

Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol en Barcelona

Aran Romero Moreno – *Universitat Autònoma de Barcelona*¹

DOI: <http://doi.org/10.5565/rev/periferia.683>

Resumen

En el presente trabajo el autor se aproxima al juego desde una visión antropológica, tomando el caso de un club de jugadores de rol de Barcelona. A través de descripciones etnográficas en tiempo de partida y de diversas entrevistas a sus miembros (de los cuales él mismo es uno), este analiza el tiempo de juego como una forma de suspensión de la realidad que los jugadores emplean para experimentar de forma segura. Con todo, el artículo nos llevará a comprobar que, pese a la aparente suspensión de las estructuras normativas de la realidad a través del espacio excepcional de juego, en su interior acaban por reproducirse los mismos esquemas de dominación y jerarquías de la realidad social, quizás de forma más efectiva que nunca. De este modo, el autor trata de abordar relacionamente el juego desde la teoría sociológica y la sociedad desde la teoría del juego.

Palabras clave: juego; juegos de rol; círculo mágico; violencia simbólica

Abstract. *Role-playing games and the roles of game: anthropological review of a role-playing game club in Barcelona*

The author approaches game theory and players practice from an anthropological perspective, taking a role-playing game club in Barcelona as an ethnographic case of study. Through thick descriptions and various interviews to the members of the club (being the author himself one of them), he analyses the playing time as a form of suspension of reality where players can safely experiment, interpreting different and often deviant roles. However, the article will show us that through the easefulness and banality of the game, the normative structures and hierarchies of reality are reproduce perhaps even in a more efficient way. Thus, he tries to analyse both reality and game through the same theoretical corpus: the sociology of game and game as sociological theory.

Keywords: game; role-playing games; magic circle; symbolic violence

Introducción

Históricamente la Antropología ha tomado la actividad humana del tipo espectacular como la piedra angular de su análisis científico. Así, en latín *spectaculum* es la conjunción de dos componentes léxicos: *-spectare* (ver, contemplar) y *-culum*

¹ Enviar correspondencia a: Aran Romero Moreno, aran.romero@e-campus.uab.cat

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

(medio, instrumento), siendo su significado literal "medio para ver". En este sentido, todo ritual es en esencia una forma de espectáculo significativa cuyo poder reside en su oposición frente a algo cotidiano, mundano. Al hablar de rito, donde Durkheim veía consolidación y reproducción, van Gennep encontró tránsito y transformación, dos caras de una misma moneda (Turner, 1980). En el presente artículo analizaremos un tipo particular de rito-espectáculo que sintetiza a la perfección esta dualidad entre la suspensión de las estructuras sociales y su reproducción: el juego. Lo que introduzco bajo estas líneas es un estudio etnográfico de un club de jugadores de rol en la provincia de Barcelona que lleva en activo más de veinte años y del cual yo mismo soy miembro. Flirteando con la técnica autobiográfica me centro en el análisis sincrónico de una serie de sesiones de juego y entrevistas realizadas durante año y medio entre 2015 y 2016. El artículo trata de situar simultáneamente y desde el caso particular una teoría sociológica del juego y el juego como teoría sociológica. De este modo, tras definir las características y los límites del juego y la partida de rol, describiré el posicionamiento de los jugadores en un espacio invisible de fuerzas que morfológicamente resulta idéntico al de la realidad que lo contiene.

¿Qué son los juegos de rol?

Los jugadores llegan al piso de Rubén², esta vez somos nueve jugadores y Jaume hace de director de juego. El sistema de juego que vamos a utilizar es el de Mundo de Tinieblas, se nos proporcionan las fichas ya generadas de los personajes que interpretaremos y lo único que necesitamos son dados de diez caras. Desplegamos la mesa en el comedor del piso, Jaume se coloca en el extremo de la misma y divide físicamente el espacio de juego con un tríptico de cartón. Tras este coloca sus papeles, al parecer lo que será el guion general de la partida. Mientras los demás participantes vamos sacando los dados y

² Todos los nombres propios presentes en la etnografía incluido el del club mismo al cual yo llamaré El Club de rol, han sido (a menos que especifique lo contrario) modificados con el propósito de mantener el anonimato de sus miembros.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

leyendo la descripción que incluye la ficha de personaje. Somos siete hombres y dos mujeres, todos nos conocemos a excepción de Carles que ha sido invitado por Alba y es su primera vez tanto en el club como jugando a rol. El Máster indica a través del inicio de su actuación que hemos entrado en tiempo de partida, la magia comienza. Hasta que acabe la partida cada jugador interpretará un rol determinado indicado por la ficha de personaje. En este caso la ambientación del mundo al que jugaremos hoy (su estética y sistema de reglas básicas) mezcla la inspiración de novelas de terror gótico en época actual con otros elementos del folclore tradicional europeo: vampiros, hombres lobo, hadas, magos, etc.

Pese a que casi todos, en menor o mayor medida, conocemos las reglas del sistema estas no resultan imprescindibles para poder empezar a jugar. Carles al principio expresaba estar un tanto preocupado por este motivo pues no tiene experiencia alguna en juegos de rol, lo que hace que desconozca el funcionamiento de las tiradas de dados, las habilidades de su personaje y demás elementos mecánicos. Sin embargo, pronto se ha percatado de que lo esencial es entrar en la interpretación del personaje y dejarse llevar por la ficción que Jaume nos propone a través de sus descripciones. Con frases como “estáis en...” o “aparece el mayordomo de la mansión y dice...” el Máster nos sitúa en escena, nosotros somos libres de decidir cómo actuar y cómo manejar nuestro rol en un texto que se va componiendo sobre la marcha. La esencia del juego de rol es la improvisación. Las risas, bromas y parodias de nuestra propia actuación son constantes.

Solo en los momentos en que decidimos emprender una acción que requiere cierta habilidad o especialización, como en actividades de confrontación o en la “búsqueda de pistas”, el director de juego nos pide que lancemos los dados. La tirada debe ser sumada a ciertas características numéricas que nuestra ficha de personaje incluye. Un ejemplo es cuando en tiempo de partida intento descifrar el mensaje oculto que encuentro entre las hojas de un libro misterioso

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

en la biblioteca de la mansión, el Máster me pide entonces que lance los dados y sume a esta cifra mi puntuación en inteligencia, el número total me dará una idea aproximada de cómo se ha resuelto de bien mi acción³.

