



Teoría de la Educación. Educación y Cultura  
en la Sociedad de la Información

E-ISSN: 1138-9737

revistatesi@usal.es

Universidad de Salamanca  
España

Tizón, Rocío

MITOS Y LEYENDAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 11, núm. 3, 2010,  
pp. 415-425

Universidad de Salamanca  
Salamanca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093018>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



## MITOS Y LEYENDAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

Resumen: Los juegos de rol aparecen en la década de los años 70 en Estados Unidos, creados por Gary Gigax y Dave Arneson, padres del ya famoso *Dragones & Mazmorras*.

No obstante, fueron pocos los años de tranquilidad, ya que en su país natal se le consideró culpable de promover el suicidio de varios adolescentes que habían sido jugadores de *Dragones & Mazmorras*. Los engaños de la información y los prejuicios de las noticias sobre estos juegos de rol provocaron que varias personas se interesaran por este fenómeno, analizando dichos mitos y comprobando la verdad de estos rumores. Uno de estos estudiosos fue William Watson, creador de la página web The Inquirer, en la que se dedica a desmontar estos y otros tópicos sobre juegos de rol.

*Palabras clave:* juegos de rol; mitos; *Dragones & Mazmorras*; Gary Gigax; Dave Arneson.

## MYTHS AND LEGENDS ABOUT ROLE PLAYING GAMES

Abstract: Roleplaying Games were born in the 70's in the United States, created by Gary Gigax and Dave Arneson, both parents of the now famous game *Dungeons & Dragons*.

However, this game had few years of calm, because in its native country it was found guilty of promoting the suicide of several teenagers who were *Dungeons & Dragons* players.

The lies of the information concerned and the prejudices of the news about these roleplaying games caused that some people became interested in the topic, analyzing those myths and checking the truth of these rumors.

One of these scholars was William Watson, creator of the website called *The Inquirer*, which is dedicated to dismantle these and other prejudices about roleplaying games.

*Key words:* roleplaying games; myths; *Dungeons & Dragons*; Gary Gigax; Dave Arneson.



## MITOS Y LEYENDAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

Fecha de recepción: 23/06/2010; fecha de aceptación: 17/09/2010; fecha de publicación: 30/11/2010

Rocío Tizón

[Druidesa70@hotmail.com](mailto:Druidesa70@hotmail.com)

Escritora

### 1.- INTRODUCCIÓN

Desde su aparición en la década de los 70, los juegos de rol han sido considerados como algo peligroso. En Estados Unidos, el juego que ha sufrido una caza de brujas más tenaz ha sido *Dungeons & Dragons*, al que se le ha acusado de provocar suicidios en adolescentes que jugaban a él. Es más, la madre de uno de ellos, Patricia Pulling, comenzó una verdadera cruzada en periódicos y televisiones denunciando que este juego había provocado que su hijo se suicidara.

William J. Walson elaboró un listado en el que se muestran los siete mitos que existen sobre los juegos de rol. Hay que decir que él lo enfocó sobre todo en *Dragones & Mazmorras*, pero dichos tópicos son extrapolables a todos los juegos de rol en general. Walson es colaborador de la página *The Escapist*, que se dedica a analizar los juegos de rol de fantasía y a desmontar los prejuicios que existen en torno a ellos. A lo largo de su experiencia, ha podido listar los mitos sobre juegos de rol que nos ocupan.

La mayoría de estos mitos tienen un contenido basado en la ignorancia del público general sobre los juegos de rol, y son fruto de la desinformación y del boca a boca. De hecho, nos resultarían irrisorios, pero no podemos caer en esta postura por dos motivos. El primero es que no podemos olvidar que estos rumores surgieron tras la muerte de dos personas, lo que no deja de ser un hecho trágico. Y el segundo es que estos rumores se encuentran tan fuertemente incrustados en la mentalidad de los padres y educadores que para ellos es algo normal pensar de esta manera, a pesar de que a nosotros nos pueda parecer absurdo. Las personas que piensan así son líderes influyentes de comunidades religiosas y políticas de América, y hay muchos padres y educadores pendientes de cada una de sus palabras. Estos padres, a su vez, perpetúan los tópicos que se han creado en torno a los juegos de rol sin cuestionarlos siquiera, con lo que se empieza a transmitir una falacia basada en pruebas falsas, leyendas urbanas y, sobre todo, miedo.

