



12° CONGRESO ARGENTINO DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL

La Plata, junio y septiembre de 2021

GT05: Antropología de la muerte: dilemas de un campo en expansión

Vivir-la-propia-muerte dentro del círculo mágico: sentidos y representaciones en torno a la muerte en los juegos de rol

Natalia Maudet. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

nataliamaudet@gmail.com

Resumen

Muchos juegos involucran en sus mecánicas a la muerte en algún formato; tal es el ejemplo del ajedrez, un tradicional juego de mesa entre tantos otros. Principalmente, en los juegos de rol de mesa (tabletop RPG) y muchos videojuegos de este mismo género la muerte suele estar muy presente, ya sea desde la muerte del personaje que interpreta el jugador o la muerte de los personajes no jugadores. Tal es así que en muchos sectores de la sociedad se ha construido una imagen de estos juegos como incentivadores de la violencia. Pero ¿qué lugar ocupa la muerte en estos espacios? ¿y de qué manera ésta es representada por los jugadores? El propósito de este trabajo es abordar los significados y representaciones atribuidos a la muerte en el juego. Para ello, indagaré no sólo en la muerte como mecánica, sino también como experiencia de muerte del jugador. A su vez, en este último punto, me interesa indagar en las nociones de muerte Occidental que atraviesan el círculo mágico y contribuyen a las representaciones construidas por los jugadores.

Para la realización de este trabajo, he decidido centrarme principalmente en la quinta edición del primer y más popular juego de rol de mesa: Dungeons & Dragons y, en un segundo plano, haré breves referencias a videojuegos del género RPG. En cuanto a la metodología de investigación, este trabajo se basó en trabajo de campo

etnográfico y principalmente en conversaciones informales con un jugador con más de 20 años de experiencia en este género de juegos.

Palabras clave: *círculo mágico, Dungeons & Dragons; juegos de rol; muerte.*

Introducción

La mayoría de los juegos involucran a la muerte en algún formato, ya sea el ajedrez o los juegos de policías y ladrones que muchos niños practican desde temprana edad. Pero, ¿qué lugar ocupa la muerte en estos espacios y de qué manera es representada? Para este trabajo me centraré en los juegos de rol de mesa (*tabletop RPG*) tomando como ejemplo *Dungeons & Dragons* 5ta edición, a su vez merece importancia analizarlos en relación a los videojuegos del género (MMORPG). El propósito de este trabajo es abordar los significados y representaciones atribuidos a la muerte en el juego, indagando no sólo en la muerte como mecánica, sino como experiencia de muerte del jugador. Y, en este último punto, me interesa también indagar en las nociones de muerte occidental que atraviesan el círculo mágico y contribuyen a las representaciones construidas por los jugadores.

Acerca de las construcciones que dan sentido a la muerte y el morir

Desde el sentido común, podría parecer que la actitud ante la muerte ha sido siempre, o al menos por mucho tiempo, la misma. Esta idea acrónica de la muerte ha sido trabajada por el historiador francés Philippe Ariès (2000), quien realizó un importante trabajo analizando las actitudes frente a la muerte en Occidente a lo largo del tiempo, sosteniendo que en ciertos momentos intervienen cambios, aunque estos muchas veces son rápidos e inadvertidos. El historiador, desde una perspectiva sincrónica y cubriendo un amplio rango temporal, analiza lo que él llama *la muerte domesticada*, y a su vez, desde un análisis diacrónico, analiza los cambios que comienzan a darse en la Edad Media y que modifican la actitud ante la muerte. A esta última muerte, el autor la llama *muerte salvaje* y es la que se acerca a nuestra actualidad. Según Ariès, *la muerte domesticada* consiste en la aceptación y la

espera de la muerte: “todos admitían la muerte *apaciblemente*” (Ariès, 2000, p.28). Ella era recibida con preparación y meticulosidad, y entre el hombre y la muerte existía una familiaridad y cercanía. En palabras del autor, aquella:

(...) familiaridad tradicional implicaba una concepción colectiva del destino. El hombre de esos tiempos estaba profunda e inmediatamente socializado. La familia no intervenía para retrasar la socialización del niño. Por otro lado, la socialización no separaba al hombre de la naturaleza, sobre la cual no podía intervenir salvo a través del milagro. La familiaridad con la muerte es una forma de aceptación del orden de la naturaleza (...). El hombre padecía en la muerte una de las grandes leyes de la especie, y no soñaba ni con sustraerse de ella ni con exaltarla (Ariès, 2000, p. 36).