Dejando por un momento la cuestión hermenéutica, vemos que un juego de rol es ante todo una ficción compartida. La negociación a través de la interpretación y la improvisación de una narrativa que nace y muere durante el tiempo de partida. Podríamos decir que se trata de una forma codificada de aquello que los niños llaman "hacer como si", donde literalmente el objetivo es convertir tu rol en juego. Como podemos imaginar estas formas de ocio basadas en la simulación y la interpretación están íntimamente relacionadas a aquellas otras de la representación y la exhibición. Preguntarse por el origen de este género sería tan fútil como preguntarse por el origen mismo del acto de jugar. Ya Heráclito (fragmento B52) mencionaba entretenimientos como el de la *basilinda* (del griego *basileus*, rey), literalmente "jugar a ser rey". Sí que existe, no obstante, un consenso mayoritario al situar en la publicación de la primera versión de *Dungeons & Dragons* en 1974 de Gary Gygax, el nacimiento de los Juegos de rol estandarizados tal y como hoy los conocemos. Este juego inicialmente pensado como entretenimiento estratégico con miniaturas fue evolucionando hasta prescindir casi por completo de elementos físicos, basando toda su dinámica en la narrativa y el poder de la imaginación (Martínez, 2014).

El Club de Rol

En sus inicios a principios de los noventa, El Club de Rol se formó a partir de un grupo de adolescentes que jugaban a tener un club de juego. ¿Qué es un club sino un modo de juego más? Rafa y Jaume explican que el primer paso en la constitución del club fue la jerarquización de sus miembros: Jaume presidente, Joel vicepresidente, Rafa tesorero y Alberto secretario (según Jaume), miembro ordinario (según Rafa); además introdujeron una cuota de "cien pesetas a la semana" que utilizarían para

³ Partida setiembre de 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

comprar los manuales de juego de forma colectiva. Dichos miembros fundadores, a través del instituto fueron atrayendo a otros amigos y conocidos que sentían curiosidad por saber más sobre los juegos de rol que en aquella época empezaban a aparecer en Barcelona. No fue hasta años después que los miembros se estabilizaron en un número regular de jugadores que acabarían por identificarse a sí mismos como pertenecientes al Club de Rol:

Sí, al principio empezamos en un local del ayuntamiento en el barrio, y creo que nos juntábamos siempre los viernes por la tarde. Creo que incluso iba a casa y luego volvía para quedar... Y eso, éramos los cuatro que he dicho al principio y siempre iba viniendo alguien más, no éramos siempre los mismos. Los demás vinieron en segunda ronda...⁴

En el momento en que yo entré al Club de Rol con catorce años, a través de Núria (pariente mía), el club estaba formado por siete miembros permanentes: Jaume, Rafa, Alberto, Jaime, Rubén, Matéu y Núria, además de Josep y David como miembros reconocidos, pero jugadores eventuales. De edades similares entre 26 y 29 años, excepto Núria que entonces tenía 34, y todos de la misma ciudad. Así, la amistad que había entre ellos se extendía más allá de la afición que compartían, los Juegos de rol hicieron de nexo de unión gracias a los cuales se llegaron a conocer, aunque estos fueran más bien un elemento circunstancial:

Sí, sí, podría haber sido otra cosa. A juegos de ordenador jugábamos y tráfico de disquetes para instalarnos los juegos de PC que había en esa época también lo hacíamos. Si me hubiese encontrado a gente que me hubiese dicho vamos a montar un equipillo de futbol para hacer una liguilla, pues quizás hubiera hecho futbol, vete a saber.⁵

Con todo, los Juegos de rol siguen siendo el núcleo de movilización de los miembros

⁴ Entrevista Rafa, 2016.

⁵ Entrevista Rafa, 2016.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

del Club y es fácil comprobar la importancia que dicha afición ha tenido para ellos. Cuando yo entré todavía era común alquilar locales específicamente para jugar cada viernes por la noche. En otras épocas, me contaban, habían llegado a compartir local con otros grupos y clubes distintos de la ciudad, momento en el que la promiscuidad entre jugadores, miembros y aficiones fue mayor. Quizás hubo un tiempo en que "jugar a rol" tenía un significado mucho más amplio que podía implicar disfrazarse, ir de fin de semana a la montaña, emborracharse, drogarse con gente a la que no conocían especialmente y una larga serie de actividades difícilmente separables de la propia experiencia juvenil de los miembros.

El círculo mágico

Sin duda es Johan Huizinga (2000) el autor que más ha influenciado los estudios sobre juego y ocio. Su libro *Homo Ludens* publicado en 1933 asentó las bases de una teoría del juego que desde entonces ha girado en torno a la noción del "círculo mágico", concepto popularizado desde la llegada de internet y los mundos virtuales. Para Huizinga el juego es "otra cosa", un estado que supone la suspensión de lo cotidiano en una esfera que se rige por sus propias lógicas internas: "El juego no es la vida 'corriente' o la vida 'propriadamente dicha'. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia." (p.21).

Para Huizinga el juego representa ante todo un estado, algo que es y en determinado momento deja de ser. Roger Caillois (2001), otro de los grandes referentes al hablar de la teoría del juego, revisaría y sistematizaría treinta años más tarde los postulados de Huizinga definiéndolo bajo las siguientes cinco características: (1) es una actividad libre; no es posible entrar al círculo del juego por obligación o mandato y es por tanto fundamental que pueda ser abandonado en cualquier momento. (2) Es una actividad separada de la vida ordinaria; lo que sucede en juego no tiene por qué coincidir con lo sucedido en la cotidianidad. (3) Es incierta; el juego requiere de una incertidumbre (simulada) que de margen a la sorpresa y la (re)creatividad. (4) Es una actividad no productiva; durante el tiempo de juego no se producen bienes nuevos, a lo sumo se intercambian aquellos que están en juego. A menudo el derroche y el exceso son

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

típicos del estado lúdico. Finalmente, (5) consiste en "hace como si"; el jugador siempre tiene una consciencia de la realidad alterna "real", perteneciendo al ámbito del simulacro.

El lector habrá notado que la filosofía del juego de Huizinga y Caillois reformula de algún modo las teorías clásicas sobre el carnaval. Conceptos como los de "inversión" o la "doble vida" de lo carnavalesco de Bakhtin resultan esenciales para entender la idea de círculo mágico. A menudo ese ir a otro lugar lleva implícito el sentido de transgresión de las estructuras y las jerarquías de la vida ordinaria como un santuario que mantiene a raya el colapso de lo social. Juego y fiesta, si bien no son conceptos exactamente sinónimos, son términos hermanos que ejemplifican la variedad de entre actos cuyo nexo común es la idea de *participación voluntaria* (Delgado, 1992). Morfológicamente hablando, juego y realidad se cimientan sobre las bases de mundos imaginarios idénticos, por lo tanto, si es posible aún reivindicar la existencia del círculo mágico es debido a que lo que se opone a la norma no es la transgresión o su negación (pues esta no deja de reconocerla), es precisamente la regla. El máximo valor del juego deriva de su codificación banal, innecesaria, sin función aparente. Paradójicamente en tiempo de juego es cuando uno se juega menos.