## 2.- MITOS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

Por lo tanto, según estas creencias, podemos recopilar los siguientes mitos:

### 2.1. *El personaje y el jugador son la misma persona*

Falso. Si bien la novedad que supusieron los juegos de rol es que el jugador encarna al personaje durante la partida, al final de la misma deja de comportarse de la manera en que lo haría su personaje porque el juego ha acabado. Este tipo de experiencia lúdica nunca se había llevado a cabo hasta que aparecieron los juegos de rol, porque hasta el momento los jugadores contemplaban el juego desde fuera, sin desarrollar empatía con el personaje. Sin embargo, tras la aparición del rol, los jugadores pasan a comportarse durante la partida como los personajes a los que encarnan, de la misma manera que un actor se comporta como su personaje durante el rodaje de una película o en una obra de teatro.

Sin embargo, afirmar que el personaje y el jugador son la misma persona no es del todo cierto, pues aunque ambos papeles coinciden durante el tiempo que dura la partida, al finalizar la misma todos los jugadores asumen la finalización del juego y dejan de comportarse como sus personajes. Afirmar que no lo hacen es como decir que los actores siguen encarnando a sus personajes cuando ha acabado el rodaje de la película o finalizada la obra de teatro. Es un mito basado en los rumores y en las verdades a medias, que a las personas que conocen los juegos de rol les puede hasta causar hilaridad por la base de su afirmación. En España, esta teoría fue muy manejada por los medios de comunicación tras el Crimen del Rol en 1994, ya que se decía que Rosado estaba interpretando un papel cuando llevó a cabo el asesinato. No obstante, no hay nada más lejos de la verdad, ya que lo que estaba haciendo no tiene nada que ver con los juegos de rol. Para empezar, no había grupo de personajes, ni director de juego, ni sistema de juego, elementos necesarios para todo juego de rol. Las personalidades que encarnaba Rosado eran producto de un desarreglo psíquico, no de la interpretación de ningún personaje.

### 2.2. *Los juegos de rol enseñan a los jugadores a lanzar hechizos*

Como podemos ver, este mito se refiere sobre todo a aquellos juegos de rol que utilizan la magia. Tanto en juegos de corte clásico como *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster*, *Dungeons & Dragons*, etc., como en otros más modernos como *Mago*, *Vampiro: La*



Mascarada, Demonio, etc., los jugadores pueden encarnar a magos. Pero de ahí a afirmar que mediante un juego de rol el jugador puede aprender magia es como decir que los jugadores que llevan guerreros aprenden a luchar por el mero hecho de jugar. También es cierto que existen fórmulas y objetos mágicos en los juegos de rol, pero están concebidos dentro del marco del juego y no son reales. No olvidemos que el rol es una simulación, por lo que no dejamos de jugar “como si fuéramos guerreros” o “como si fuéramos magos”. Es decir, el jugador se pone en el papel de un mago o un guerrero durante las horas que dure la partida. Se pueden aprender cosas reales, como localizaciones geográficas preparando una partida de rol. Pero la magia no es una de ellas.

