

El análisis de problemas socio-jurídicos a través de los juegos de rol: una aproximación desde el derecho y la literatura

The analysis of socio-legal problems through role-playing: an approach from law and literature

Nicolás Carrillo Santarelli

Profesor asociado de Derecho Intenacional, Universidad La Savana

Artículo Original (Investigación)

RFJ, No. 6, 2019, pp. 183-205, ISSN 2588-0837

RESUMEN: Los estudios sobre derecho y literatura han demostrado que ambas disciplinas pueden tener diversos puntos de contacto, incluyendo dimensiones descriptivas (sobre el contenido y los debates del derecho en las obras literarias) y críticas (alusiva a la generación de empatía a través de la vivencia del impacto del derecho en la vida de los personajes en las obras o referente a la explicación interdisciplinar de determinados fenómenos). La sinergia entre el derecho y la literatura es posible, entre otras razones, por el hecho de que la experiencia humana puede considerarse como un *nomos* en el que cuestiones normativas construidas socialmente tienen una frecuencia presente. Si se entienden a los juegos de rol como fenómenos de “texto” literario, susceptibles en consecuencia a dinámicas de interacción con interrogantes alusivos a fenómenos socio-jurídicos, es posible emplear los aprendizajes sobre el derecho y la literatura para obtener, entre otros, dos objetivos: uno didáctico, de enseñanza sobre el derecho y sus debates, y uno crítico, fomentando cuestionamientos sobre los aspectos estudiados. Lo anterior es más factible cuando se abordan las dimensiones narrativas y de simulación que pueden tener los juegos de rol, especialmente por la influencia de la noción de *agencia* en los mismos, que permiten tener “experiencias” en las que se identifique el impacto del derecho (o de su ausencia) sobre personajes y terceros *stakeholders*. Este tipo de interacciones permite, además, sensibilizar y generar empatía frente a quienes carecen de una protección normativa efectiva en fenómenos similares a los que se presentan en la vida real. Las anteriores aseveraciones se confirman con un estudio de caso: el referente al mundo de Eberon.

PALABRAS CLAVES: derecho y literatura, pedagogía por agencia, relaciones internacionales, análisis crítico del derecho, juegos de rol.

ABSTRACT: Studies on law and literature have shown that both disciplines can have different points of contact, including descriptive dimensions (on the content and debates of law in literary works) and criticism (alluding to the generation of empathy through experience of the impact of law on the life of the characters in the works or referring to the interdisciplinary explanation of certain phenomena). The synergy between law and literature is possible, among other reasons, due to the fact that human experience can be considered as a *nomos* in which socially constructed normative issues have a present frequency. If role-playing games are understood as phenomena of literary “text”, therefore susceptible to dynamics of interaction with questions alluding to socio-legal phenomena, it is possible to use the lessons on law and literature to obtain, among others, two Objectives: a didactic one, teaching about law and its debates, and a critical one, encouraging questions about the aspects studied. The above is more feasible when addressing the narrative and simulation dimensions that role-playing games can have, especially due to the influence of the notion of agency in them, which allow for “experiences” in which the impact of the law is identified. (or his absence) about characters and third-party *stakeholders*. This type of interactions also allows sensitization and empathy to those who lack effective normative protection in phenomena similar to those that occur in real life. The above statements are confirmed with a case study: the reference to the world of Eberron.

KEY WORDS: law and literature, pedagogy by agency, international relations, critical analysis of law, role plays.

INTRODUCCIÓN

En el campo interdisciplinar conocido como derecho y literatura se han sugerido distintos puntos de contacto entre ambas disciplinas. Entre ellas se incluyen, de forma notable, la actividad de interpretación que supone el interactuar con textos (mediante su lectura o escucha) o el invocar y entender el contenido y sentido y alcance de las normas jurídicas, según ha puesto de manifiesto Dworkin (Carrillo-Santarelli, 2018).

