



© iStock

JUEGOS DE ROL

Una metodología aplicada a la investigación social

Por | CÉSAR ELÍAS RODRIGO BADILLO CAMACHO

Si alguna vez siendo niños se divertieron jugando a *Policías y ladrones*, *La casita*, *El doctor*, o la infinidad de variantes de juegos interpretativos, entonces les comunico que han participado en juegos de rol; si son de la época de los videojuegos y jugaron *Leyend of Zelda*, *Final Fantasy* o *Assasin's Creed*, les anuncio que han jugado juegos de rol.

Los juegos de rol son un tipo de juego interpretativo, en los que el participante se desarrolla en un mundo simulado con un personaje en particular. Los hay muy sencillos como los juegos de los niños, y los hay muy complejos con sistemas y tablas muy detalladas; algunos de los más famosos son *Advanced Dungeons & Dragons* (Calabozos y Dragones) y *Vampire: The Masquerade* (Vampiro: La Masquerada); el primero ambientado en un mundo similar al *Legendarium* de J. R. R. Tolkien, con elfos, orcos, magos y humanos; el segundo ambientado en un mundo similar al real, pero con la existencia de seres ficticios como vampiros, hombres lobo, magos y hadas, entre otros.

Sin embargo hay una gran cantidad de juegos de rol en el mercado, que abarcan temáticas tan variadas que podrían parecer infinitas, desde fantasía y ciencia ficción, hasta intriga política e investigación médica.

La mayoría de estos juegos no tienen un objetivo en específico o lo tienen de manera muy general (derrotar al mal, alcanzar la grandeza, sobrevivir); sin embargo, en algunos casos sí tienen objetivos claros y muy específicos (descubrir la cura contra los zombis, derrotar al Emperador Galáctico, rescatar a la humanidad del dictador que está conquistando al mundo); finalmente existen Juegos de Rol que han sido diseñados para una función específica, además de la actividad lúdica que conlleva el juego, y estos tienen objetivos muy claros, pero también llevan un objetivo primordial detrás del juego en sí mismo, la obtención de información.

Una de las ramas de la ciencia que más se ha beneficiado de los juegos de rol como instrumento para sus investigaciones, ha sido la pedagogía, pues estos juegos fomentan la convivencia entre individuos, la creación de vínculos sociales y la cooperación en la resolución de problemáticas diversas; otra ciencia que se ha beneficiado es la psicología,

pues a través de estos juegos salen a relucir muchos matices de las personalidades, miedos y anhelos de los jugadores, permitiendo que éstos sean analizados posteriormente por el psicoanalista.

Sin embargo, en investigaciones de marketing o marketing político han sido muy poco utilizados, desaprovechando sus cualidades y capacidad de obtención de información.

Pero, ¿En qué consisten los juegos de rol? Pues es muy sencillo, se asignan personajes a los jugadores, se les sumerge en el mundo simulado y se les deja desarrollarse en él, toda la acción está dirigida por un director de juego (que modera algunos rasgos y describe el mundo a los jugadores, además es el encargado de brindar ventajas u obstáculos en el desarrollo de la historia); es decir, un grupo de jugadores interpretan a personajes de un mundo simulado que está contenido por el director de juego, quien decide mediante diferentes criterios si los participantes tienen éxito o fracasan en sus objetivos.

Por ejemplo, cuando los niños juegan, hay momentos de confrontación, en donde “el policía” le dispara al “ladrón”, pero “el ladrón” esquivo la bala y huye, en ocasiones pueden discutir “es que no me dio”, “¡a que sí te dio!”, etc... para evitar estas discusiones el director de juego tiene varios criterios de decisión y resolución de conflictos; al final los jugadores son los que “escriben” la historia, siendo ellos quienes se desarrollan en ese mundo y en esas circunstancias.

La sesión de juego puede analizarse completamente obteniendo patrones de comportamiento, anhelos, ideales, miedos y emociones, generados por las situaciones específicas a las que sean sometidos, y las soluciones que encontraron para enfrentarse a dichas situaciones, creando un panorama bastante completo del jugador y sus medios de desarrollarse.

Creo firmemente que de esta forma se pueden obtener datos muy precisos y profundos de los entrevistados, teniendo la ventaja de que al ser una metodología completamente lúdica, evita la resistencia que otro tipo de estudios puede generar. Quizás el mayor problema para la aplicación de este tipo de actividades en la investigación, es que conllevan un tiempo medio de aplicación de entre 2-4 horas de juego, y que es necesario que el director de juego conozca los objetivos de la investigación y tenga la capacidad de improvisación suficiente para sumergir a los jugadores en su mundo. ■■



© iStock



HAY UNA GRAN CANTIDAD de juegos de rol en el mercado, que abarcan temáticas tan variadas que podrían parecer infinitas, desde fantasía y ciencia ficción, hasta intriga política e investigación médica.