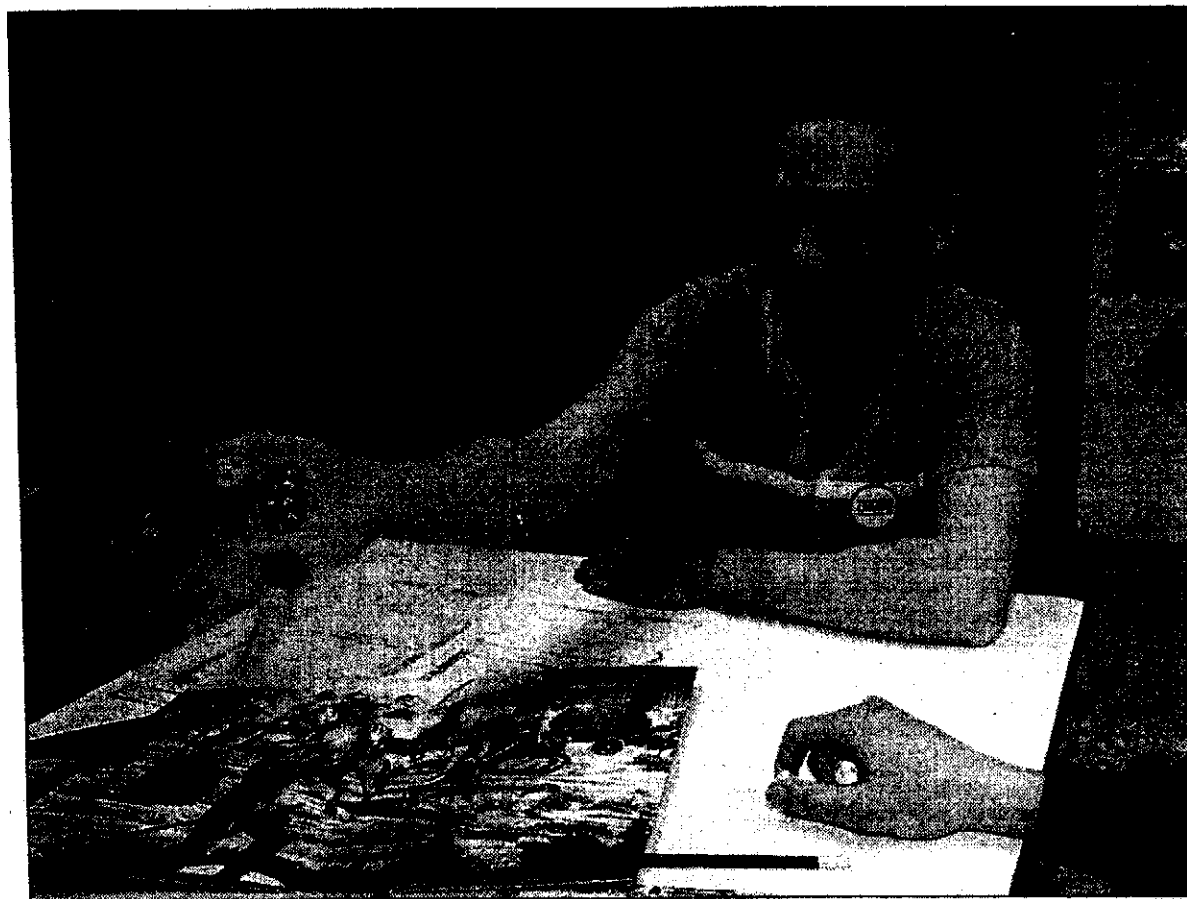
CECILIA GONZALEZ

BILBAO.— Los jugadores de rol de Bizkaia han decidido organizarse para defenderse y cambiar la imagen que la opinión pública tiene de ellos. Para ello, hace cuatro meses, se ha formado la Federación de Asociaciones de Rol (Ares) integrada por 11 asociaciones y más de 250 miembros. Ares tiene una triple finalidad: servir como punto de encuentro, como órgano difusor y como representante de los jugadores de rol de Bizkaia. «Es que estamos un poco hartos de que piensen que no tenemos más vida que el rol. Jugar es un entretenimiento como el fútbol, sólo que está menos generalizado», afirma

cómics, en la Historia, en clásicos de la Literatura, como *La llamada de Cthulhu* y del cine, como *Blade runner*.

