

Marc Brell

Jocs de rol

Resum

L'origen dels jocs de rol el trobem als EUA de la mà dels seguidors de les novel·les de literatura fantàstica. No contents amb ser mers espectadors van voler interpretar i protagonitzar les aventures dels seus personatges preferits. Així cadascun dels participants adaptava per una estona el rol d'algun dels possibles personatges: elfs, orcs, nans, humans, etc. D'aquesta manera i amb l'ajut d'un director de joc que els introduïa en una trama fantàstica anaven creant col·lectivament una història, una aventura: la seva aventura.

Juegos de rol

El origen de los juegos de rol lo encontramos en los EE.UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica. No contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles personajes: elfos, orcos, gnomos, humanos, etc. De esta forma, y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura: su aventura.

Role-playing games

Role-playing games originated in the USA, and were created by readers of fantasy novels. Not content with being mere spectators, they wanted to interpret and take part in the adventures of their favourite characters. As a result, each participant temporarily took on the role of one of the possible characters - elves, orcs, gnomes, humans, etc. With the help of a gamesmaster who placed them in a fantasy world, they collectively created a story, an adventure - their adventure.

Autor: Marc Brell

Article: Joc de rol

Referència: Educació Social, núm. 33 pp.

Adreça professional: marc@clarío.info

Introducció

I un dia vingué l'aventura

L'origen dels jocs de rol el trobem als EUA de la mà dels seguidors de les novel·les de literatura fantàstica. No contents amb ser mers espectadors van voler interpretar i protagonitzar les aventures dels seus personatges preferits. Així cadascun dels participants adaptava per una estona el rol d'algun dels possibles personatges: elfs, orcs, nans, humans, etc. D'aquesta manera i amb l'ajut d'un director de joc que els introduïa en una trama fantàstica anaven creant col·lectivament una història, una aventura: LA SEVA AVENTURA.

Una aventura única, irrepetible, viscuda en primera persona, ja que eren les decisions dels jugadors les que anaven matisant les relacions entre els personatges i amb tots aquells éssers que es trobaven en la ficció.

I després de l'aventura va venir l'escàndol

Perquè també dels EUA ens van arribar notícies, que aviat van ser també notícies de caràcter nacional i local, sobre fets fantàstics: els jugadors de rol es reunien per les nits i celebraven ritus satànics, exhumacions de cadàvers i assassinats. Els jocs de rol es van envoltar d'un halo fosc, d'una impenetrable boirina que feia sospitar tota la comunitat. Les mares van prohibir als fills jugar a rol, els professors no en volien saber res del tema, la comunitat sospitava dels joves amb pinta rara (bé, això no ha canviat). Però bé, tot això no eren els jocs de rol, ni ho són ara.

Però què són els jocs de rol?

Els jocs de rol ja tenen un nom prou descriptiu, però val la pena desenvolupar-lo. En un principi és un joc, amb tot el que això comporta: llibertat, diversió, entreteniment, *no realitat*, regles pròpies... Per altra banda, és de rol: model de comportament social. És per això que els jocs de rol els podem definir com aquelles activitats lúdiques en què els participants interpreten models de comportament que no són els seus.

En educació infantil, i ja des de Piaget, hi ha una cosa que coincideix amb aquesta definició: el joc simbòlic. La diferència entre uns i altres és que el joc de rol té unes normes més complexes, preestablertes i assumides per tots, ja que és un joc en grup. Però, sobretot, la gran diferència és que no és un joc de nens (ni de nenes), sinó de joves i adults.

El joc per a adults passa per una fase de creació de personatges. Hi ha el que s'anomenen fulls de personatge en els que s'apunten les seves característiques: destresa, habilitat, carisma, sociabilitat i altres atributs. Però, sobretot, s'hi posa la seva història, els seus defectes, les seves ambicions, les seves pors, tot allò que pot motivar al personatge i que, en molts casos, no correspon als valors del jugador que l'interpreta.