### 2.3. *En los juegos de rol, hay ganadores y perdedores*

Si en algo se distinguen los juegos de rol del resto de juegos es por la ausencia de perdedores. Es decir, en un juego de rol nadie “gana” ni “pierde” en el sentido clásico del término, sino que o bien el grupo consigue los objetivos que el *master* les ha propuesto o no los consigue. El hecho de que un personaje muera en la partida tampoco se considera que haya perdido. En los juegos de rol se exalta el compañerismo y el valor del grupo para conseguir determinados objetivos que un personaje solo no podría llevar a cabo. No existen dos bandos diferenciados como tales, a diferencia de lo que ocurre en otros juegos como el ajedrez, las damas o los juegos de cartas. El objetivo final de un juego de rol no es ganar en el sentido estricto de la palabra, sino conseguir la misión que el *master* ha propuesto al inicio de la partida. Tampoco el *master* es el antagonista de los jugadores. Les puede poner las cosas difíciles, sí, pero no imposibles, por la sencilla razón de que si lo hace, lo más seguro es que la partida no pueda tener lugar.

Hace un par de años, el periódico español que publicaba el siguiente titular: “*Matan a un joven y a su familia por perder en un juego de rol*”. La noticia, basada en el sempiterno desconocimiento que muchos medios de comunicación tienen ante los juegos de rol, no se sostenía precisamente por lo que estamos explicando ahora. El compañerismo es un elemento básico en los juegos de rol. Los personajes pueden tener sus diferencias, pero colaboran para conseguir un objetivo común. El juego de rol al que hacía referencia la noticia no era tal, sino que había sido inventado por uno de los componentes del grupo de juego. Cualquier juego que tenga ganadores y perdedores no es un juego de rol. El problema radica en que nadie en los medios de comunicación está interesado en desmentir este tópico, que se va perpetuando debido a la ignorancia de la sociedad hacia este tipo de juegos.

#### 2.4. Los juegos de rol ensalzan la violencia

Este mito es discutible. Porque aunque los juegos de rol suelen tener combates, peleas y situaciones violentas, no quiere decir que presenten estas situaciones como una manera de resolver las cosas en la vida real.

Por otra parte, sí que es cierto que los juegos de rol se basan en el conflicto. Toda historia necesita un conflicto para seguir avanzando. Lo cual no quiere decir que sea sinónimo de violencia. El conflicto es la tensión inherente a la propia historia, el motor que la hace seguir adelante y que hace que los personajes evolucionen. Pero es algo sutil que provoca la evolución de los personajes y que puede producirse entre los propios personajes (por diferencias entre ellos), entre los personajes y la sociedad, o por parte de un personaje contra sí mismo.

Ahora bien, es un hecho probado que en la mayoría de partidas de rol hay encuentros o combates como parte integrante del juego. El *master* intentará siempre poner a sus personajes en situaciones comprometidas para ver cómo las resuelven. La recompensa por salir airoso de estas situaciones son los puntos de experiencia. También es cierto que esto implica lucha en la mayoría de los casos, a veces sin que los personajes hayan hecho nada para provocarla. Las situaciones son tan dispares como directores de juego existen. Y de la pericia de los jugadores depende salir airosos o no.

Por otra parte, los juegos de corte fantástico que se ambientan en mundos de fantasía, tienen un conflicto añadido por la diversidad de razas. Esto no es hacer apología de la xenofobia, sino que el autor del juego ha decidido crear algunos conflictos interraciales basados en la historia del propio juego. No hay más que acudir a *El Señor de los Anillos* para ver un buen ejemplo de esto. Y, sin embargo, es un libro eminentemente pacifista, en el que sus personajes entran en guerra cuando no les queda otro remedio y contra su voluntad. No obstante, hay que insistir en que esto es un aderezo del juego para hacerlo más interesante y que las guerras entre razas sólo se dan dentro del marco lúdico.

Por lo tanto, el conflicto como tal existe en los juegos de rol, tanto en los enfrentamientos, como entre algunos personajes, como entre razas, pero esto no implica exaltación de la violencia en la vida real. Pero este mito ha de ser matizado y es uno de lo más difíciles de erradicar del imaginario colectivo, porque cualquiera puede poner el ejemplo de un combate como ejemplo de lo que está diciendo. Es uno de los tópicos más peliagudos que tienen los juegos de rol y desmontarlo depende en gran medida de



la capacidad que tenga la persona que hace la acusación de estar dispuesto a escuchar nuestras razones.