En oposición a la *muerte domesticada* nos encontramos con la *muerte salvaje*. La *muerte salvaje* es aquella que dispone en el ser humano una actitud diferente, ante ella se teme. Se teme a la muerte y por eso se la convierte en tabú. No se piensa en ella, sino que se niega y se trata de evitar. El historiador francés Michel Vovelle (Vovelle, 2002) sostiene que vivimos en la *pornografía de la muerte*. A partir de una historización de las representaciones colectivas de la muerte, Vovelle considera que es tanto una invariable de la cual no podemos deshacernos como una gran reveladora de cambios, ya que las sociedades cambian sus percepciones de la muerte. De esta forma, en cada sociedad existen modelos que son preponderantes en determinadas épocas y que luego se desestructuran, testimoniando crisis al interior de las sociedades. Desde el punto de vista del autor, en el corazón de la edad media de la sociedad europea occidental había una fuerte cristianización asociada a un modelo oficial. A partir de ella se articulaba la resurrección de Cristo, expresando así *la buena muerte*. Sin embargo, es a partir del siglo XIV que emerge la idea de la salvación individual y la conciencia de “la muerte de sí mismo” (Vovelle, 2002, p.22) y junto a ella, la proliferación de ritos en torno a la muerte¹. A continuación, con la llegada del Renacimiento se da un crecimiento demográfico modificado por eventuales hambrunas y pestes. En el marco del humanismo

¹ Tales como los testamentos, grandeza de tumbas y el lugar de los pobres en cementerios y osarios.

europeo surge un nuevo discurso sobre la muerte, la cual aparece ahora como 'vencida' y, si bien se mantiene el discurso religioso, algunos miembros de las élites cuestionan la idea del 'Más Allá'. Posteriormente, entre el 1580 y 1630, el autor sostiene que hay una cristianización de la muerte aún mayor que en los períodos anteriores, pero ahora con la existencia de pequeños grupos que rechazan este discurso. Durante el siglo XVII asistimos a la puesta en duda del Infierno y al rechazo de la imagen del Dios vengador. Es recién en el siglo XIX que Vovelle sitúa las primeras grandes y decisivas 'victorias contra la muerte'. Ellas tienen que ver con los importantes avances en la ciencia que cuestionan la revelación. En este período aparece una marcada distinción entre la muerte propia y la del otro. Asistimos aquí a una sensibilización romántica, donde se da una "concentración del duelo en la privacidad de la familia, burguesa o no, dentro del marco de una afectividad reforzada; los nuevos cementerios, ciudades de muertos donde se concentra el culto de su recuerdo en el pensamiento de los vivos..." (Vovelle, 2002, p.26). Finalmente, en el siglo XX nos encontramos con el modelo 'tabú' de la muerte, aquel en el que, en términos de Ariès, se muestra salvaje frente al hombre. Asistimos aquí a una descristianización de la muerte, al aumento de la esperanza de vida y a la instauración del modelo 'tabú' sobre la muerte, con una sociedad que se niega a verla de frente.

Las sociedades humanas han construido sistemas protectores, ritos y creencias para darse la ilusión de perennidad. La *muerte física* remite a los principios mismos de la energía, ya que no puede no existir y a su vez nos remite a la dialéctica entre la heterogeneidad y la homogeneidad. La muerte homogeneiza y entrega a la entropía. Por otro lado, tenemos la *muerte biológica*: aquella que se aleja de la concepción popular de la muerte (separación del alma y del cuerpo) y nos permite delimitar de manera rigurosa lo específico de la muerte (Thomas, 1983). A lo largo de la historia se ha debatido acerca de los signos que dan cuenta de la muerte de un individuo. Tradicionalmente, estos dos signos han sido el detenimiento de la respiración y del corazón, pero en el año 1966 se comenzó a debatir la muerte del cerebro, determinado a partir de un electroencefalograma. Aún así:

Investigaciones más recientes en contextos clínicos han demostrado que lo que se entiende por vivo o muerto depende de las valoraciones de los actores. Incluso los criterios acordados por la biomedicina para declarar formalmente la ausencia de signos vitales se han modificado con la utilización de nuevas tecnologías (Martínez, 2013, p. 2682).

En ese sentido y continuando con la postura de Louis-Vincent Thomas, uno de los pioneros en las corrientes de estudio de antropología de la muerte, el acto de morir es una realidad sociocultural, y es por eso que es preciso pensar en una *muerte social*. Thomas considera que “hay muerte social (con o sin muerte biológica efectiva) toda vez que una persona deja de pertenecer a un grupo dado, ya sea por límite de edad y pérdida de funciones (...) ya que se asista a actos de degradación, proscripción, destierro, o bien que estemos en presencia de un proceso de abolición del recuerdo...” (Thomas, 1983, p.53). Hay muerte verdadera recién cuando socialmente se la reconoce. La categoría de *muerte social* sirve también a fines de entender la muerte de las instituciones, las que como todo lo que existe, para Thomas, están sujetas al paso del tiempo. Un ejemplo de muerte social claro es brindado por la antropóloga Bárbara Martínez a partir de su trabajo etnográfico en El Cajón, donde una joven en un contexto de embarazo adolescente y acusaciones de incesto fue invisibilizada por el resto del grupo, llevando posteriormente al suicidio de la joven y dando origen a lo que la antropóloga llamó *proceso de muerte* (Martínez, 2013).