Per altra banda, un jugador especial: el director de joc. És feina del director de joc pensar el guió d'una història per als personatges, el guió de la nostra aventura. També és feina del director de joc interpretar tots aquells personatges que intervenen dins de la història, però que no són duts per cap jugador (PNJ – Personatge no jugador). Aquests personatges són allò que en el cinema s'anomenen extres, figurants, actors secundaris.

Jocs de taula i jocs en viu

Hi ha dues modalitats de joc de rol: en taula i en viu:

- **El joc de rol de taula**

És el tradicional, el que es juga més sovint als clubs de rol, a les cases, allà on hi ha uns quants jugadors amb ganes de gresca. Es juga, com el nom indica, al voltant d'una taula. on el director de joc va descrivint situacions i els jugadors van descrivint les accions que realitzen els seus personatges.

- **El joc de rol en viu**

És un mica diferent; els jugadors no descriuen sinó que interpreten, dramatitzen els seus personatges. És una dinàmica molt semblant a la del teatre d'improvisació.

Què s'espera dels jugadors

El que han de fer els jugadors és imaginar què faria un personatge concret, segons els valors, les vivències i el bagatge d'aquest personatge. És a dir, ser coherent amb el que hi ha al full de personatge.

Un exemple

Un director de joc proposa una escena:

Sou en un carrer, uns passejant, tornant del treball uns altres, alguns aprofiten per anar al banc corrent abans que tanquin. De sobte, un cotxe para davant del banc i tres encaputxats armats hi entren, què feu?

Cadascun dels jugadors interpretarà el que creu que el seu personatge faria, no el que el jugador faria sinó el seu personatge, de manera que podria passar:

Oriol: el seu personatge, l'Elisenda, és una mare que ve d'arreglar els xiquets d'escola: - Jo agafo els dos xiquets de la mà i fujo corrent, no miro enrere ni pregunto, no vull ser a prop si això es complica, no tinc temps per esperar la policia.

Claudi: el seu personatge, en Toni, és músic i anava corrent al banc a veure si, per fi, els havien pagat el *bolo* que van fer el mes passat: - Jo em quedo a veure què passa, truco a la policia amb el mòbil, no vull que ens prenguin els diners en cas que haguem cobrat.

Maria: el seu personatge, en Francesc, és un vividor, no fa res concretament, a part de viure a l'esquena dels pares, no troba emocions a la vida i se sent una mica decebut de tot: - Jo hi entro de cap, pot ser molt emocionant...

Com podeu veure, cadascú ha adoptat el rol del seu personatge i li descriu accions que són coherents amb ell i amb la història i l'ambientació que narra el director de joc.

És important que us fixeu que, normalment, es juga en primera persona, de la mateixa manera que la xicalla quan juga a indis i vaquers, pares i mares, etc.

Límits del joc: espai i temps

Com en tots els jocs, els jocs de rol són delimitats pel temps i l'espai, sobretot els jocs en viu. El fet de jugar en primera persona fa que els jocs de rol siguin molt empàtics; durant una estona no *eres* tu, és l'altre qui fa i desfà. Per tant, cal delimitar molt bé i de manera explícita on són els límits del joc tant en espai com en temps: Juguem dins de l'aula, al pati, etc. sense sortir-nos y fins a tal hora.

La transgressió d'aquests límits ens indica alguna anomalia en el joc o en el jugador que no té clara la línia entre realitat i joc. Són, inequívocament, els casos que hem llegit a la premsa i que tan mala fama han donat als jocs de rol.

Simulació o rol

Ja que el joc de rol tenia tan mala premsa, s'ha estès l'eufemisme de jocs de simulació. Però voldria fer, i és una apreciació pròpia, una distinció entre el que és un joc de rol i el que és un joc de simulació.

En el joc de rol, com hem dit, s'interpreta un personatge, una manera de ser. En el joc de simulació se simula una escena, un problema, però no tenim per què assumir un rol¹.



N'hi ha prou amb un exemple

Un joc de simulació poden ser els escacs, on cada jugador simula que comanda un exèrcit i té l'objectiu de matar el rei contrari. El joc simula una batalla entre exèrcits medievals, però en cap moment el jugador interpreta un paper, un model de comportament.