Adicionalmente, la profesora Williams (2014) ha puesto de relieve la distinción entre las concepciones de “*law in literature*” y “*law as literature*”. La primera corresponde a la forma en la que se abordan, crítica o descriptivamente, cuestiones jurídicas en las narraciones literarias, como puede acontecer con observaciones y experiencias frente a manifestaciones normativas presentes en las narraciones, como acontece en algunas obras de Dostoyevsky, Tolstoy o Shakespeare, entre otras. La segunda dinámica alude, a su vez, a la posibilidad de “leer” al derecho de una forma similar a la que se leen las obras literarias. En consecuencia, se sugiere que el derecho también puede ser interpretado de forma crítica, deconstruyéndolo, identificando sus “argumento” y contextos sociales, y analizando lo que transmite un texto de formas no literales e incluso diversas a las entendidas por su propio autor. Esto puede hacerse acudiendo a distintas técnicas y labores de interpretación.

Lo anterior sugiere un aspecto interesante: los estudios del derecho pueden nutrirse de las técnicas de interpretación artística para trascender las observaciones que arrojan una hermenéutica dogmática jurídica, como la ofrecida en el artículo 31 de la Convención de Viena sobre el Derecho de los Tratados, ofreciendo perspectivas emocionales, de empatía y de comprensión crítica sobre los fenómenos jurídicos. Como bien señala Avila Santamaría (2018, p. 391), la literatura “se basa en las emociones”, y es imprescindible que los operadores jurídicos adquieran la sensibilidad de “poetas [...] para percibir los efectos de la injusticia en la vida concreta de las personas”.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe preguntarse si es posible aprovechar los conocimientos y elementos referentes al derecho y la literatura frente a los juegos de rol. En este escrito se afirmará que ello si es posible y, de hecho, muy provechoso, en tanto aquellos juegos pueden ser considerados como una manifestación “literaria” que, al igual que acontece con las historietas (Caicedo Tapia, 2017, p. 84), permiten relacionar dimensiones cognitivas y emocionales.

1. LA POSIBILIDAD DE APLICAR ANÁLISIS DE “DERECHO Y LITERATURA” A LOS JUEGOS DE ROL, COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA COLECTIVA

El estudio de los beneficios didácticos y analíticos que se pueden obtener con una “lectura” jurídico-crítica de los juegos de rol exige, como presupuesto, indagar si, acaso, es posible considerar a los juegos de rol como “literatura” o manifestación artística.

La respuesta, a mi juicio, es afirmativa por dos razones. En primer lugar porque, si se parte de una concepción del arte como aquella defendida por el célebre autor ruso Tolstoy (2012, pp. 137-138), según quien el mismo corresponde a la expresión y transmisión de sentimientos y sensaciones, es posible afirmar que los juegos de rol permiten la experiencia e identificación de vivencias con ocasión de la inmersión que promueven. Esto ocurre debido al hecho de que en aquellos juegos los participantes asumen la identidad o el papel de un personaje que interactúa y reacciona a estímulos y situaciones presentes en un entorno narrado por un director, tradicionalmente llamado como *Game* o *Dungeon Master*. Los jugadores participan en una mesa física o virtual (TRPG o *Tabletop* RPG, por sus siglas en inglés).⁶² En las dinámicas presentes en aquellos juegos, entonces, están presentes dinámicas narrativa oral o escrita interactiva, lo que puede reforzar la identificación de sensaciones por parte de los jugadores.

En segundo lugar, y complementando a las dimensiones artísticas que pueden tener los juegos de rol, puede incluso considerarse que los mismos son una expresión literaria. ¿Por qué razón? Por el hecho de que los mismos se canalizan a través de diálogos e interacciones entre los participantes en la mesa y con el contexto social en el que operan los juegos descrito en los textos de los mismos. Esto hace que sea posible considerar a los juegos de rol como una actividad dialógica que, usando una serie de reglas compartidas y aceptadas por los jugadores, ofrece un marco narrativo y de diálogo y experimentación. Este entorno puede considerarse, en tal virtud, un “texto” de actividad literaria *interactiva*. Al respecto, es útil tener en cuenta lo afirmado por los autores Jara y Torner (2018), en el sentido de que:

62 Existen “mesas” virtuales como Roll20 o Fantasy Grounds que *no son* juegos de rol de computador sino juegos de rol de mesa tradicionales que se juegan a distancia, aprovechando las posibilidades actuales de comunicación remota para realizar videoconferencias. Estos juegos se consideran como TRPG virtuales.