La disciplina antropológica ha tratado de demostrar que la compartimentación y división de la realidad humana nace de la necesidad de controlar la incertidumbre y el peligro (Douglas, 2001; 1988). A grandes rasgos, podríamos decir que a mayor incertidumbre mayor es la codificación de la experiencia social en forma de ritos, clasificaciones binarias y mitos de separación. Por el contrario, lo ambiguo queda bien o en el rango de la contaminación y el desorden o en el de lo transitorio (que siempre va acompañado de cierto grado de peligrosidad). Concebimos el círculo mágico como un "refugio" precisamente porque consiste en la abolición absoluta de toda incertidumbre a través de la contención que ofrecen las reglas.

Nos encontramos hoy en el recientemente estrenado piso de Alba y Pablo. En total somos diez jugadores: Daniel, Matéu, Rubén, Miriam, Jaime, Rafa, Pablo, Alba, Jaume y yo, aunque Rubén y Rafa todavía no han llegado. Como ya es

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

costumbre, jugamos un viernes por la noche, incluso la hora de quedar es siempre la misma, las diez en punto. Al llegar, Rubén hace un comentario muy típico de él: "hoy quien sea el Máster, que ponga muchas ostias, tengo ganas de matar, matar y matar que he tenido un día de mierda en el curro". Rubén es ingeniero y trabaja como jefe de grupo en una compañía de obra pública. Miriam secunda la petición de Rubén contestando: "sí, yo también necesito un break del mundo, porque llevo una semanita que tela..." (Miriam es auxiliar de enfermería en un hospital público). Después de estar un buen rato charlando sobre trabajo, política y otros temas "serios", Jaume recuerda que hoy teníamos pensado probar un nuevo sistema de juego nuevo llamado *Fiasco*. Rubén vuelve a añadir que "el sistema es lo de menos, mientras haya ostias...", la risa es generalizada.⁶

La idea de romper con la realidad cotidiana a través de reglas totalmente gratuitas es una constante para los jugadores del Club de Rol. Se concibe el juego como un refugio o, incluso, como una forma de descarga catártica ("quiero matar, matar y matar"). "Ser alguien que no puedo ser normalmente y hacer cosas que no puedo hacer normalmente", menciona Alba a propósito de la significación de estos juegos donde la violencia imaginaria parece tener un papel significativo. Jugar es ejercer el derecho a deformar la realidad desde una posición segura, libre de peligro, como si el juego fuera un espejo cóncavo donde se es y *no* es simultáneamente.

De entrada, vemos que hay una regularidad destacable, los miembros llevan veinte años jugando siempre el mismo día de la semana, unas veces más temprano otras más tarde, pero siempre en viernes. Jaume en la entrevista dijo lo siguiente respecto a este hecho:

Hombre, durante mucho tiempo ha sido así, y cuando digo durante mucho tiempo, ha sido durante muchos años... para mí, empezar el fin de semana era

⁶ Partida Fiasco, Julio 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

la partida del viernes por la noche, o sea he estado trabajando toda la semana y psicológicamente era: partida y fin de semana... Supongo que por eso también acaba agravando el tema de la partida como algo importante.⁷

Él equipara la llegada de la partida a la llegada del fin de semana, es decir, ve el juego como un constitutivo temporal. Por su parte, Rafa explica que en ocasiones mientras está en el trabajo (es informático) piensa en maneras de mejorar sus personajes o en ideas que se le ocurren para enriquecer la historia de alguna de sus partidas: "así en mi mente estoy jugando a rol y es una forma de desconectar también". Estos ejemplos ilustran cómo el juego, como estado mental, se define a través de binomios opuestos del tipo laboral-festivo, obligación-ocio, conexión-desconexión. Divisiones que forman *interludios*, es decir, tiempos efímeros cuyo inicio y final son concebidos simultáneamente: "el lunes a trabajar otra vez... que palo" se lamentaba Pablo. A diferencia de los *rites du passage* que "indican y establecen transiciones entre estados distintos" (Turner, 1980, p.103), el juego es transicional en tanto a que descompone para volver a componer después un mismo estado original, renovándolo así durante el proceso.

La *Illusio*: lo Social Como Juego

Fuera del círculo mágico las reglas se tornan más corpóreas y a la vez menos evidentes que nunca. En la realidad la norma cumple exactamente la misma función que la regla en el juego: controlar el peligro y la incertidumbre, como ley en su forma más explícita y como moral o *ethos* en su estado más implícito. No obstante, a diferencia de lo que ocurre con la regla, la norma no es capaz de desterrar por completo el peligro, dado a que la experiencia humana es demasiado basta como para controlarla y delimitarla en su totalidad. Solo a través de la invisibilización la norma es capaz de mantener la ilusión de control duradero (siendo esta naturalizada).

⁷ Entrevista Jaume, 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

No es casual que a menudo en ciencias sociales se utilice la analogía del juego para explicar la realidad social pues, digámoslo una vez más, ambas realidades resultan morfológicamente idénticas. Seguramente es Pierre Bourdieu (profundamente inspirado por los trabajos de Erving Goffman⁸) uno de los sociólogos que más prolíficamente ha empleado el paralelismo entre juego y realidad social, o como él lo denomina *illusio*. Bourdieu habla de la *illusio* como sinónimo de *campo*, es decir, como todo aquello que se encuentra dentro del espacio de juego social (*in-lusio*), donde los agentes compiten por mantener (o modificar) su posición relativa, y por sostener la existencia de los propios campos-juego; a cambio estos ofrecen a los jugadores sentido, valor y una posición definible en el mundo. Se desprende de esta definición la primera característica de la *illusio*, (1) se fundamenta en relaciones agonales: “es el estado de las relaciones de fuerza entre los jugadores lo que define la estructura del campo” (Bourdieu y Wacquant, 2005, p.152). En estos campos sociales tanto las posiciones de los agentes como el valor de las fichas que estos utilizan (en forma de recursos de juego o *capitales*⁹) son interdependientes, por lo tanto, (2) el juego social no solo se juega, sino que te juega, en una posición recíproca de jugador jugado. Además, (3) no es posible abandonar voluntariamente la *illusio* pues esta va más allá de la razón (en el sentido de que es creadora de razón). Los agentes no se cuestionan la necesidad de jugar al juego, fundamentan y reproducen las lógicas de campo incorporándolas a su sentido subjetivo en forma de

⁸ Bourdieu y Goffman eran buenos amigos; Bourdieu lo explica en un artículo que publicó en *Le Monde* cuando Goffman falleció. Además, cuando en 1996 se fundó el Erving Goffman Prize de la Universidad de Berkeley, el primer invitado fue Bourdieu que dio una clase magistral inspirada en el trabajo del sociólogo americano y de la cual luego surgiría el libro *La dominación masculina*.