De manera que els jocs de rol són jocs de simulació, perquè se simulen situacions de manera interpretativa, però no tots els jocs de simulació són jocs de rol (de fet a les jornades de jocs de simulació no se sol jugar als escacs...).

I tot això, per què ens serveix?

Exacte, per què ens pot servir tot això? Doncs molt fàcil, per posar-nos en la pell de l'altre. Els jocs de rol són eines educatives molt potents, ja que són un suport de visualització de problemàtiques i dinàmiques.

El joc de rol, com hem dit, es juga en primera persona, de manera que s'estableix una empatia entre el jugador i el seu personatge. El jugador és qui pren les decisions, però basant-se en les raons d'un altre. És aquest poder empàtic el que podem aprofitar millor per entendre per què l'altra gent fa el que fa o es comporta com es comporta.

Per altra banda, és un aprenentatge participatiu. Tot el grup col·labora en posar en escena una història, per desenvolupar-la per aconseguir els objectius que se li marquen com a grup (de personatges) i per aconseguir, alhora, els seus propis objectius (també com a personatge).

Pel que fa a coneixements, el joc de rol, i podríem ampliar al de simulació, és un procediment que ajuda a fer més significatius certs aprenentatges. El joc de simulació permet experimentar els dubtes, privilegis o sentiments de personatges de l'entorn que coneix o d'altres, sobre els quals s'ha de documentar per tal de poder assumir el seu paper amb propietat.

En aquest punt, crec que em permetreu citar diferents autors:

Mercè Junyent i Pubill² en la seva tesi doctoral diu: És una etapa adequada (la dels xiquets i xiquetes de primària) també per als jocs de rol que permeten explorar com poden pensar i actuar altres grups, altres persones, cap al medi.

En un article de Fidel Molina Luque³ sobre tècniques de resolució de conflictes diu: El joc de rol té com a objectiu que les persones que hi intervenen puguin vivenciar el paper que fan. És a dir, que es posin en la pell de l'altre, que visquin allò que altres poden sentir, i així ajudar a la comprensió de diferents postulats i posicionaments.

Objectius

Així doncs, els jocs de rol i de simulació ens permeten usar-los amb diferents objectius o finalitats:

- Analitzar situacions i comportaments des d'altres punts de vista
- Comprendre les raons, empatitzar, amb altres col·lectius o grups
- Mesurar dins d'un joc les repercussions d'una decisió o d'un comportament
- Assajar diferents actituds per veure quines són les més positives individualment i com a grup.
- Crear dinàmiques de distensió a través del joc
- Buscar nous camins d'acostament entre persones (a través dels personatges)
- Incitar la curiositat i el coneixement de la realitat que envolta un personatge o situació
- Detectar maneres de ser, aspiracions i desigs més o menys amagats dels jugadors.

I com puc fer jo tot això?

Hi ha moltes maneres d'afrontar una sessió de jocs de rol. Podem muntar una partida molt direccionalista, on controlem tots els elements possibles per aconseguir arribar a un punt concret, o podem proposar una partida absolutament participativa des del primer moment en què el que ens interessa no és viure una situació concreta sinó el procés creador, el treball en grup i l'anàlisi del procés.

El procés dirigit

En aquest model el que busquem és una resposta concreta, analitzar una actitud o situació concreta, és per això que els ho donem tot fet.

Com a director de joc cal fer un esforç d'abstracció per suposar totes les situacions possibles i la manera de potenciar unes o altres per aconseguir arribar a un lloc concret.



Exemple

TEMA: els prejudicis impedeixen el diàleg

SITUACIÓ: La partida transcorre en una illa deserta el 1302, el vaixell en què viatjaven els personatges ha naufragat. L'illa és molt petita i gairebé no té recursos. L'objectiu dels personatges hauria de ser sobreviure i fugir. Els personatges pertanyen a diferents religions (cristiana, musulmana i jueva). Als fulls de personatges es predisposa els jugadors en contra de les altres religions.