[W]hat is 'literature', and to what extent can role-playing games (RPGs) be counted as such? [...] Literary works are also often described as *texts* (from the Latin *textum* for fabric or web), that is, as systems of interconnected signs. Because all human action arguably involves signification [...] '*text*' has come to include verbal language and languages of other media [...] A play report is a text. A 70-hour computer RPG (CRPG) is a text [...] In Literary Studies, *literature is commonly defined by a specific use of form of language* [...] Interactive fiction (IF) is a form of fiction that reacts to the input of a reader or audience.

Efectivamente, en los juegos de rol hay una multiplicidad de símbolos y signos (verbales e incluso semióticos) que emanan de los participantes en el mismo. Adicionalmente, por los intercambios presentes en el juego, el texto se construye de forma colectiva y ofrece experiencias de los distintos personajes, quienes reaccionan de forma interactiva según determinen los jugadores (dependiendo en cierta medida el éxito de sus acciones de las reglas del sistema de juego que elijan).

Habiéndose concluido que los juegos de rol sí pueden constituir una actividad literaria y artística colectiva e interactiva lúdica, el siguiente interrogante que emerge es el referente a la posibilidad de analizarlo a la luz de los criterios del "derecho y la literatura". Ello es, ciertamente, posible (como se colige de la naturaleza literaria de los juegos de rol), en la medida en la que se aborden, de forma expresa o implícita, cuestiones socio-normativas en los mismos. Es decir, cuando, según se expone en términos del "derecho *en* la literatura", en los juegos de rol se puedan abordar cuestiones sociales sobre las que se ocupan los derechos de los Estados o el derecho internacional.

A mi parecer, para que el anterior presupuesto se cumpla, no es indispensable identificar en la narración de un juego de rol una norma jurídica concreta. Menos aún sería indispensable que se describa una institución que coincida expresa o implícitamente con la presente en algún Estado o en el derecho. Por el contrario, sostengo que para aprovechar los análisis del derecho y la literatura sería suficiente con identificar situaciones en las que los jugadores se enfrenten a *problemas socio-jurídicos*. Ellos no se refieren necesariamente (aunque también podrían aludir) a problemas estrictamente relativos a la aplicación del derecho en términos de su interpretación o efectividad. Trascendiendo estas posibilidades concretas, es suficiente con que los jugadores se enfrenten a situaciones en las que surjan interrogantes sobre regulación de las conductas y la respuesta social a las mismas. Llego a esta

conclusión acudiendo a una noción propuesta en algunos estudios de derecho comparado, según los cuales es menester identificar problemas sociales que el derecho o las sociedades tengan la función de enfrentar, según ha explicado, por ejemplo, Müller-Graff (2009, p. 262).

A la luz de este prisma, es posible observar que quienes dirigen los juegos de rol o tienen personajes en los mismos pueden enfrentarse a interrogantes sobre cómo prevenir ciertas conductas o responder a las mismas, o incluso sobre la mejor manera de gobernar o manejar relaciones internacionales, entre muchos otros aspectos que se refieren a problemas sociales que el derecho está llamado a abordar.

Un ejemplo que se ha identificado por parte de algunos jugadores (The Planar DM, 2019) es el referente a la condena de la tortura, en tanto es posible que los jugadores deseen obtener información y se vean tentados a condonar o realizar directamente una tortura, supuesto en el que es importante que el narrador muestre, de forma interactiva y a través de los resultados de las acciones de los personajes, que la tortura genera un sufrimiento inadmisibles que vulnera la dignidad humana al emplear a alguien como un fin y es además, en muchas ocasiones, poco confiable.

Otro ejemplo, que de hecho he manejado directamente, en juegos que he dirigido es el alusivo a los daños colaterales en los conflictos armados, permitidos en el derecho internacional humanitario si son proporcionales (artículo 51.5.b del Protocolo I a los Convenios de Ginebra de 1949). En este caso he observado que hay jugadores que han reaccionado a las escenas narradas eligiendo acciones que obedecen a su consideración de que, incluso si una acción sería lícita, no necesariamente sería moral, lo que exige que comprendan y conozcan el derecho aplicable (que les informé) y emitan juicios de valor frente al mismo a la luz de las implicaciones que tendría su conducta.