⁹ El concepto de capital en Bourdieu solo puede ser comprendido en su relación contingente al campo. Los capitales son “especies del poder cuya posesión ordena el acceso a ventajas específicas que están en juego en el campo, así como por su relación objetiva con otras posiciones” (Bourdieu y Wacquant, 2005, p.150). En general, el sociólogo francés identifica cuatro formas fundamentales del capital: 1) económico (riqueza material), 2) cultural (conocimiento o sabiduría), 3) social (contactos y alianzas) y 4) simbólico (prestigio o pundonor, derivado de la suma de los demás capitales y de la posición general del actor en el campo).

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

intuiciones y potencialidades prácticas (*habitus*) (Ibíd., p.163-165). Por último, la característica más evidente de la *illusio* es su inevitable (4) historicidad; sus normas varían con el paso del tiempo resolviendo así incertidumbres particulares de momentos históricos particulares.

Los estadios del juego

Por lo que pude comprobar durante las sesiones de juego del Club de Rol, existen al menos dos niveles diferenciados de estado lúdico: el de la "relación burlesca" (*joking relationship*) que Apte (1985) siguiendo a Radcliffe-Brown define como:

[A] patterned playful behavior that occurs between two individuals who recognize special kinship or other types of social bonds between them: it displays reciprocal or nonreciprocal verbal or action-based humor including joking, banter, ridicule, insult, horseplay, and other similar manifestations, usually in the presence of an audience. (p.30)

Y paralelamente el que constituye la propia partida, con la interpretación de roles y el establecimiento de unas reglas explícitas. Son dos estados del juego indisolubles entre sí pero no reducibles el uno al otro. Entre los miembros del club, la burla, la broma y la charla distendida preceden siempre a la partida, es el momento que da inicio al interludio donde los jugadores pueden empezar a distanciarse de la *illusio*.

Cómo la norma va debilitándose a medida que el juego se inicia (primero en la relación burlesca) se observa a simple vista en los códigos de vestimenta: Alba y Pablo que hospedan a los jugadores en su propia casa se permiten vestir con ropas cómodas (a veces directamente en pijama) ya que "están entre amigos". Las posturas, los gestos y otras expresiones puramente corporales de los jugadores se deshacen, al menos parcialmente, del yugo de las normas de cortesía: eructar, comer sin usar cubiertos, estirarse, etc. Las puyas y las burlas gratuitas son constantes y recíprocas, nadie toma en serio una ofensa personal en este contexto. Mas, esta primera fase del juego no deja de estar más cerca de la *illusio* que el estadio de partida, las fronteras son difusas pero existentes. No es fácil discernir cuando uno se

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

juega algo o cuando uno juega a algo sin el amparo de unas reglas claras. En este estadio de relación burlesca el yo que uno pretende presentar es, en gran medida, el mismo que uno concibe en su vida ordinaria, atenuado por un "marco de familiaridad" donde las tensiones psicológicas son menores (Goffman, 1972).

En el momento de partida, por el contrario, los jugadores especifican estar interpretando un rol ficticio; estos aceptan como parte imprescindible de las reglas del juego que no debe asimilarse lo que dice un personaje a lo que dice un jugador. Así es como los miembros del Club en el momento de entrar en tiempo de partida se alejan un paso más de la *illusio*, generándose entonces un margen de experimentación del yo inédito a través de personajes que permiten invertir roles de género, orientaciones sexuales, apariencias, personalidades, etc. Sin embargo, las fronteras son siempre borrosas, a través de un uso ambivalente de la relación burlesca las entradas y salidas entre personaje y jugador son constantes.

En esta ocasión yo hago de director de juego, incluyéndome a mí somos nueve jugadores. El personaje vampiro de Daniel se ha visto envuelto en una escena problemática donde ha acabado matando al humano con el que estaba practicando sado-masoquismo.

DANIEL: saldré, buscaré a ver si hay un camarero o algo...

RUBÉN (interrumpe): al responsable, busca al responsable del local.

DANIEL (dirigiéndose al Máster): buscaré al responsable y le pediré que avise a Buck.

PABLO: ¡Qué cabrón, hijo puta! ¡Ha sido él, ha sido él!

MÁSTER: ¿Quién es Buck?

PABLO: soy yo, soy Buck Johnson.

MÁSTER: ah, ok...

MÁSTER (interpretando a un miembro del staff del local): señor, en qué puedo ayudarle

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

DANIEL (interpretando a su personaje en primera persona): hágame el favor de llamar al señor Buck, se encuentra en la discoteca, dígame que le necesito aquí abajo, es urgente.

DANIEL (de nuevo dirigiéndose al Máster): ahora..., también te digo que yo tampoco pararé lo que estaba haciendo eh... o sea ya qué más da, a 'colorerar'.

Daniel hace un gesto con las manos añadiendo comillas imaginarias.

DANIEL: entro y sigo sin ningún problema...

El Máster se ríe al haber entendido el significado de lo que Pablo está insinuando.

MIRIAM: me ha gustado lo de colorear eh... sutil.

MATEU: ¿Colorear qué es?

Miriam le hace un gesto con el dedo a Mateu para que sepa de qué están hablando.

MATEU: explícito, muy explícito.

DANIEL: ¿Sangre, cuanta tenemos?

RUBÉN: ¿Qué generación eres?

DANIEL: octava.

RUBÉN: catorce puntos de sangre.

MÁSTER: ok, pues haces llamar a Buck.

PABLO (interrumpe): señor Jhonson.

MÁSTER: perdón... haces llamar al señor Jhonson, tú mientras tanto sigues a lo tuyo... ¿lo dejas vacío de sangre?

DANIEL: no, no, no, ahora ya solo es pasárselo bien.

IRENE (hija de Núria y Jaume) se acerca a Miriam y le dice: ¿Miriam tienes colores?