En cualquiera de sus modalidades y estilos, es imprescindible la presencia de un *master*, quien dirige el juego. Es él quien plantea la aventura a los jugadores, quien maneja a los personajes con los que se encuentran a lo largo de la partida. Es el que crea la atmósfera, el lugar por donde se mueven y los obstáculos que han de superar, aunque sujeto a las reglas que rigen cada juego.

Con respecto a los jugadores, cada uno tiene un personaje, al que configura como prefiera, pero sujeto a las reglas de juego que el



IRUNE BENEDICTO

Un joven lanza los dados, en un momento de la partida de rol.

con él por tantos peligros y, también, cosas buenas. Es lo mismo que coger cariño a un personaje de un libro», comenta Fernando. A fin de cuentas, explica, «el personaje es un medio para que el

que creerte el personaje y la partida, pero hasta cierto punto, lo justo para pasarlo bien», insiste.

Las opiniones de los entendidos sobre el tema son encontradas. Por un lado, hay psicólogos que piden

así: a fin de cuentas, todos los adolescentes son "inadaptados sociales" porque están en una etapa de cambio importante», reflexiona Fernando. «De vez en cuando, sobre todo si hay algún suceso

está menos generalizado», afirma Xabier Ugalde, miembro de la junta directiva de Ares.

Junto a ello, esta Federación, como asociación juvenil, aspira a solicitar ayudas a los organismos públicos para poder desarrollar sus proyectos. Entre ellos, destaca la organización de unas jornadas de rol a lo largo del próximo año.

Este colectivo, que aglutina a jóvenes de todas las edades —sobre todo adolescentes— se queja de que sólo se acuerdan de ellos cuando se les vincula con algún asesinato sangriento. «La gente se piensa que somos satanistas y que tenemos ritos secretos extraños», afirma Fernando Tarancón, copropietario de una tienda de cómics y juegos de rol de Bilbao. «Yo pienso que no hace falta jugar a rol para cometer un asesinato: cuando alguien está pirado, está pirado y no necesita más motivos».

Se quejan de que el público no tiene un conocimiento real sobre los temas de los juegos de rol. «Es muy difícil explicar qué es el rol a alguien que no juega», admite Fernando. «Cómo se puede mostrar a alguien lo que supone luchar contra los turcos en las murallas de la Constantinopla del siglo XV o cómo se ve el mundo a través de los ojos de un hombre-lobo, si no se emplea la imaginación?»

Dinámica del juego

La finalidad del juego, según sus seguidores, es vivir aventuras, como se viven al leer un libro o al ver una película. La diferencia radica en que las decisiones críticas las toma uno mismo, no el guionista o el escritor.

En cuanto a los géneros, son muy variados. Abarcan aventuras en diferentes épocas, mundos y criaturas. Los hay basados en mitología de todos los pueblos, en

configura como prefiera, pero sujeto a las mismas normas que el *master*. Crean lo que se llama «ficha de personaje», en la que se definen sus características, como el aspecto físico, sus virtudes y debilidades, su forma de vida, su personalidad, etc. Cada jugador interpreta a su personaje y toma decisiones por él, manteniendo la coherencia con lo que se ha definido en la ficha. «No es extraño que el jugador coja cariño a su personaje después de haber pasado

A fin de cuentas, explica, «el personaje es en muchas ocasiones lo que querría ser el jugador y se comporta con la seguridad que a él le gustaría tener. Es una forma de proyectar cierta parte de él que no puede manifestarse de ordinario».