Teniendo en cuenta que es posible enfrentar problemas socio-jurídicos en las sesiones de los juegos de rol, que a su vez son una actividad narrativa colectiva; y que en consecuencia es posible analizarlos a través del prisma del derecho y la literatura, cabe plantearse qué objetivos pueden o pretenden alcanzarse por medio de la realización de aquel análisis. Esto exige indagar, además, cuán efectiva podrá ser la búsqueda de aquellos objetivos en un entorno lúdico, el que de hecho ofrece muchos beneficios didácticos. Este aspecto se analizará en la siguiente sección.

2. LOS OBJETIVOS PEDAGÓGICOS, CRÍTICOS Y DE EMPATÍA FRENTE A ASUNTOS JURÍDICOS QUE PUEDEN ALCANZARSE

El hecho de que, probablemente, una gran mayoría de jugadores opte por participar en los juegos de rol para alcanzar un objetivo de entretenimiento, no debe llevar al equívoco de considerar que esta intención socava la posibilidad de indagar por posibles beneficios en términos de análisis jurídico que acarree la participación en ellos. Al respecto, es menester tener en cuenta la noción del *homo ludens* (Galante, 2015) y el potencial de aprendizaje que conlleva la participación en actividades de juego. Siendo esto así, no es irrazonable considerar que la participación en las sesiones de los juegos de rol puede servir para facilitar la obtención de ciertos objetivos adicionales a los de entretenimiento. Entre aquellos objetivos, podemos incluir algunos de naturaleza *pedagógica* o *crítica* socio-normativa. Los primeros responden, por una parte, a la posibilidad de informar o educar sobre la existencia y las exigencias del contenido de ciertas normas jurídicas, por ejemplo, en lo referente a conductas permitidas y prohibidas durante los conflictos armados, como podría hacerse cuando el narrador describa la condena de alguien condenado por crímenes de guerra cometidos durante una confrontación bélica, como el asesinato de prisioneros de guerra. Por otra parte, y trascendiendo los análisis de derecho positivo, los jugadores podrían discutir sobre estrategias que perseguirán para buscar la internalización de estándares en poblaciones que dirijan, para incrementar la potencial efectividad de las normas en cuestión, o que permitan manejar los efectos de la aplicación del derecho.

En otras palabras, no sólo es posible educar sobre lo que *dice* el derecho, sino, además, provocar discusiones críticas sobre conveniencia, efectividad y legitimidad de conductas y estándares en distintas sociedades. Un ejemplo podría corresponder a los debates generados en una sesión en los que se discuta cómo facilitar una transición, y qué conductas no podrían ser amnistiadas; o por qué convendría llenar vacíos normativos mediante una actividad legislativa (sugerida por los personajes a los dirigentes o efectuada directamente por ellos si tienen un rol parlamentario, como es posible, por ejemplo, en el mundo de Eberon, cuya sociedad ha alcanzado un desarrollo político en el que existe un parlamento con una cámara de lores y una cámara de los comunes, en concreto en el Estado de Breland).

Lo anterior es posible en la medida en que puede haber cuestiones sobre el derecho o problemas socio-jurídicos presentes en escenarios que surjan durante el juego (que surjan espontáneamente o por haber sido incluidos por decisión del “Dungeon o Game Master”). Para que esto acontezca, no es siquiera necesario decir expresamente que hay aspectos jurídicos, toda vez que los jugadores podrán enfrentarse intuitiva o inconscientemente a los mismos sin emplear denominaciones normativas, lo cual refuerza a la vez la idea de que los interrogantes socio-jurídicos surgen de forma inevitable en la vida social.