### *2.5. Los juegos de rol inducen a comportamientos obsesivos*

Este mito es el resultado de una generalización. Los juegos de rol son una afición lúdica, creativa y cultural. El peligro de los comportamientos obsesivos no proviene de los juegos de rol, sino de las personas. Los cuchillos en sí mismos no son malos ni buenos. Los cuchillos no son un arma. Es la persona que los utiliza quien decide utilizarlos como tal. El ejemplo es un poco simplista, pero da una idea de lo que quiero decir.

Evidentemente, una persona que juegue a rol todos los días durante 10 horas diarias, sí tiene un problema obsesivo. Pero ese problema no sería diferente del que tiene una persona que acude todos los días a un gimnasio durante 10 horas diarias. Cualquier factor de nuestra vida puede dar lugar a un comportamiento obsesivo. Para algunas personas, la limpieza de la casa, algo que es bueno a priori, puede convertirse en un problema si se obsesionan con ella.

El problema que tienen los juegos de rol es que la línea que separa el divertimento de la obsesión es demasiado fina. Desde el punto de vista de las personas que no juegan a rol, el hecho de que las personas que sí lo hacen se pasen las tres tardes del fin de semana jugando a rol puede parecerles algo demente. De la misma manera que a las personas que no les gusta el deporte no entienden cómo las personas forofas pueden ir al campo con frío, lluvia o a pleno sol para ver un partido. Lo que estoy tratando de decir es que todo es una cuestión relativa, porque todo en esta vida puede provocar obsesión: Internet, el trabajo, la bebida, etc. Cualquier persona que pase unos límites es evidente que tiene un problema, sea en el rol o en el mus.

Es cierto que hay jugadores de rol que aprovechan la jornada laboral para preparar sus partidas. Y que juegan todas las tardes del fin de semana. Hay algunos que se vanaglorian de no tener vida social. Pero también hay jugadores que juegan una vez cada tres años porque les apetece probarlo o hacer algo distinto. Ninguno de los dos ejemplos es representativo. No se pueden utilizar los extremos para hablar de un comportamiento medio. Aunque todos conocemos algunos de los casos que he citado antes, seguro que conocemos más personas que juegan cada cierto período de tiempo, y lo alternan con otras actividades sociales, como salir con los amigos, ir a algún

concierto o ver escaparates. Ése es el comportamiento que prima en la media. Los excesos no son culpa de los juegos de rol, sino que son las personas quienes pueden llegar a tener un problema cuando se pasa cierto límite. Pero al tratarse de algo peyorativo para el resto de la sociedad como son los juegos de rol, la tentación de achacarles algo negativo es muy grande. Cuando los juegos de rol no aparecen en las noticias, hay personas a las que les gustaría que aparecieran y que se les achacase que provocan algo malo. Pero la verdad es que mientras los juegos de rol no priven al individuo de ciertas relaciones básicas, como ver a su familia, estar con ellos, o con sus amigos, y no descuidar las tareas del día a día, no podemos hablar de que provoquen obsesión.