El juego y la muerte

Las relaciones entre juego y muerte son variadas. No sólo la muerte tiene lugar dentro del juego, sino que el juego halla su lugar dentro de la muerte. Es el caso del *juego de los carozos*, que acostumbran a realizar los habitantes de El Cajón (Catamarca, Argentina) en la noche de Todos los Santos. El juego se realiza durante la noche. Formando un círculo, los participantes arrojan por turnos los *carozos* y según la disposición de la semilla al caer es que se determina el número de oraciones que los presentes deben rezar a sus muertos (Martínez, 2014). Según la antropóloga, el juego permite trazar la genealogía con los difuntos y, a su vez,

identificar posibles candidatos al matrimonio. Durante el juego, cada difunto mencionado tiene un grado de parentesco con el jugador, quien debe enunciar en voz alta el vínculo que lo une al difunto. El juego termina una vez que las personas hayan mencionado a todos los fallecidos que recuerdan. Para la antropóloga, el juego consistiría en un “mecanismo por el cual los vivos recuerdan a los muertos. Asimismo, es expresión de la voluntad de las *almas* en lo referido a la cantidad de oraciones que esperan” (Martínez, 2014, p.111). Y resulta significativa su realización en el período ritual y su funcionalidad en tanto mecanismo de identificación que ejercita la memoria genealógica, remitiendo no sólo a una articulación entre vivos y muertos, sino también a vinculaciones importantes del mundo de los vivos, como los lazos matrimoniales (Martínez, 2014). Habiendo dado cuenta del análisis realizado por Martínez, podemos decir que las vinculaciones entre juego y muerte son variadas. En este caso, pudimos ver cómo el juego da lugar a los antepasados para hacerse ‘oír’ en relación a las ofrendas que requieren a sus parientes a partir del arrojamiento de los carozos. Es importante destacar el lugar que ocupan los muertos en la sociedad cajonista en los diferentes niveles de la organización social, ya que los mismos intervienen en el ciclo productivo y actúan como mediadores, encontrándose enlazados con vivos y deidades en una relación de reciprocidad. Podemos decir, entonces, que el *juego de los carozos* no es excepción a la injerencia de las cosmovisiones de este grupo social y su actitud ante la muerte.

Estás muerto ¿deseas continuar?

Muchos juegos involucran a la muerte en algún formato, y los RPGs² no son una excepción. En ellos la muerte está mucho más presente que en otros juegos. Tanto en los primeros (*pen and paper*) como en las más recientes versiones de videojuegos. Si bien mi propósito es centrarme en el análisis de los RPG de mesa, considero importante dar cuenta también de los estudios realizados sobre la muerte en los videojuegos, ya que si bien se trata de otro medio donde el jugador encarna personajes de distinta forma, existen ciertos parecidos dado su origen común. A su

² RPG: sigla para *role-playing game*, juego de rol en español. Elijo usar la sigla en inglés porque es el término más usual para referirse al género entre los jugadores. En términos generales, este juego consiste en que uno o más jugadores desempeñen un determinado rol, papel o personaje.

vez, habiendo hecho una búsqueda bibliográfica sobre el tema, pude notar la ausencia de trabajos vinculados a esta temática y los RPGs de mesa.

En muchos videojuegos, matar es algo habitual, y en algunos de ellos es el objetivo principal del juego. Es así que en muchos medios periodísticos se ha dicho que este tipo de juegos fomenta la violencia en los jóvenes. Sin embargo, estudios científicos como los de Bensley y Van Eenwyk (2001) y Adachi y Teena (2011) desmienten la relación directa entre la violencia y los videojuegos. Desde una perspectiva de análisis de la mecánica en estos juegos, la muerte de un personaje es más bien un 'inconveniente' que se presenta y no el final de un personaje de manera terminante. Esto último refiere a la posibilidad existente en este tipo de juegos de revivir a los personajes, a veces de manera instantánea. Morir en el juego es bastante habitual, y no siempre implica perder, de modo que, podemos decir, la muerte se hace reversible, y es ante esta muerte cotidiana que "Los jugadores tuvieron que inventar una nueva palabra, *permadeath*, para llenar el vacío lingüístico dejado por la devaluación de la llamada muerte normal" (Dixon, 2008, p. 2. Traducción propia.). La palabra *Permadeath*, que surge de la fusión de los términos en inglés "permanent death" es usada para enunciar la muerte definitiva, una de la que no se vuelve: un personaje que sufre *permadeath* no puede ser vuelto a usar (Bartle, 2003). Desde lo discursivo, la aparición de este concepto en este mundo social resulta particularmente llamativo, ya que

"Nuestro conocimiento sobre la muerte depende de las fuerzas normalizadoras y las matrices institucionales que regulan la producción y autorización del saber sobre la muerte. Es decir, existen reglas de formación del discurso de la muerte, las cuales, según el lingüista althusseriano Michel Pechêux, dependen necesariamente de una ideología" (González Campos, 2009, p. 93).