A su vez, las situaciones *en el juego* que presenten aspectos normativos pueden presentarse en términos tanto descriptivos, como puede ocurrir cuando se ilustre o aluda a normas o debates jurídicos existentes en la vida real, como los referentes a la posibilidad, o no, de defenderse de ataques provenientes de un grupo no estatal ubicado en un Estado vecino, pudiendo los jugadores inspirarse en debates sobre la legítima defensa del derecho internacional; como críticos, que surgen cuando se cuestionen los fundamentos, la efectividad, legitimidad o conveniencia de normas, prácticas e interpretaciones (como, por ejemplo, en lo concerniente al reconocimiento de Estados).

Ahora bien, es justo preguntarse si el abordar interrogantes críticos o pedagógicos a través de juegos de rol ofrece alguna ventaja. De hecho, ofrece al menos dos: por una parte, amplía el espectro de los posibles sujetos que adquieran información o discutan sobre cuestiones normativas y, por la otra, facilita el aprendizaje intuitivo e inconsciente merced a la naturaleza lúdica de los juegos de rol.

Al respecto, es importante resaltar que una de las ideas relevantes que ofrecen los estudios sobre derecho y literatura en cuanto a la posibilidad de alcanzar objetivos pedagógicos y de análisis crítico del derecho, que es aplicable a mi parecer a los juegos de rol, corresponde a la noción de los “espacios seguros”. Al respecto, cabe afirmar que la actividad lúdica de los juegos de rol se desarrolla en un espacio que puede ser descrito como una suerte de laboratorio en el que los participantes pueden interactuar y emprender actividades con relevancia socio-jurídica sin que sus acciones en el juego tengan implicaciones negativas en la vida real. Esto permite hacer ensayos y aprender de los mismos, entre otros aspectos a la luz del impacto de las acciones sobre distintos personajes (lo que favorece, a su vez, la generación de identificación y empatía).

El espacio seguro de los juegos hace que sea posible, por ejemplo, identificar conductas problemáticas cuyo análisis facilite a los jugadores comprender por qué es socialmente relevante prohibir determinadas conductas (como la tortura, según se describió párrafos atrás); o “experimentar” a través del juego por qué el derecho ha sido desarrollado en determinadas sociedades imponiendo ciertas limitaciones u otorgando determinadas libertades no reconocidas en otras; y si es imperioso o conveniente hacer transplantes o “importaciones” y cambios normativos en determinados grupos.

Así, por ejemplo, la actividad de los jugadores en sociedades autoritarias ficticias, como Riedra o Karnath en el mundo de Eberron, donde o bien se prohíben la libertad religiosa y de expresión o se eliminan garantías del debido proceso, hará que los personajes de los jugadores experimenten o perciban, directamente o a través de sus interacciones con personajes no jugadores (NPCs, en el argot anglófono de los juegos de rol) con los que entablen relaciones, la inconveniencia o injusticia (que puede ser percibida incluso de forma intuitiva, según exponen ciertos filósofos en el ámbito de los derechos humanos, como Sensen (2011, p. 72)) de determinadas regulaciones y sistemas políticos.

De forma adicional a la ventaja que ofrece en términos de experimentación sin riesgos, algunos autores han afirmado que los espacios seguros pueden incrementar las posibilidades de enseñar y en un entorno lúdico. Esto refuerza la hipótesis, presentada en este estudio, de que es posible educar sobre problemas socio-jurídicos a través de los juegos de rol. Al respecto, es conveniente tener en cuenta lo afirmado por Hammer (2018), en el sentido de que:

[I]ncidental learning [...] happens while people are taking part in other activities [...] RPGs offer key strengths to support educational goals [...] well-designed games can *illuminate* principles of good learning, particularly from a sociocultural approach. For example, *games provide a space of “psychosocial moratorium” where real-world consequences are lowered. Gee argues that good learning, too, requires a psychosocial moratorium.*

La facilidad de aprender en un entorno lúdico, y la posibilidad de abordar cuestiones socio-normativas en los juegos de rol, confirman que es posible promover la educación y el análisis crítico sobre aspectos del derecho a través de ellos. Dicho esto, es menester indagar

si, desde una perspectiva jurídica, es *útil* hablar sobre el mismo en un juego. Sostengo que la respuesta a este interrogante es un rotundo sí.