PLANTEJAMENT: La situació té solució, és a dir, que cada personatge té una habilitat o peculiaritat que sola no serveix de res, però en conjunció amb altres habilitats poden donar servei a la comunitat. Per exemple, hi ha un artesà fuster cristià i un empresari navilier jueu. Si s'ajunten l'un i l'altre, el fuster podria construir un bot amb la direcció del navilier (que no sap treballar la fusta).

EL QUE PASSA NORMALMENT: Cada grup religiós es tanca en ell mateix i acaben competint pels escassos recursos sense arribar a un diàleg.

El procés participatiu

En el segon cas ens interessa més fer un procés participatiu del revés, són els jugadors els qui creen els personatges (sempre amb unes pautes preestablertes pel grup o l'animador).

El procés de creació dels personatge és molt interessant i val la pena analitzar-lo una mica. De manera inconscient es bolca part de la nostra personalitat en un personatge que creem del no res. És així com hi poden aparèixer entre altres:

- Frustracions que intentem superar a través del personatge
- Comportaments que ens són vedats a la nostra vida i volem assajar
- Traumes o records dolorosos que intentem exorcitzar
- Relacions amb tercers que voldríem canviar
- Sentiments amagats (velles rancúnies, odis inconfessables, amors impossibles, etc.)
- Aspiracions
- Idealitzacions

De la mateixa manera podem proposar que siguin els mateixos participants els qui creen un món, un escenari sobre el que jugaran els personatges. Fer això ens pot interessar per incitar-los a la lectura, la investigació d'un moment històric concret en un lloc específic⁴. De fet jo mateix vaig aprendre més història del moviment càtar i la croada impulsada per Innocenci III jugant amb els meus amics partides ambientades a la Provença de 1200 que a escola amb el professor.

El joc així es converteix en el mobilitzador d'una investigació (que pot ser tan històrica com geogràfica, com d'anàlisi d'uns fets o d'una realitat) volguda i desitjada pels participants.

La direcció del joc i la manipulació de les situacions

La funció del director del joc és aconseguir una interacció lliure amb els jugadors

La funció del director del joc és aconseguir una interacció lliure amb els jugadors. I remarco allò de lliure. Perquè hi hagi un joc hi ha d'haver llibertat, i el gran error dels directors novells és trencar la sensació de llibertat al joc.

Està clar que el director dirigeix i, per tant, manipula, però ho ha de fer sense que es noti. No, no us poseu les mans al cap.

L'exemple que poso sempre és el següent:

El director de joc té previst que el grup arribats a un encreuament vagin a la dreta perquè trobaran un castell on hi ha una reina que els dirà que han de rescatar el príncep. Per a aconseguir-ho hauran de tornar per on han vingut i anar creuant a l'esquerra on trobaran al drac que ha segrestat el príncep.

En el moment de jugar el director diu: Bé, aneu per un camí que s'encara a les muntanyes, fa un dia clar, arribeu a un encreuament, què feu?

Els jugadors decideixen anar directament a l'esquerra.

El director de joc no pot impedir-ho, ja que semblarà que coarta la llibertat de decisió dels jugadors i, per tant, generarà desil·lusió, apatia i fins i tot animadversió. L'opció correcta és:

- Molt bé, aneu cap a l'esquerra i us trobeu un castell amb una reina que...

Com a directors dels jocs de rol heu de tenir molta mà esquerra i tenir una certa capacitat d'improvisació, però treballant amb gent que no l'ha de tenir?

Exemples i propostes

Joc dels papers a l'administració

Una proposta per entendre les dificultats dels migrats a l'hora d'aconseguir els papers. Els jugadors han d'aconseguir el visat model A-45/23C. Els dinamitzadors faran de funcionaris. Cal establir un protocol que es seguirà estrictament. Per aconseguir el visat A-45/23C cal presentar en registre una sol·licitud mecanografiada, signada i segellada per l'agent d'immigració local, adjuntant un certificat de bona voluntat i els formularis 534 i 452 degudament complimentats.