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

RUBÉN: sí... para colorear...¹⁰

Hughes (1988) denomina a estas entradas y salidas del personaje durante las partidas de rol: "flipping between frames of reference" (p. 8). El autor identifica hasta seis niveles diferentes de discurso, pero afirma que el número de niveles que un jugador puede llegar a manejar es variable, dependiendo siempre de muchos factores como el de la experiencia, la implicación en partida, la familiaridad, el número de jugadores, etc. Partiendo de esta idea, en el fragmento que he descrito más arriba se suceden al menos siete niveles diferentes de interacción discursiva:

- Nivel 1: *Jugador a Máster*. Daniel describe las acciones de su personaje.
- Nivel 2: *Jugador a personaje*. Rubén, pese a que su personaje no se encuentra junto al de Daniel, le habla directamente.
- Nivel 3: *Jugador a jugador*. Pablo se burla de Daniel por querer involucrarlo en su problema.
- Nivel 4: *Personaje a personaje*. El personaje del Máster y el personaje de Daniel interpretan la conversación.
- Nivel 5: *Jugador pensando en las reglas del juego*. Cuando Daniel y Rubén comentan el tema de los "puntos de sangre".
- Nivel 6: *Jugador pensando en términos sincrónicos fuera del juego*. Daniel consciente de la presencia de la menor (Irene), emplea el eufemismo "colorear".
- Nivel 7: *Fusión de niveles discursivos*. Rubén a través de la pregunta que hace Irene, vincula a través del sarcasmo la broma del "coloreo" a la partida, el juego y la illusio.

Volvemos de nuevo a la idea de la liminaridad de estar entre el juego, la partida y la illusio en un tiempo intermedio, finito, pero no uniforme. En este interludio vemos como se descompone la realidad capa por capa en una degradación discursiva cuya función es conciliar libertad con seguridad (¡que era broma!), y donde la partida

¹⁰ Partida agosto 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

gracias a la limitación de la regla se convierte en el refugio último de la experimentación (¡no soy yo, es el personaje!). Sin embargo, por mucho que la partida nos ofrezca una protección extra, en ocasiones las situaciones del juego acaban trasladándose más allá de este. Este fue el caso de una de las partidas que hace años preparé como Máster a la cual había dedicado un tiempo y esfuerzo considerable. Mi intención era crear una campaña seria, donde los jugadores tomaran aprecio por sus personajes y acabaran pensándose dos veces cómo actuar a través de ellos teniendo en cuenta que, si estos morían en partida, los jugadores deberían generar nuevos personajes desde cero. Me di cuenta entonces que yo como Máster, a diferencia de Jaume, Rubén o Rafa, no gozaba de la autoridad suficiente como para hacer partidas "serias". Lo que sucedió es que acabé por informar a los jugadores de mi frustración al comprobar que en mis partidas, sea cuales fueran estas, se jugaba siempre a "hacer el burro" sin ningún aprecio por los personajes o la trama argumental. Me percaté de que aquello no tenía que ver con cuestiones particulares de mis narrativas o ni siquiera de la partida en sí, sino que estaba relacionado con el modo en que ellos entendían mi persona en particular (en aquel entonces, el más joven del grupo con diferencia).

El campo de fuerzas

Hasta el momento hemos visto cómo el círculo mágico se constituye a través de límites dinámicos y más bien imprecisos que generan de forma negativa la división entre la illusio (el juego social) y el juego. Si examinamos ahora el interior del círculo podemos comprobar que en la dimensión estructural la partida de rol se rige por las mismas lógicas y tensiones que la illusio. Los jugadores se definen en cada momento en relación a su posición dentro del espacio social que ocupan, negociando nuevas (o quizás las mismas) jerarquías dentro del juego. Así, los capitales que los miembros del Club de Rol movilizan durante el tiempo de partida son siempre los mismos. Algunos exclusivos del juego, obtenidos a través de la experiencia y el conocimiento de estos, la mayoría, sin embargo, traslaciones directas de la illusio, capitales que conservan su valor dentro del círculo mágico.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

Jaume (el presidente del club) es sin duda el que más capital simbólico acumula, y pocas veces es cuestionado como Máster (posición de *potestas* por definición). El prestigio se traduce en una predisposición por parte de los demás participantes a tomarse las partidas que él prepara con más seriedad e implicación. Paralelamente, la autoridad de Rafa en el tiempo de juego deriva sobretodo de su capital cultural específico, esto es, del conocimiento de las reglas de los distintos manuales. Su autoridad es focalizada, nadie duda si es Rafa el que afirma que estamos haciendo algo mal o si se están interpretando erróneamente las reglas. Rubén es otro de los miembros que tanto como Máster o jugador regular dispone de una gran autoridad durante la partida. Acumula ambas formas de capital simbólico y cultural, reconocidos y legitimados por el grupo; es el caso más claro de traslación de autoría de la *illusio* a la partida pues su trabajo es el de liderar (como ingeniero de obras), hecho que se traduce durante el tiempo de partida en personajes con una alta autoconfianza y una búsqueda perpetua de liderazgo:

Rubén acaba siempre queriendo mandar, que es su rol (risas) y queriendo llevar el liderazgo sabes? Yo creo que te sale un poco el que eres... yo soy un poco infantil, por eso me gusta llevar Kenders porque puedo ser la niña que no puedo ser a diario, o lo exagero. [...] Rubén... no creo que lo provoque eh... que vaya a buscar ser el líder, pero acaba siendo el líder porque le gusta liderar, como que tiene este problema él, no? No soporta que le lideren... o no lo lleva bien, eeehh... a ti por ejemplo te veo como mago, algo complicado y fuera de lo normal, no te veo llevando un bárbaro pegón; yo creo que te aburrirías. Por ejemplo, a Mateu no le veo llevando un mago, que a lo mejor lo ha llevado, pero lo veo más enano pegón, más de ese rollo...¹¹

Cuando un mismo grupo de personas se conoce desde hace años y se ha generado entre ellos un marco de interacción duradero, con condiciones más o menos estables (los miembros de un club, amigos, compañeros de trabajo, etc.) aparece una

¹¹ Entrevista Miriam 2016

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

tendencia a enmarcar a esas personas en roles estables como si de fotografías fijas se tratasen (Goffman, 1990). Estas imágenes fijas del yo nos resultan de utilidad para establecer relaciones de confianza, y ofrecen una guía esquemática del tipo de interacción pertinente en cada caso. A su vez, estos retratos ahistóricos corren el peligro de convertirse en idealizaciones o “candados” del yo que nos obligan a presentarnos en constante coherencia con ellos mismos. Cuando las relaciones de poder que atraviesan la interacción social no son horizontales (y esto sucede muy a menudo), los candados del yo estancos pueden producir profecías auto-cumplidas donde el dominado escoge su propia dominación al no concebir contradicción posible con su yo recibido. En el Club de Rol, estas dinámicas se plasman en el hecho de que los jugadores más autorizados se crean personajes autoritarios, líderes, y por el contrario los jugadores menos autorizados suelen escoger personajes discretos, voluntariamente subordinados al liderazgo de los “líderes naturales”. Es decir, en un marco de relaciones de familiaridad, el capital simbólico (prestigio) es exponencialmente más difícil de adquirir para aquellos que han sido fijados en una posición subalterna que para aquellos que ya gozan de una imagen no estigmatizada (Goffman, 2006).