Por una parte, conviene recordar que se ha considerado que la disseminación del conocimiento sobre el derecho constituye un mecanismo que puede incrementar la efectividad de su observancia y aplicación, en tanto la ignorancia de las exigencias jurídicas hará que sea más probable su incumplimiento. Así, por ejemplo, al estudiar las dinámicas de correspondencia de la conducta con lo prescrito en las normas jurídicas, Koh (1997, p. 2600) consideró que el nivel más bajo de observancia del derecho corresponde a la *coincidencia*, que se configura cuando un actor se comporta de conformidad con lo que dictamina el derecho, pero no lo hace motivado por el deseo o la intención de seguir sus mandatos. Sencillamente, su conducta se alinea con el mismo porque lo que desea hacer coincide con lo que dispone el derecho. Pero podrían no alinearse estos dos factores, y si se desconoce lo dicho por el derecho ello es más probable.

Adicionalmente, algunos autores han afirmado que, desde la perspectiva del cumplimiento e implementación del derecho, la educación e información sobre el mismo tiene una importancia que es imposible exagerar. Al respecto, y frente al derecho internacional humanitario, Kalshoven y Zegveld (2003) han considerado que: “[t]he better the rules of humanitarian law are known, the greater the chance that they will be respected in practice [...] the dissemination of the applicable law is a ‘must’ under Protocol II as well” (p. 140).

Dicho esto, la educación e información sobre el derecho no son un mecanismo *suficiente* en términos de garantizar su observancia, pero sí puede incidir en ella, y su ausencia puede redundar en un incremento en las posibilidades de incumplimiento, por las razones descritas líneas atrás.

Resuelto lo anterior, surgen dos preguntas adicionales: ¿es útil o interesante que jugadores de rol, quienes no necesariamente tienen experiencia en, o funciones laborales relacionadas con, el derecho, se eduquen sobre el mismo, especialmente en cuestiones fundamentales como las alusivas a los derechos humanos o a crímenes internacionales? ¿El informar sobre el derecho a través de juegos de rol redundará en forma negativa en la posibilidad de analizarlo de forma crítica?

En cuanto a lo primero, la respuesta es afirmativa. Esto puede concluirse si se tienen en cuenta un concepto jurídico, como lo es el de la subjetividad, y uno de análisis económico del derecho, a saber: el de los *stakeholders*. En primer lugar, los derechos interno e internacional tienen con frecuencia como destinatarios directos de sus normas a los seres humanos, a quienes incluso no se les permite excusarse en términos de responsabilidad por el hecho de ignorar la ley, según se dispone en legislaciones internas y se sostiene en el artículo 32 del Estatuto de Roma o en decisiones como aquella del Tribunal Europeo de Derechos Humanos en el caso Kononov contra Letonia.

Precisamente por ser destinatarios o sujetos del derecho, los seres humanos pueden gozar de derechos o tener obligaciones o cargas jurídicas, y ello hace que sea conveniente educar a los jugadores sobre el *contenido* de los derechos fundamentales o humanos de los que gozan, de las obligaciones jurídicas que tienen, y sobre la relevancia de las normas que los regulan. Esta función puede facilitarse, por las razones expuestas anteriormente, a través de los juegos de rol.

Lo anterior puede acontecer, por ejemplo, si los personajes de los jugadores operan en mundos o escenarios en los que es invoquen derechos como la libertad de expresión o surjan situaciones en las que se ponga de manifiesto su relevancia (por ejemplo, si desean criticar cierta política). Incluso si en el mundo ficticio en cuestión se vulneran, o no existen libertades, que si tienen los jugadores, es posible generar dinámicas de análisis y aprendizaje en términos de “choque”.

Lo anterior también resalta la importancia de sobre la tolerancia o el civismo, y de generar consciencia sobre las responsabilidades que todos los seres humanos y grupos tienen frente a los demás, cuestión a la que alude el artículo 30 de la Declaración Universal de Derechos Humanos al afirmar que nada “confiere derecho alguno al Estado, a un grupo o a una persona, para emprender y desarrollar actividades o realizar actos tendientes a la supresión de cualquiera de los derechos y libertades proclamados en esta Declaración”.