Desde un análisis de la mecánica del juego, Dixon sostiene que hay una conexión intrínseca entre la muerte y la pérdida de tiempo, ya que en muchos casos, la muerte de un personaje implica volver a comenzar el juego desde el inicio o desde un punto determinado del mismo, sin ninguna recompensa. En la actualidad, los diseñadores

de videojuegos toman diferentes posiciones ante la inclusión de la muerte en el juego (Tocci, 2008). En sus orígenes, los videojuegos brindaban una cantidad de "intentos" que a partir de los ochentas empezaron a denominarse "vidas" por su vinculación a personajes vivos. En ambos casos el límite estaba relacionado al hecho que una ficha permitía un número limitado de intentos para superar el juego/obtener el puntaje más alto. Esto fue cambiando con las formas de monetización de los videojuegos, algunos creadores han optado por ofrecer al jugador un ilimitado número de vidas y muertes, otros han facilitado al jugador la forma de mantener vivo al personaje, haciendo la muerte menos frecuente, mientras que otras propuestas tienen que ver con evitar la muerte del personaje de forma definitiva. Una de las opciones que resulta muy llamativa, es aquella que Tocci describe como 'explicaciones diegéticas para el renacimiento', y que sirve para dar coherencia al mundo ficcional. Toma como ejemplo el juego *Príncipe de Persia*, en el que el narrador en *off* del juego habla sobre la pantalla que dice "continuar" diciendo: 'no, eso no es lo que pasó', y desde allí el jugador podría recapitular algunos momentos previos y tomar otras decisiones para evitar la muerte. Para el autor, la aproximación '*die-and-retry*' (muere y reintenta) es un atajo en el diseño de juegos, un remanente de una era en la que los juegos eran más limitados en su habilidad de contar historias. Larsson y Amigo (2014) realizaron entrevistas semi estructuradas a jugadores de *The Elder Scrolls V: Skyrim* con la modificación *Requiem - The Roleplaying Overhaul*. En las entrevistas posteriores al juego de esta versión, los jugadores comentaron que murieron muchas veces, y que para varios de ellos significó una experiencia de aprendizaje: "morías tan seguido que te dejaba de importar" (Jugador 3), "Veía la muerte como si mi personaje estuviese corriendo simulaciones de una situación en su cabeza hasta que llegaba a idear una que le permitía ganar. Y cuando moría mi personaje, como se recargaba tan rápido no arruinaba la experiencia para mí" (Jugador 2) (Amigo y Larsson, 2014). Luego de este estudio, los autores concluyeron que los jugadores, al enfrentarse a desafíos que resultaban en muertes repetidas, racionalizaban la situación como si no estuviese sucediendo, o como si estuviese sucediendo en un universo paralelo³.

³ Una forma emergente de juego, es decir, decidida por los jugadores por fuera de las mecánicas y dinámicas del

La muerte vivida

A partir de aquí, me centraré en las experiencias y representaciones de los jugadores en los RPGs de mesa. En este caso, tomaremos de ejemplo el juego *Dungeons & Dragons* 5ta edición (2014). Antes de ahondar en ello, resulta de importancia realizar una breve descripción del mismo.

El juego se lleva adelante a partir de la interacción ‘cara a cara’ de los involucrados, quienes, generalmente, se organizan en el espacio rodeando una mesa y sentados en sillas. Durante el juego, cada uno de los jugadores asume el rol de un personaje y lo *rolea* (categoría nativa que refiere a la acción de actuar e interpretar dicho personaje). Los instrumentos necesarios para el juego son los libros de reglas, las hojas de personaje (donde se escriben las características de los personajes que varían según los distintos juegos existentes: su fuerza, su sabiduría, altura, trasfondo histórico, entre otras), los dados de diferentes números de caras que también dependen de los diferentes sistemas de juego (existen dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras), lápices, mapas y miniaturas, siendo estos dos últimos prescindibles.

Dentro del grupo de jugadores, que generalmente oscila entre cuatro o seis, el *dungeon master* (DM) o director del juego (DJ) asume una posición particular. *Masterear* es una categoría nativa para designar la actividad realizada por el *master* o DM⁴. La persona que oficia de DM en general suele sentarse en uno de los extremos de la mesa y ante él suele colocar la ‘pantalla’, una suerte de mampara que previene a los jugadores de observar sus anotaciones y las tiradas de dados que realiza durante la sesión de juego. El rol de *master* implica la dirección de la narrativa y del juego en sí mismo junto con todos los personajes que no son controladores por los jugadores, es decir los NPCs o NPJs⁵.