La toma de posiciones

La comicidad es un elemento muy poderoso de atenuación de los marcos de interacción, imprescindible en este tipo de juegos de improvisación constante. Al mismo tiempo, esta comicidad, precisamente por producirse distendidamente en marcos de seguridad, se convierte en un arma de doble filo que esconde y reproduce de manera efectiva las jerarquías de la illusio.

Campaña Vampiro la Mascarada, Rafa es el director de juego en una partida ambientada en el norte de Chicago. Pese a que como jugadora solo Alba es de sexo femenino, en partida hay tres personajes mujeres: el de Rubén, una vampiresa extremadamente bella y rica (personaje clique que ha repetido hasta en seis partidas diferentes), el de Alba, del mismo clan, también increíblemente bella y rica, “aprendiz” del personaje de Rubén, y finalmente el mío, una niña

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

vampiro de 11 años, introvertida, de carácter áspero y solitaria.

[...] El personaje de Alba se mete en medio de un gran tumulto de gente que está celebrando un desfile en el centro de la ciudad. Rafa interpreta como Máster que, al ser el personaje de Alba tan atractiva como es, varios hombres empiezan a increparla e incluso a acosarla aprovechando la confusión del gentío.

ALBA: yo, como es mi personaje que confía en sí misma, los va dejando tocar, flirteando con ellos, pero no se queda con ninguno.

PABLO: o sea que vas de caliente-pollas...

Jaume y Rubén ríen a coro.

ALBA: no, una caliente-pollas no... soy... seductora, además me da igual si son hombres o mujeres, mi belleza es tal que... torno en lesbianas a moltes dones.

JAUME: esto es como el chiste ese que dice ¿Cuál es la diferencia entre una puta y una hija de puta? Que la puta se acuesta con todos y la hija de puta se acuesta con todos menos contigo.

Risas de Pablo y Rubén. Rafa y yo nos mantenemos neutrales.

ALBA: eso no es ser calientapollas, es...

PABLO (interrumpe): te voy a buscar la definición en el wikidiccionario urbano de qué es ser una calientapollas, para que veas que es exactamente tu personaje... (Después de buscar en la *tablet* y leerla en voz alta). ¡Ves la definición no podía ser más clara!

ALBA: ...¹²

En esta ocasión yo no participo en la partida, tomo aquí la posición de observador "pasivo". La ficción sucede en época actual, Tejas, en el típico

¹² Partida enero 2016.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

escenario cinematográfico situado entre un mar de montañas áridas y desierto rojo.

ALBA (interpretando a su personaje masculino): pues que sepas que estoy teniendo un affaire con tu mujer, pero no hay motivos para alterarse, todo puede hablarse...

PABLO: uala qué golfaa es tu mujer no? (dirigiéndose a Rafa como jugador).

RAFA (interpretando en primera persona): ¿iQué!? ¿iAdulterio en mis propias narices y me lo dices tan tranquilo!? ¡Te voy a matar! Fuera de personaje, Rafa da instrucciones al Máster de sus siguientes acciones: cojo la pala y le doy en la cabeza, pero con toda la rabia eh...

PABLO (se dirige a Alba como jugadora): ¡Es que tú para que le dices nada! Ahora... no entiendo una cosa, Jaume ha dicho que tu personaje es bajo, feo y gordinflón, ¿Por qué la mujer de su personaje [Rafa] se iba a acostar con un tipo así?

ALBA: pues porqué tengo pasta está claro. También ha dicho que soy más "pijillo".¹³

Los dos fragmentos transcritos aquí ejemplifican esta doble vertiente de la dominación de la que nos habla Bourdieu (2000): la dominación de un género sobre otro (masculino sobre femenino) y la dominación del propio dominado sobre sí mismo. Cuando Alba en el primer fragmento asume el rol de una vampiresa segura de sí misma capaz de manejar con facilidad el acoso que el Máster intuitivamente ve inherente a la condición masculina y dice: "yo, como es mi personaje que confía en sí misma, los va dejando tocar, flirteando con ellos, pero no se queda con ninguno", trata de acercar un tanto más la situación ficticia a la real, permitiéndose de este modo controlar la situación bajo la seguridad del personaje. Al fin y al cabo, ella

¹³ Partida diciembre 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

también podría haber dicho: "soy una vampiresa, le arranco la mano a ese perverso", pues las reglas así lo permiten. Pero la llamada al orden androcéntrico no tarda en llegar: "o sea que vas de caliente-pollas". Pablo alentado por las risas y las respuestas de Jaume y Rubén (y por mi silencio y el de Rafa) recuerda a Alba cuál es su posición en el juego y, por ende, fuera de él.

Debo añadir respecto a este aspecto de la etnografía, que ha resultado el más evidente y a la vez el más doloroso de analizar. Pese a que uno pueda intuir que estos mecanismos de dominación masculina han estado siempre ahí, se produce una diferencia entre una sesión corriente y una en la que adopto la posición de antropólogo: uno observa lo que analiza y analiza lo que observa. Al realizar el ejercicio de introspección que supone revisar las grabaciones de partida, me doy cuenta de que sostener la ligereza del marco de juego no es una opción; en mi caso me escucho riendo y suspirando (a veces sinceramente, otras manifiestamente incómodo), pero sobre todo callando, pues el precio de "ponerse serio" sería la cancelación inmediata del círculo mágico. De este modo, resulta difícil reconocer en tu propio círculo de amistades una latente misoginia enmascarada tras una comicidad aparentemente benévola o, lo que es peor, reconocer que uno mismo pueda ser cómplice de ella.