En últimas, se sigue que es posible educar en un entorno lúdico no sólo sobre qué dice el derecho, sino además acerca sobre el *por qué* algunos ordenamientos jurídicos disponen determinadas cosas, lo cual puede reforzar la percepción de la legitimidad del contenido de las normas, que a su vez puede incrementar su respeto (Koh, 1997, p. 2602), por parte de los jugadores. Sobra decir que también pueden

generarse críticas admisibles sobre aspectos inadecuados de ciertas normas o prácticas, especialmente porque en un contenido literario, incluso ficticio, se abordan cuestiones de la realidad (Avila Santamaría, 2018), p. 389) y se promueven no sólo análisis racionales sino, además, emotivos (Caicedo Tapia, 2017, p. 82).

Además de la posibilidad de aprender y comprender, de forma lúdica (lo cual facilita el aprendizaje) sobre los derechos y obligaciones que tienen los jugadores y otros seres humanos, los juegos de rol también permiten examinar cómo la aplicación (o no) del derecho impacta en la vida de distintos actores y el medio ambiente, por ejemplo al reaccionar o presenciar los efectos de ciertas conductas frente a personajes no jugadores (NPCs). Ciertamente, a través de los juegos de rol es posible interactuar con personajes dirigidos por el narrador que son terceros afectados por la aplicación (o no) del derecho. Los jugadores pueden relacionar cómo en la vida real también hay personas afectadas, por ejemplo, por la falta de protección estatal o de prestaciones sociales. Adicionalmente, es posible observar durante las sesiones de juego cómo ciertas conductas generan externalidades o efectos que tienen un impacto sobre diversos actores. Un ejemplo de ello sería una situación en la que se realizan experimentos por parte de un grupo mercantil (la casa Jorasco) sobre personas, o niegan asistencia médica a quienes carecen de recursos, en el mundo de Eberron. También podrían identificarse consecuencias de la contaminación y presentar de forma dramática los efectos de la misma (por ejemplo, en el mismo mundo ficticio algunos druidas estiman que la magia, que es afín a la tecnología en aquel mundo, puede destruir el medio ambiente, y quizá ello llevó a la desaparición de una nación). Estas situaciones e interacciones pueden suscitar inquietudes de los jugadores sobre la importancia de llenar vacíos normativos y de protección.

Después de todo, a través de los juegos de rol, es posible “experimentar”. Como reacción a tal estímulo, los jugadores pueden debatir sobre cuestiones jurídicas discutidas en nuestro mundo, como ocurre con problemas del derecho internacional entre los que se incluyen algunos relativos a la legítima defensa: si ella puede (y debe) o no ser preventiva, generarse frente a acciones cibernéticas (pudiéndose hacer analogías con la magia) o frente a actores no estatales.

Al respecto, mundos ficticios como Eberron o Birthright, con conflictos armados potenciales o pasados, permiten a los jugadores y narradores discutir y *pensar* sobre aspectos socio-normativos, adquiriendo

consciencia, si se acude a las fuentes pertinentes, sobre las normas y su vaguedad relativa, además de informarse sobre distintas posturas jurídicas y políticas que se han planteado frente a problemas jurídicos como los expuestos, las cuales pueden buscar los jugadores para buscar ser persuasivos en las situaciones que enfrentan sus personajes o movidos por inquietudes generadas en las sesiones de juego.

También es posible procurar que los jugadores adquieran consciencia sobre la naturaleza del derecho como construcción social, al observar que las leyes y expectativas sociales frente a ciertas conductas no coinciden en el mundo real y el mundo ficticio en el que participan sus personajes. Al reconocer que muchas instituciones jurídicas difieren en distintas sociedades, los jugadores pueden llegar a valorar conquistas normativas de sus sociedades (por ejemplo, en términos de garantías democráticas y procesales o instituciones concretas como el *habeas corpus*) y adquirir consciencia sobre sus deficiencias y limitaciones (en términos de contenido o efectividad), entendiendo por qué factores sociales e históricos pueden explicar ciertas diferencias en las instituciones de los ordenamientos jurídicos de distintos Estados, especialmente si hay jugadores con distinto origen.