Evasión

«Este evadirse de la realidad no implica desconocer la diferencia entre lo real y lo imaginario. Tienes

sobre el tema son encontradas. Por un lado, hay psicólogos que piensan que es una práctica recomendable, ya que estimula la creatividad y se trata de un elemento socializador. Por el contrario, hay sociólogos que opinan que los jugadores de rol son unos inadaptados sociales que recurren a ese juego para sentirse aceptados e importantes. «Teniendo en cuenta que la edad en la que se empieza generalmente a jugar es hacia los 15 años, es lógico que se piense

Fernando. «De vez en cuando, sobre todo si hay algún suceso relacionado con el tema, algunos padres vienen a la tienda diciéndome que su hijo juega al rol, como si fuera un problema. Yo les suelo dar la enhorabuena». Fernando mantiene la tesis de que los jóvenes que juegan a rol saben expresarse bastante mejor que la media. «Durante una partida de cuatro horas, se está hablando todo el rato, cosa que el chico no hace si está jugando con una consola».

JOSUNE EGUIA / PSICOLOGA Y PSICOTERAPEUTA

«Hay que desvincular el juego de la alarma social»

C. G. M.

Josune Eguia Fernández es psicóloga y psicoterapeuta. Pertenece a la Asociación Española de Psicología Conductual, dirige el Centro Psicológico Tivoli y ha publicado varios libros en materia de educación y familia.

Pregunta.— Los juegos de rol, ¿son tan negativos como se cree?

Respuesta.— El juego por sí mismo es bueno. Lo que importa, sobre todo, es cómo se juega: cómo es el contexto en el que se desenvuelve la partida, cuál es el sistema de valores y la madurez de los jugadores, cómo es el vínculo que se establece entre ellos.

P.— ¿Cuándo surgen los problemas a la hora de diferenciar la realidad de la ficción?

R.— Los problemas no surgen por una razón única: suele ser un conjunto de circunstancias las que llevan al individuo a perder la noción de la realidad. No es el juego el que desencadena actos criminales, sino las patologías propias del jugador.

P.— ¿Cuál puede ser el motivo

desencadenante de esas disfunciones?

R.— Es difícil plantear una pauta general, porque depende en gran medida de cada caso en particular. Suelen darse al mismo tiempo diferentes causas como las genéticas, la baja tolerancia a la frustración, la inmadurez emocional, el escaso desarrollo del sistema de valores, la excesiva preocupación por agradar a los demás, el fracaso escolar, incluso el consumo de drogas y alcohol. No siempre se dan los mismos factores y en idéntica medida.

P.— ¿Cuál es la relación entre el personaje y el jugador?

R.— El jugador tiende a identificarse con el personaje. En los juegos, se expresan los sentimientos que no se muestran por regla general. Por ello, el personaje elegido suele ajustarse a una serie de valores que al jugador le gustaría alcanzar. Pero en el juego se elimina toda maldad del personaje. Es una percepción subjetiva de los valores que se admiran, sin las contrapartidas que en la vida real



EL MUNDO

podiera tener. En el juego, los defectos desaparecen.

P.— La evasión de la realidad, ¿es negativa?

R.— No, por el contrario, es bueno evadirse de la realidad, soñar de vez en cuando, durante unas horas al día. Ayuda a vivir la

vida y da tranquilidad. Pero esta conducta no ha de llegar al extremo en el que el individuo deje de enfrentarse a los problemas y que viva sumido en un mundo irreal.

P.— ¿Es cierto que el rol estimula la capacidad del habla?

R.— Más que la capacidad de habla, estimula la creatividad. Para la capacidad del habla, hay juegos más apropiados, aunque sí es cierto que estimula la comunicación, por lo menos entre los miembros del grupo de jugadores. Pero, desde luego, es uno de los que más estimulan la imaginación.

P.— De todo esto, ¿qué conclusiones sacarías con respecto al rol?

R.— Pienso que hay que desvincular este juego de la alarma social en la que está sumido. Encuentro que tiene más cualidades positivas que negativas. El peligro está también en otros ámbitos, como el cine y la publicidad, y en el mensaje subliminal violento que contienen. No pienso que el rol sea realmente el problema de la juventud, mientras se tenga claro que es sólo un juego.