En el segundo fragmento transcrito la dominación toma una forma aún más etérea, haciendo de Alba víctima y cómplice de la misma. Primero Pablo emite un juicio unidireccional en torno a la mujer del personaje de Rafa: "uau qué golfa es tu mujer no?" como si el personaje masculino de Alba no pudiese tener nada que ver con el adulterio. Visión moral de la sexualidad que está en perfecta sincronía con la disponibilidad simbólica del cuerpo femenino (Bourdieu, 2000). A continuación, Pablo prosigue con la siguiente pregunta: "tu personaje, Alba, es bajo, feo y gordiflón, ¿Por qué la mujer de su personaje [Rafa] se iba a acostar con un tipo así?", que carga consigo la afirmación eludida de que toda mujer valora exclusivamente la apariencia física. Pero es precisamente la complicidad de Alba al adherirse a las normas marcadas por Pablo lo que las confirma y las hace reales: "pues por qué tengo pasta está claro! También ha dicho que soy más 'pijillo'". Así es como en los pocos segundos

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

que dura la interacción, esta se convierte en la representación simbólica de una desigualdad estructural, veamos otro ejemplo:

[...] ARAN (como investigador-jugador, en su rol de científica divorciada): alerta, que tengo una orden de alejamiento contra ti eh [dirigiéndose a Jaume].

Risas generales.

ALBA: ah! ¿A parte de Daniel, él también es tu ex marido? Vamos que básicamente eres un putón...¹⁴

Nuevas risas.

Alba y Miriam tratan de generar sus propios capitales adaptándose a los diferentes niveles estructurales del juego que, recordemos, siempre está entre lo uno y lo otro. Vemos como Alba emplea su habitus en un campo específico, el del Club de Rol, que forma parte de un marco más general especialmente masculinizado y estereotipado como es el de los jugadores de rol, o como Martínez (2014) lo denomina el del colectivo friki, con el cual tanto Alba como Miriam ya tenían experiencias previas. Si observamos, las tres únicas mujeres del Club de Rol: Núria, Alba y Miriam, parten de un nexo común en relación a estos juegos y es que todas ellas empezaron a jugar siguiendo a sus parejas masculinas.

En el otro grupo era curioso, porque me quedé yo sola como chica, y luego fueron entrando otras chicas pero como mucho éramos dos ¿sabes? Siempre ha habido mayoría de chicos. Ahora va cambiando supongo...

¿Porqué?

No lo sé... no tengo ni idea. Las chicas, el tema este del rol... no lo sé. No sé si es que están pendientes de otras cosas o no. No comprendo [risas]. Pero como no comprendo que a las chicas no les guste Star Wars y estas cosas... es curioso porque cuando fui a una tienda de juegos de mesa con Valentín, me

¹⁴ Partida julio 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

decía él, es que tú eres una tía muy rara porque te gustan todos estos tipos de juegos. No es que me guste solo un tipo de juego, yo creo que según el momento y las circunstancias que estés, juegas a una cosa o a otra, depende del ánimo, el grupo y sobre todo del momento en el que estés. Es curioso... el rol es más de chicos, supongo que la sociedad nos educa diferente y a los tíos esa diferencia... [pausa para reflexionar sobre el tema] yo creo que un poco va por ahí eh... a los tíos se les enseña 'tú puedes', 'tú vas a ser el guerrero que vas a rescatar a la princesa', y la princesa es la que se queda en la torre. Las tías son más de organizar, de quedarse en casa, seguramente por eso al igual no les gusta tanto... no sé. Pero yo como desde niña quería ser la princesa que se hacía amiga del dragón y mataba al príncipe, pues entonces... [risas]¹⁵

Miriam se extraña al dar cuenta de la transversalidad de una separación de roles de género que alcanza todos los ámbitos de la vida social, incluyendo el de la ficción y el juego. La mujer en el ámbito privado, construyendo, cuidando; el hombre en el ámbito público, destruyendo, conquistando. Tal es la alienación que provoca esta restricción en Miriam que no puede evitar cambiar en su discurso a la tercera persona del plural refiriéndose a "las tías" o "las chicas", en una categoría en la que no se ve reconocida: "Las tías *son* más de organizar, de quedarse en casa...".

Multitud de autoras han analizado y discutido sobre los orígenes sociogenéticos del género y su construcción fundamentalmente performativa, por poner algunos ejemplos: Beauvoir (1969), He-Yin Zhen (Liu, Karl y Ko, 2013), Butler (2007), West y Zimmerman (1987). En este artículo vemos cómo la interacción de partida se brinda a esta producción invisible de la división sexuada del mundo, en tanto que las llamadas al orden limitan la excepcionalidad del tiempo de juego. Cecilia L. Ridgeway (2009) argumenta, siguiendo los postulados de West y Zimmerman, que si bien el género se corporifica a través de la puesta en marcha que supone la interacción cara a cara, los actores sociales parten siempre de un trasfondo asumido que en todo

¹⁵ Entrevista Miriam 2016.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

momento atraviesa la propia interacción social. Así, los protagonistas de la acción (en este caso los jugadores) ignoran las categorías a las que se adhieren incluso cuando las trasgreden a través de los personajes de juego.

Miriam en la partida de Fiasco interpreta a un personaje masculino y por azar ha surgido que Pablo, sentado a su derecha, es el personaje con el que mantiene relaciones sexuales (en este caso homosexuales). Este hecho amplifica el tono humorístico de la partida y se hacen varios comentarios al respecto.

PABLO: joder me gustaría ser soltero al menos en el rol.

Risas

MIRIAM: no te preocupes, te aseguro que te va a gustar, te daré lo tuyo...

RUBÉN: ahora tienen que decidir quién es el sopla-nucas y quien el muerde-almohadas.

JAUME (se dirige a Pablo): encima eres muerde-almohadas!?

PABLO: no, no, no, no... de eso nada, si acaso sopla-nucas...¹⁶

Incluso en el marco de comicidad, la existencia de estos dos conceptos: el "sopla-nucas" y el "muerde-almohadas", ya define un estereotipo del cual los jugadores no son ni mucho menos los autores. A esto se añade el comentario "encima eres muerde-almohadas" denotando que la posición como penetrado, especialmente en una relación homosexual del tipo hombre-hombre donde es posible la reciprocidad física (de penetrado a penetrador), queda situada en un estatus discursivo inferior. La única explicación posible para este *encima* es asumir, como hace Bourdieu (2000, p. 34), que la posición de penetrado sea equiparada a la feminización del sujeto masculino o, dicho de otro modo, que lo masculino sea concebido como positivo (el penetrador) y lo femenino como negativo (el penetrado). Como señalábamos

¹⁶ Partida Fiasco julio 2015.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

anteriormente, este trasfondo discursivo asumido sucede al margen de la voluntad de los jugadores y, a menudo, al margen de la realidad empírica.