Com podeu imaginar això només és un exemple i el podeu simplificar o complicar tot el que vulgueu. Unes frases que en boca dels dinamitzadors li donaran l'aire que el joc necessita: “Ui!, perdona, és que el company que se n'encarrega no hi és”, “És que el registre no és obert a les tardes”; “Com que ho ha presentat fora de termini cal que iniciï el procés Q34 de demora”; “Perdoni, però ha signat on no pertocava, haurà de tornar a la finestreta d'informació”.

Joc discriminatori a una acampada

Les sortides a acampar són moments de convivència íntima, on les regles de la realitat es modifiquen en un espai de lleure. És un lloc ideal per a plantejar algunes qüestions. El joc es planteja de la següent manera: hi ha dues castes. Una d'elles té dret a ús de la piscina, va d'excursió a algun lloc fora del campament, els monitors són extremadament amables amb ells, són els primers a menjar i poden triar el que mengen. L'altra casta té una colla d'obligacions abans de poder gaudir d'un moment de relaxament, han d'escombrar i fregar el centre, parar i desparar taula a la casta alta, mengen després i el que els sobra als altres. El criteri de pertinença o no a una casta o a l'altra ha de ser absolutament arbitrària i ridícula. En cas de jugar diferents dies es pot passar una enquesta sobre gustos (maduixa o xocolata, col o nap, aigua o neu, etc.) el primer dia; els qui han triat una opció seran una casta i els altres l'altra. Es pot jugar també amb el color del pèl, ulls, tenir el dit anular més petit de 7'4 cm, etc.).

El joc es planteja als jugadors i s'expliquen les normes. El joc (o una sessió) dura 24 hores, des de les 0:00 fins a les 24:00. El criteri de pertinença es farà saber mitjançant un cartell pel matí, de manera que ningú sap on li tocarà estar l'endemà (cosa que fa sentir encara més l'arbitrarietat de la mesura).



Jocs i propostes ja desenvolupades

Hi ha diferents propostes basades en jocs de rol ja desenvolupades i preparades per a jugar. Algunes d'elles són

Joc de rol: Àfrica, deute o educació

El joc simula una reunió de la comissió preparatòria del Pla 2015: «EDUCACIÓ PER A TOTS», que l'Assemblea de les Nacions Unides vol posar en marxa. L'Assemblea ha encarregat a la Comissió la missió d'aprovar una proposta que garanteixi l'accés a l'escolarització de tots els nens i nenes de Moçambic.

Publicat per INTERMON.

Joc dels cubs (és un joc de simulació i no de rol)

Es fan 4 grups i es reparteix el material de manera desproporcionada, alguns tenen més d'una cosa, els altres més d'una altra. Se simula la repartició desigual de recursos (no diners) al món. La podeu trobar desenvolupada a <http://edualter.org/material/dinamic.htm>.

El Gran joc dels continents⁵

No sé quin va ser primer o si van arribar per diferents camins, però el gran joc dels continents és un joc on se simulen les relacions internacionals i es poden avaluar la distribució de les riqueses.

Marc Brell

-
1. Teniu jocs de simulació desenvolupats per a l'adquisició de coneixements a DD.AA, *17 Jocs d'estratègia i simulació*. 1992 Graó Editorial. Barcelona dins de la col·lecció Instruments Guix.
 2. Mercè Junyent i Pubill, EDUCACIÓ AMBIENTAL: Un enfocament metodològic en formació inicial del professorat d'educació primària. Universitat de Girona
 3. Article EL CONFLICTE COM A FACTOR DE CONVIVÈNCIA de Fidel Molina Luque, Catedràtic de Sociologia (CEU) a la Universitat de Lleida
 4. Un exemple d'aquest procés el teniu en Enric Romero González, *Fer cultura clàssica construint un joc de simulació*. 1998 Publicat per la Federació de moviments de renovació pedagògica de Catalunya i editat per Rosa Sensat.
 5. Podeu trobar-lo en dos llibres: *Minyons escoltes i guies sant Jordi de Catalunya* (1994); *El gran joc dels continents i altres*. Ed. MEGSJ. Barcelona, i *Scouts de Castilla y León.. El gran juego de los continentes... y otras actividades de educación para el desarrollo*. 1998 Valladolid.
-