Previo al juego se realiza la creación del personaje por parte de los jugadores, mientras que quien oficia de DM agrega detalles a la trama de la narrativa, apoyado

juego son los desafíos de no-hit o zero deaths a veces acompañados de speedruns donde se trata de superar el juego sin ser tocado, sin perder vidas y en el menor tiempo posible respectivamente.

⁴ Utilizaré indistintamente los términos *master* y DM, ya que son los más utilizados por los jugadores.

⁵ NPC es la sigla que remite a *non player character* y NPJ a personaje no jugador. Son personajes que intervienen en la historia y son interpretados por el *master*.

en su conocimiento del esquema de la aventura y de las características e historias de los personajes, con el fin de generar una trama cohesiva. La creación del personaje puede realizarse antes de la reunión de los jugadores o durante la misma. Dependiendo del interés de los jugadores, esto puede ocupar incluso varias horas, ya que para la creación deben llevarse a cabo varios pasos y una gran cantidad de decisiones que pueden involucrar la personalidad y el trasfondo biográfico del personaje.

Durante el desarrollo del juego, los dados son también un factor de azar de mucha importancia ya que, más allá de las características propias del personaje (por ejemplo, la fuerza), muchas veces terminan definiendo el ejercicio de una acción (por ejemplo, golpear a un monstruo), es decir que un personaje con mucha fuerza puede verse impedido de su uso a causa de una tirada de dados baja. A su vez, los dados imponen la estructura formal del juego que, de otra forma, sería muy flexible, ya que sus reglas y resultados no tienen la inevitabilidad que la mayoría de los juegos formales poseen. Más bien ambos son negociados y las reglas ajustadas por quien oficia de DM y el grupo.

Según las normas del manual de juego⁶, un personaje muere cuando sus números de golpe o *hit points* son reducidos a cero. En algunos casos algunos personajes con habilidades curativas, como el clérigo o el paladín, pueden devolver al personaje algunos puntos de golpe a modo de evitar que llegue a los cero puntos, ya que en esa instancia el jugador debe realizar las tiradas de salvación. Las mismas consisten en hacer rodar un dado de veinte caras durante el turno del jugador cuyo personaje tenga cero puntos de golpe. Cuando la tirada es igual o mayor a diez, cuenta como un éxito, y si es menor, como un fracaso. El jugador puede realizar esta acción tres veces en sus respectivos turnos. Si obtiene una mayor cantidad de fallos, muere. Sin embargo, a veces, las muertes se producen de manera instantánea y no hay posibilidades de realizar las tiradas de salvación.

Generalmente, la narrativa del juego está situada en mundos fantásticos medievales, épicos o distópicos, y apunta a lo largo de su desarrollo al cumplimiento de determinados objetivos (por ejemplo, el hallazgo de un objeto mágico o la resolución

⁶ Material consultado: Dungeon Master Guide. Dungeons and Dragons 5th Edition. Wizards of the Coast (2014)

de un problema) que se ven obstaculizados a partir de la aparición de enemigos, que son generados e interpretados por quien oficia de DM. El juego de rol es considerado como un tipo de juego cooperativo, ya que los personajes de los jugadores apuntan a los mismos objetivos y no se enfrentan entre sí, sino a enemigos comunes, actuando en equipo. La duración del juego suele ser prolongada, en general las sesiones de juego duran entre seis y ocho horas. En algunas sesiones, las aventuras comienzan y concluyen (*oneshot*) y en otros casos, las aventuras se prolongan a lo largo de varias sesiones, pudiendo abarcar años (campañas).

En el presente trabajo, utilizaré el concepto de *círculo mágico*, acuñado por el historiador y pionero en los estudios del juego, Johan Huizinga, en su trabajo *Homo ludens*. El concepto refiere al espacio y tiempo en el que se lleva adelante el juego, que funcionaría como una ‘capa protectora’ donde se desarrolla el mismo: “una acción libre ejecutada ‘como sí’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador...” (Huizinga, 201, p.33).

Entonces ¿qué sucede con la muerte en un juego de rol de mesa? ¿de qué manera la interpretan y atraviesan los jugadores? Con la intención de dar respuesta a estos interrogantes, me centraré ahora en una entrevista telefónica realizada con Juan, un ávido jugador de juegos de rol de mesa con más de veinte años de experiencia como jugador y *master*.⁷ A lo largo de la misma, Juan⁸ ha recapitulado algunas de sus experiencias como jugador en relación a la muerte de sus personajes:

Lo que sentís cuando se muere un personaje es que perdiste algo, que se terminó. Pero después hacés un duelo chico, cual duelo de persona. A ver, no estoy pensando que es lo mismo, pero para mí, la mente, en algún punto está engañada porque viviste ese personaje, viviste esa historia. Hace el mismo proceso, psicológicamente hablando. Porque primero la pasás mal, no lo extrañas porque lo jugaste hace poco, pero después lo extrañas y finalmente te quedan los recuerdos y anécdotas. (Juan, Villa Crespo, enero de 2020).