Existen numerosos ejemplos etnográficos de diversas sociedades del globo donde se confirma esta misma simbolización entre el bajo estatus del penetrado y el superior estatus del penetrador, sin embargo, la relevancia aquí está en el hecho de que los estereotipos (como asunciones de trasfondo) existen de forma objetiva influenciando la forma en que se espera que los demás emitan juicios sobre nosotros: "As result, we must take these beliefs into account in our own behavior even if we do not endorse them" (Ridgeway, 2009, p. 149). Este hecho queda patente, por ejemplo, en el estudio de Katrina Kimport (2012) sobre fotografías de boda entre parejas homosexuales. El cien por cien de los hombres en las fotografías de boda analizadas, esto es, 328 hombres que se casaban con otros hombres, se conformaban a los estereotipos de género (traje, corbata, pelo corto...); en cambio, de las 374 mujeres que se casaban con otras mujeres, 79 rompían con el estereotipo de género vistiendo con traje, corbata, pelo corto, etc., en contraposición al estereotipo femenino normativo al cual el resto de las mujeres se conformaba (vestido blanco, maquillaje, pelo largo...). En ningún caso un hombre homosexual se fotografió en su boda con vestido, maquillaje, pelo largo, etc. La conclusión siendo que, el hombre homosexual, sería doblemente juzgado si renunciara a su posición simbólica de privilegio vistiendo de la forma que socialmente es percibida como "femenina". De nuevo, estamos ante la prueba de que los estereotipos existen de forma objetiva y de que estos afectan el modo en que esperamos ser juzgados por los demás con independencia de la realidad empírica (en nuestro caso lúdica), de ahí ese: "no, no, no, no... de eso nada, si acaso sopla-nucas..."¹⁷ que, en última instancia, los jugadores del Club de Rol reproducimos.

¹⁷ Partida Fiasco julio 2015

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

Conclusiones

Hemos visto a través de los miembros del Club de Rol cómo la esfera de juego se establece a partir de la fragmentación conceptual del tiempo. La realidad social queda así dividida en binarismos temporales que evocan estados mentales corporificados a través del rito-espectáculo del juego. Mientras que la división del tiempo es el primer paso hacia la declaración de un espacio de excepcionalidad que aquí, siguiendo a Huizinga (2000), hemos denominado "círculo mágico", comprobamos que los mundos del juego se nutren de las estructuras normativas más profundas de la vida ordinaria. Estos mantienen características propias de los espacios liminares pese a que su función no sea la de trasladar al jugador de un estado a otro, sino la de descomponer y recomponer un mismo estado inicial asegurando su continuidad.

En este ensayo se han propuesto dos estados principales dentro del Juego de rol que miden la separación respecto a la cotidianidad: el de la relación burlesca y el de partida. Los jugadores navegan durante las sesiones entre estos dos marcos de seguridad, la broma como modo de atenuación del encuentro y la partida como regla explícita que separa al personaje del jugador. Aunque dicha separación tenga unos límites puramente consensuales, imaginarios y difusos, se viven como reales. Los jugadores no dejan de reivindicar el espacio de juego como un santuario de descanso, de destierro temporal del peligro a través del recreo. Es en este contexto ficticio los miembros del club flirtean con los límites de la normalidad, asumiendo identidades alternativas en muchos casos marginales: inversiones de género, sexualidades no normativas, diversidad racial, actitudes amorales, entre otras. Pero es precisamente en estos espacios de negación de la norma, donde esta se hace más presente que nunca.

La inversión del círculo mágico detenta unos límites claros que residen en la capacidad para imaginarse a uno mismo fuera de la norma, es decir, solo la norma contemplada desde la consciencia es susceptible de ser transgredida. Si este espacio presupuesto como benévolo, seguro y banal se emplea para las llamadas al orden (por ejemplo, el orden androcéntrico), vemos que el ejercicio de reproducción de las

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

estructuras de dominación se vuelve poderosamente efectivo. Las bromas, los gestos y la base misma de la interacción en tiempo real de partida se convierten en símbolos de dominación. En este caso, son precisamente los hombres del Club de Rol los que más justificaciones piden al género, como si lo que estuvieran en juego permanentemente fuera la supervivencia de una clase discursiva privilegiada: la masculina.

Bibliografía

- Apte, M. (1985). *Humor and laughter an anthropological approach*. London: Cornell University Press.
- Beauvoir, S. (1969). *El segundo sexo*. Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Barcelona: Paidós.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Delgado, M. (1992). *La festa a Catalunya, avui*. Barcelona: Barcanova.
- Douglas, M. (1988). *Símbolos naturales: Exploraciones en cosmología*. Madrid: Alianza Universidad.
- Douglas, M. (2001). *Purity and danger. An analysis of the concepts of pollution and taboo*. London: Routledge.
- Goffman, E. (1972). Fun in Games. In *Encounters. Two studies in the Sociology of interaction*. Harmondsworth: Penguin books.
- Goffman, E. (1990). *The Presentation of the Self in Everyday Life*. London: Penguin Books.
- Goffman, E. (2006). *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Aran Romero Moreno, *Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol de Barcelona*, Perifèria 24(1), junio 2019

revistes.uab.cat/periferia

Hughes, J. (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Presented at the Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Canberra: Australian National University.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Kimport, K. (2012). *Remaking The White Wedding? Same-sex Wedding Photographs' challenge to Symbolic Heteronormativity*. *Gender and Society*, 26(6), 874-899. DOI: <https://doi.org/10.1177/0891243212449902>

Liu, L. H., Karl, R. E., & Ko, D. (Eds.). (2013). *The Birth of Chinese Feminism*. New York: Columbia University Press.

Martínez, C. (2014). *La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido: El refugio de la cultura 'friki' en España* (Tesis doctoral). Universidad Pontificia de Salamanca, Madrid.

Turner, V. (1980). *Entre lo uno y lo otro: El periodo liminar en los «Rites de Passage»*. En *La selva de los símbolos: aspectos del ritual Ndembu*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

Ridgeway, C. L. (2009). *Framed Before We Know it: How Gender Shapes Social Relations*. *Gender and Society*, 23(2), 145-160. <https://doi.org/10.1177/0891243208330313>

West, C., y Zimmerman, D. H. (1987). *Doing Gender*. *Gender and Society*, 1(2), 125-151. Extraído de <https://journals.sagepub.com/home/gas>