#### *2.6. Los juegos de rol convierten a las personas en criminales*

En ocasiones, se ha culpado a los juegos de rol de provocar que personas normales llevaran a cabo atrocidades que ni siquiera se les habrían pasado por la mente si no hubiesen jugado a rol. Si cogemos los crímenes cometidos en España desde 1994, veremos que, cuando un asesinato es extraño o desconcertante para la policía, se recurre a la hipótesis de los juegos de rol. Si volvemos a analizar los mismos crímenes una vez resueltos, y comprobamos cuáles fueron los verdaderos motivos que tuvieron los asesinos para llevarlos a cabo, comprobaremos que en realidad ninguno estuvo relacionado con los juegos de rol. Si esto lo extrapolamos y le hacemos esta pregunta a cualquier persona que no sabe absolutamente nada sobre juegos de rol, seguro que nos cita por lo menos dos: el llamado Crimen del Rol y el Asesino de la Katana. No se puede culpar a Javier Rosado y a Félix Martín de que los juegos de rol les hubieran llevado a cometer un asesinato, por la sencilla razón de que no había ningún juego de rol involucrado. De nuevo, una persona ajena al rol puede formular otra pregunta: ¿Y *Razas* qué era entonces? Pues un juego inventado por el propio asesino que no tenía dados, ni fichas, ni grupo de jugadores, ni director de juego propiamente dicho y como hemos citado antes, había perdedores. *Razas* era una aberración social consistente en etiquetar a la gente en arquetipos y eliminar a los que no cumplían ciertas normas. Es más, el juez instructor del caso decretó que en el momento de llevar a cabo el asesinato, Rosado y Martín tenían “sus facultades volitivas e intelectivas intactas”. Es decir, que ambos sabían claramente que estaban cometiendo un asesinato, por lo que tampoco sería cierta la afirmación de que un juego de rol les volvió locos.

Por otra parte, el segundo crimen, que llevó a cabo José Rabadán con una katana, supuestamente fue por la influencia de un videojuego, por lo que no nos debería ocupar

nada aquí, aunque los periódicos lo metieron en el mismo saco que los juegos de rol, creando un batiburrillo que desconcertó a la opinión pública.

Para los medios de comunicación que difaman el rol, resulta muy tentador agrupar todo lo sórdido o desconocido bajo el epígrafe “macabro juego de rol”. Esta categoría engloba videojuegos, celos, crímenes pasionales, por dinero, entre sectas o asesinatos que se dan porque sí, como los célebres Asesinatos de la Baraja, a los que primeramente achacaron que era un juego de rol. Esta particular cruzada puede desmontarse con estos argumentos, pero repito, para los medios de comunicación resulta muy jugoso soltar estas hipótesis que más que dar datos, lo que hacen es extender la desinformación entre la audiencia.

### 2.7. Los juegos de rol inducen al suicidio

Este mito está particularmente extendido en Estados Unidos, ya que allí no han tenido crímenes atribuidos al rol, pero sí se le ha echado la culpa del suicidio de tres adolescentes que eran jugadores del juego *Dungeons & Dragons*. No obstante, a pesar del revuelo que se montó, sí que hay que reconocer un mérito de los americanos con respecto a España, y es que al poco de tiempo de cometerse los suicidios empezaron a hacerse estudios psicológicos para comprobar estadísticamente si había algún tipo de relación entre los suicidios y el rol. En España se tardó años en que el Defensor del Menor encargara este tipo de estudio al Colegio de Psicólogos de Madrid. Dicho resultado no ha sido tampoco demasiado difundido.

Pero volviendo a Estados Unidos, estudios como *Relación entre Estabilidad Mental y el Juego Dungeons & Dragons* o *Relación entre Juegos de Rol y comportamiento criminal admitido* demostraron que no había ninguna relación entre los jugadores de rol y el suicidio. Algunos de estos estudios se realizaron varias veces para comprobar que los resultados eran coincidentes. Y efectivamente lo eran. Esto no quita para que la madre de uno de los adolescentes comenzara una cruzada por territorio americano para desprestigiar los juegos de rol a los que jugaba su hijo. Naturalmente, no mencionó que Irving Pulling tenía problemas psicológicos por falta de comunicación y de atención de su familia, y porque se negaba a reconocer su homosexualidad ante su madre. Es más fácil echarle la culpa a los juegos de rol.

A partir de este momento, surge la Comisión para el Progreso de los Juegos de Rol, creada por William Flat en 1988. Flat compatibilizó sus tareas como sacerdote con la

elaboración de artículos sobre los juegos de rol y el envío de los mismos a diferentes periódicos y emisoras, para que los periodistas, los padres y los educadores tuvieran una idea más precisa y menos abominable de lo que eran los juegos de rol.