⁷ Juan y yo hemos mantenido numerosas charlas informales acerca de sus experiencias jugando rol, y actualmente constituye un interlocutor de mucha importancia en mi investigación en el marco de la realización de mi tesis de grado.

⁸ El nombre del informante ha sido cambiado a fines de preservar la identidad del mismo.

Sin embargo, para que este duelo se produzca, Juan hace una distinción entre personajes creados para jugar *oneshot* y aquellos que se crean para jugar campañas de larga duración: “si es un personaje que armé para un *oneshot*, no siento nada, porque no hay conexión. Porque si vos creciste con ese personaje, lo viste avanzar y te proyectaste, es otra cosa” (Juan, Villa Crespo, enero 2020). A su vez, la muerte de los NPCs, cuyo protagonismo es relativamente escaso, desencadena otro tipo de emociones en los jugadores. En *La muerte y la mano derecha*, el sociólogo francés Robert Hertz analiza la actitud ante la muerte de las sociedades indonesias. Donde afirma que:

En el interior de una misma sociedad, la emoción varía en intensidad según el carácter social del difunto, e incluso en ciertos casos puede llegar a faltar por completo (...) la muerte de un extranjero, de un esclavo o un niño pasará casi desapercibida, sin provocar emoción ni dar lugar a rito alguno” (Hertz, 1990, p. 88).

Puede decirse que así como sucede en la vida real, dentro del círculo mágico las relaciones entre los personajes no ‘dan igual’. De este modo nos acercamos a pensar en la importancia que ocupan los personajes en el juego, siendo los personajes interpretados por los jugadores de carne y hueso aquellos que ocupan una jerarquía superior. A su vez deberíamos también contemplar la cantidad de tiempo durante la cual el personaje ha sido interpretado, las experiencias compartidas y la ‘cercanía’ que el jugador tenía con el mismo. Es a partir de allí que podemos pensar que dentro del círculo mágico la muerte del personaje implica la destrucción del ser social inserto en él, al que se le había atribuido colectivamente una importancia dentro del grupo.

Por otro lado, Juan, desde el lugar de *master*, analiza sus decisiones al momento de ‘matar’ a los personajes de los jugadores y también los sentimientos de los mismos al haber sido ‘matados’:

(...) un jugador se puso mal nivel: se murió mi mascota. Se lamentaba por los pasos dados, como si hubiese sido un accidente de una persona real: ‘por qué

acepté, por qué fui para ahí, qué malas tiradas tuve, podría haber hecho esto otro'. Por un tiempo no pudo pensar en otro personaje porque decía que todavía recordaba al anterior. Vi esa clase de dolor (Juan, Villa Crespo, enero de 2020).

Al hablar de lo ocurrido a uno de sus jugadores, podemos ver una suerte de 'duelo' por la pérdida de un personaje que era relevante para el jugador, siendo asimilada a la muerte de una mascota. Al hablar de la muerte de un ser querido, Louis-Vincent Thomas sostiene que:

Con la desaparición del otro que me priva de las relaciones que me unían a él, que me definían a mí mismo, y por lo tanto que formaban parte de mí; que me priva igualmente de su mirada en la que me veía mejor que en un espejo, yo experimento la interioridad de mi muerte propia (Thomas, 1983, p.283).

En relación a esto, nos preguntamos acerca de la cercanía y compromiso que conlleva para algunos jugadores la creación de un personaje con el cual actúan durante prolongado tiempo ante un grupo de personas con el que conforman el *círculo mágico*. En ese sentido, nos preguntamos acerca de la relación entre el jugador, poseedor de un cuerpo físico, y el personaje, incorpóreo, cuya identidad estaría condicionada por las posibilidades del juego y enriquecida por las ideas y sentimientos volcados en ella por el jugador.

Por otro lado, para Juan (en tanto *master*) matar a los personajes de los jugadores se convertía en un desafío:

Venía planeando un TPK⁹ hace meses, bien planeado, porque dentro de la narrativa después venía otra cosa. Y cuando llegó el momento de hacerlo, me tembló ridículamente el corazón. Recuerdo haber sentido que el corazón me latía banda, pensando al mismo tiempo '¿por esta boludez me está latiendo tanto el corazón?', y al mismo tiempo contento, porque era mucha adrenalina. Me dejé fluir, lo disfruté y los jugadores lo disfrutaron, más allá del ¡nooooo! Me quedó ese momento como una fotografía: me acuerdo cómo y dónde ellos estaban sentados y yo estaba parado (Juan, Villa Crespo, enero de 2020).

⁹ TPK: *total party kill*. Refiere a la muerte de todos los personajes del grupo de jugadores en el marco de un juego de rol de mesa.

En términos de Juan, el TPK que había llevado adelante implicaba que fueran muertes ‘bien llevadas’, es decir, con sentido. No se trataba puramente de una consecuencia del azar, un error de los jugadores o un ‘capricho’ del *master*. Al describir sus sensaciones ante este hecho, Juan se abstrae de sus sentimientos y vuelve a hablar en términos de la dinámica del juego: “La muerte es una herramienta más para generar drama, tensión, interés. Al matar a un jugador, de nuevo, si lo llevaste bien, no te tiene que temblar el pulso” (Juan, Villa Crespo, enero de 2020). Si bien hay muchas maneras de evitar la muerte en *Dungeons & Dragons 5e* (habilidades de los *healers*, pociones curativas y las tiradas de salvación previstas por la dinámica del juego), una vez que un personaje se muere, lo hace de manera permanente, es decir *permadeath*¹⁰.

En consecuencia de lo desarrollado hasta el momento, puede pensarse a la muerte de los personajes en los RPGs de videojuego resulta diferente a aquella que experimenta el jugador en un RPGs de mesa (además, una de las diferencias fundamentales radica en que la muerte en los RPGs de mesa no es tan habitual como en los videojuegos¹¹). Desde mi punto de vista, algunos de los factores que inciden en esta diferencia tienen que ver con el tiempo invertido en la creación del personaje, su uso prolongado en el tiempo, la cantidad infinita de rasgos que pueden atribuírsele a los mismos, pero sobre todas las cosas, considero que el hecho de interpretar a un personaje, narrando acciones, diálogos y decisiones en función de un yo: “voy y hago esto, le digo aquello”, produce una aproximación mayor entre personaje y jugador. Es así que considero que los juegos de rol de mesa dan lugar a imaginar la muerte:

¹⁰ Sin embargo, existe un grupo de hechizos para revivir personajes que han sufrido *permadeath*. Para la realización de los mismos se requiere en general de componentes materiales de un alto costo y de difícil acceso. También pueden requerir magias más poderosas si la persona está muerta hace mucho tiempo o el cadáver está en muy mal estado. Es decir que revivir a un personaje que ha sufrido *permadeath* es difícil. En el caso de que un personaje no logre ser revivido, la práctica de incorporar al jugador bajo la realización de otro personaje es muy habitual.

¹¹ Es importante aclarar que se trata de una generalización muy grande. Hay juegos de rol de mesa, como *La llamada de Cthulhu* o *Diez Velas* donde, a priori, es sabido que todos los personajes van a morir. A su vez, existen videojuegos RPG donde la muerte no es una variable recurrente o no existe directamente.

“La muerte imaginaria es la muerte imaginada, la del otro, por supuesto, ya que la nuestra escapa a nuestra mirada (...) La muerte imaginaria es por lo tanto el modelo de todas las muertes actuales, pasadas o posibles, pero un modelo que es la negación de todo verdadero modelo, porque esta nada no dice nada, se contenta con ser la nada, o si se prefiere, la falta” (Thomas, 1973, p.215).

No resulta sorprendente que al generar este tipo de conexión con los personajes, los jugadores puedan imaginar la muerte a partir del otro, un otro con el que guardan tanta mismidad. A su vez, la potencialidad del *círculo mágico* se ve amplificada dadas las características particularmente inmersivas del juego.

Otro de los ejes que es posible analizar en las representaciones de Juan tiene que ver con otro de los aportes de Louis-Vincent Thomas en su ambicioso proyecto *Antropología de la muerte*¹², donde realiza una distinción entre *muerte fecunda* y *muerte estéril*. Para el autor, la muerte fecunda es aquella muerte exitosa “la que reconoce el precio de la vida en la medida en que se está dispuesto a arriesgarla” (Thomas, 1983, p.237). En cambio, la *muerte estéril* es aquella gratuita e inútil, privada de sentido, donde no hay ninguna nada. “Para el occidental, la muerte gratuita e inútil es la del obrero que se mata como consecuencia de una caída...” (Thomas, 1983, p.236). Podemos decir que hayamos una cierta correspondencia con ‘la muerte bien o mal llevada’ descrita por Juan:

Lo que importa es que la muerte esté bien llevada. Si te morís en la creación del personaje no da y si te morís en la primera hora de la campaña después de haber estado armando un personaje por cuatro horas, tampoco. Pero si te morís después de haber alcanzado ese objetivo que tenías, después de haber salvado a alguien, es una muerte que te llena. (Juan, Villa Crespo, enero de 2020).

En ese sentido, podemos decir que una *muerte estéril* tendría que ver con lo que Juan identifica como una ‘muerte mal llevada’. Por otro lado, aquellas muertes bien llevadas o en palabra de Thomas, *muertes fecundas* serían aquellas que hayan un lugar coherente en la narrativa, ya sea luego de haber cumplido una meta o haberse enfrentado a un desafío imposible de superar.

¹² No ignoro las características abarcativas de su proyecto dada la ambición del mismo.