Éstos son los siete mitos que enumeró William Walton. No obstante, en los últimos años, han aparecido dos más, que a continuación enunciamos:

#### *2.8. Los juegos de rol son machistas. Sólo los hombres juegan a rol*

Si no podemos relacionar los juegos de rol con los asesinatos y los suicidios, vamos a relacionarlos con otros comportamientos denigrantes, como el machismo, parecieron pensar los detractores del rol.

Es cierto que el número de jugadoras de rol es comparativamente más bajo que el de jugadores, pero esto no quiere decir que los juegos de rol sean proclives al comportamiento machista. Como en todo, la mujer va incorporándose poco a poco a áreas que antes le estaban vetadas, y los juegos de rol van teniendo una incorporación lenta, pero constante de mujeres jugadoras y directoras de juego. Quizá en algunos juegos de rol sí que hay una actitud algo machista relacionada con la temática del juego. Por ejemplo, en la Edad Media la mujer no pintaba absolutamente nada en la sociedad. Algunos juegos se toman ciertas licencias históricas porque si no, los personajes femeninos no disfrutarían de ellos. También es cierto que a veces las mujeres no se atreven a tomar parte en un juego de rol por desconocimiento del mismo o por vergüenza. Afortunadamente, estas actitudes se van abandonando y a nadie le extraña que las mujeres jueguen a rol u organicen activamente eventos relacionados con el rol, como jornadas, charlas o clubes.

#### *2.9. Los juegos de rol son infantiles*

Es cierto que todos empezamos a jugar con cierta clase de juegos y que luego los hemos cambiado según avanzaban nuestros gustos. Pero esto se ha producido en toda clase de juegos y no sólo con el rol. De pequeños jugábamos al escondite y no al trivial. Con el rol pasa lo mismo, con el añadido de que ningún juego de rol puede ser considerado infantil en su totalidad porque los niños no suelen empezar a jugar a rol hasta los 12 años. Pero aun así, el jugador de rol suele cambiar sus gustos a lo largo de su vida. Existen juegos de rol de una temática muy variada, de forma que algunos atraen a los jugadores que están empezando, y otros atraen a los más adultos. Esta segregación por



edades también tiene que ver con la interpretación, porque hay algunos personajes que requieren un mayor esfuerzo o tienen motivaciones distintas con los que un chaval joven puede sentirse más confuso. No obstante, esto tampoco quiere decir que los juegos estén catalogados por edad, ya que muchos jugadores juegan varias campañas a la vez, y en ellas se mezclan varios tipos de juegos.

Todos los mitos anteriores nacieron alrededor del juego *Dungeons & Dragons* y después se extrapolaron al resto de juegos de rol. Al primer juego le han acusado de ser satánico, de que mediante su manual se puede vender el alma al diablo, de que los personajes interpretan el papel de vándalos, ladrones y asesinos (sin decir nada de los paladines o los sacerdotes, por ejemplo), de presentar falsos dioses para conseguir la adoración de los jugadores, de que las reglas para el combate contienen violencia explícita y de que hace falta meterse en túneles y alcantarillas para jugar. Después de lo expuesto, no he querido profundizar mucho más en estos mitos porque se caen por sí solos. Sin embargo, lo triste es que todavía haya que recurrir a argumentos para defender los juegos de rol ante personas que no los conocen. Si una persona está convencida de que los juegos de rol son malos, deberíamos intentar que nos escuche primero, y exponerle nuestros razonamientos. Siempre hay alguien todavía que nos dice que los juegos de rol es “eso en lo que se mata gente”. Es deber de jugadores, asociaciones, editoriales, y en general, todas las personas relacionadas con el rol desmentir estas acusaciones, y poner nuestro granito de arena para que el rol sea visto de una vez por todas como una afición sana, saludable, creativa e inteligente y no como la aberración que muchos todavía piensan que es.

Para citar el presente artículo puede utilizar la siguiente referencia:

Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol, en Orejudo González, J.P. (Coord.) *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 11, nº 3. Universidad de Salamanca, pp. 415-425 [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa].  
[http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7448/7464](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7448/7464)