Consideraciones finales

A lo largo de este trabajo he hecho un breve revisión de los diferentes estudios realizados acerca de la actitud del hombre ante la muerte. Seguidamente he abordado las relaciones entre la muerte y el juego, para después continuar con la muerte como mecánica en los RPGs de videojuegos. Para luego realizar una descripción de los juegos de rol de mesa. Finalmente, el testimonio de Juan, un experimentado jugador de este tipo de juegos, permitió realizar un acercamiento a las representaciones dadas por algunos jugadores a la muerte de sus personajes.

A los fines de adelantar una conclusión preliminar, podría decir que ‘el modelo’ de actitud ante la muerte en nuestra sociedad actual, atraviesa las fronteras del círculo mágico en los juegos de rol de mesa. Elementos como el proceso de duelo, la *muerte estéril* y la *muerte fecunda*, entre otros, son reproducidos dentro del círculo mágico. A su vez, podemos decir que la muerte del personaje podría entenderse en tanto una *muerte social* del jugador, quien debe salirse del círculo mágico. Y, dependiendo del deseo del grupo de jugadores podría ser reincorporado pero bajo la creación de un personaje distinto. De este modo, puede decirse que las nociones de muerte Occidental efectivamente permean el círculo mágico y contribuyen a las representaciones de muerte de algunos de los personajes construidos por los jugadores. Considero que, a diferencia de los RPGs de plataformas digitales, los juegos de rol de mesa proveen al jugador de un entorno de inmersión y proyección mayor con los personajes que juegan, generando un entorno propicio para ‘empatizar’ con aquellos de una manera más profunda. Teniendo en cuenta que la creación de personajes involucra representaciones, ideales y deseos del propio jugador y que, además, es interpretado por él mismo. ¿Resultaría muy osado preguntarse si este tipo de juegos nos acercan a una suerte de ensayo sobre el ‘vivir-la-propia-muerte’ del que hablaba Louis-Vincent Thomas?:

“Si bien es cierto que todo el mundo debe morir; si en algunos casos es posible morir por otro o en su lugar, de todos modos un día u otro tendré que *morir mi vida*. Esa es propiamente la cuestión (...) ¿puedo verdaderamente vivir-mi-propia-

muerte? ¿no hay una contradicción en sus términos? La muerte del otro, ¿no será en definitiva la única aproximación posible a mi propia muerte?” (Thomas, 1983, p.268)

Queda mucho aún por indagar ya que este trabajo no representa más que una aproximación al tema elegido. Sería sumamente enriquecedora la realización de observación participante en sesiones de juegos de rol de mesa donde ocurra la muerte de personajes, realizar entrevistas con más jugadores y ampliar las lecturas correspondientes al área de estudio con una perspectiva crítica más agudizada.

Referencias Bibliográficas

- Adachi, Paul J.C. y Willoughby, Teena (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Elsevier* Volume 16, Issue 1, January–February 2011, Pages 55-62.
- Ariès, Philippe (2000). La actitud ante la muerte y La muerte domesticada. En: *Morir en occidente. Desde la edad media hasta la actualidad* (pp. 17-35). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bartle, Richard (2003). *Designing Virtual Worlds*. Londres: Pearson.
- Bensley, Lillian y Van Eenwyk Juliet (2001) Video Games and Real Life Aggression: Review of the Literature. *Journal of Adolescent Health*. 29:244–257
- Dixon, Dan (2008). Death, a minor annoyance or an invitation to play? University of West of England, Bristol Institute of Technology. Repositorio digital: <https://uwe-repository.worktribe.com/preview/1013715/Dixon.pdf>.
- González Campos, Guillermo (2009). Los sistemas ideológicos de la muerte. *Rev. Reflexiones*. 88. 89-100.
- Hertz, Robert (1990). *La muerte y la mano derecha*. Madrid: Alianza Editorial.
- Huizinga, Johan (2015). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Larsson, J., & Amigo Arias, A. (2014). Fun with Death and Failure : An exploration of player experiences in a decentralized open world RPG (Dissertation). Retrieved from <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-26378>
- Martínez, Bárbara (2014). El juego

- de los carozos en El Cajón (Catamarca, Argentina). Ritual, memoria y antepasados. *Revista Colombiana de Antropología*, vol. 50, núm. 1, enero - junio, 2014, pp. 101-116. Instituto Colombiano de Antropología e Historia. Bogotá. Colombia.
- Martínez, Bárbara (2013). La muerte como proceso: una perspectiva antropológica. *Ciênc. saúde coletiva* [online]. 2013, vol.18, n.9, pp.2681-2689. ISSN 1413-8123. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013000900023>.
- Thomas, Louis-Vincent (1983). *Antropología de la muerte*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Tocci, Jason (2008). You Are Dead. Continue?: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Pp. 187-201.
- Vovelle, Michel (2002). Historia de la muerte. *Cuadernos de Historia*, 22, 18-29.