Además de la función educativa o de *descripción* sobre las normas de las cuales son destinatarios los jugadores y sus posibles defectos, y además de poder generar consciencia sobre cómo ciertas conductas con relevancia jurídica afectan a terceros y qué interpretaciones se debaten en el mundo actual, los juegos de rol pueden promover un objetivo adicional: el relativo a la sensibilización y la empatía, importante cuestión a la cual han aludido, entre otros, Nussbaum (pp. 1482, 1486-1487, 1490-1491, 1506, 1512, 1515-1516).

La literatura en general, y los juegos de rol como manifestación particular de la misma, pueden ofrecer a quienes piensan sobre temas jurídicos (no necesariamente juristas, en tanto el derecho afecta a todos con independencia de sus labores, ASIL, 2018) la posibilidad de “vivir” y percibir cómo las normas o prácticas e interpretaciones jurídicas pueden afectar a distintas personas. Esto puede obtenerse de forma vicaria a través de las experiencias de los personajes de los jugadores o de terceros con quienes ellos interactúan. En Eberon, el mundo que usamos como caso de estudio, se debaten, entre otras cuestiones, asuntos sobre la protección de refugiados (de Cyre, una nación destruida en la llamada “última guerra”) y el rechazo de distintos Estados a darles una bienvenida, lo que genera su indefensión, dinámica

que lamentablemente está presente en nuestro mundo, como ocurre con quienes han huído de Venezuela; la “ciudadanía” o el reconocimiento de personalidad jurídica a distintos sujetos, como se debate en ese mundo frente a unos seres creados de forma artificial pero que son sentientes (llamados *Warforged*); o cuestiones diplomáticas, entre otros aspectos. Al respecto, es posible que los jugadores con conocimientos de derecho experimenten cómo debates que quizás percibían anteriormente como excesivamente teóricos (por ejemplo, sobre nacionalidad y discriminación) tienen implicaciones dramáticas en la vida concreta de los individuos. Esto puede hacer que tales jugadores cuestionen las normas o interpretaciones en términos de su legitimidad, pertinencia, suficiencia o identificación de vacíos, entre otros aspectos; y que se solidaricen con quienes no tienen un nivel suficiente de protección adecuada, por ejemplo desencadenando acciones e iniciativas en clínicas jurídicas y otros entornos.

Lo anterior pone de relieve que al describir o educar sobre el derecho existente no se excluye en modo alguno la posibilidad de examinar críticamente el derecho a través de los juegos de rol. Por el contrario, el hecho de que en los juegos de rol sea ineludible el factor de la *agencia* de los jugadores, que es muy amplia en ellos al poder decidir qué hacer de una forma equivalente a la posibilidad de actuar que tienen los seres humanos (y que es mucho más amplia que el abanico de posibles acciones y omisiones en videojuegos), permite que los jugadores cuestionen normas o vacíos jurídicos (incluso sin llamarlos como tales) y busquen indagar al respecto o proponer cambios en las sesiones de juego (por ejemplo, buscando a criminales fugitivos y respetando sus garantías procesales). Ciertamente, en cuanto a la noción de *agencia* Cover (2010) ha dicho que la diferencia principal entre juegos de rol de mesa (TRPGs) y de computador (CRPG) “is not that the TRPG involves social contact (as that is becoming more common in computer games as well), but that the *nature* of that social contact is one that *involves a high degree of agency*” (p. 48, énfasis añadido).

Dicho lo anterior, la *agencia* o libertad de acción y toma de decisiones no constituye en sí misma un factor suficiente que el análisis crítico de cuestiones políticas o socio-jurídicas en los juegos de rol. Esto obedece al hecho de que algunos grupos y jugadores abordan aquellos juegos desde una perspectiva preponderantemente en términos de *juego* y preocupados sobre todo por las reglas del mismo. El análisis crítico se hace más probable cuando los juegos presentan dinámicas más *narrativas* o *simulacionistas*, en tanto será más probable en esos casos que se

presente una “experimentación” de lo que distintos personajes y actores del mundo ficticio sienten y vivencian en tales eventos. En consecuencia, en aquellos eventos es más probable que en la “mesa” de juego surjan cuestionamientos e interacciones que, entre otros aspectos, se refieran a los problemas socio-jurídicos comentados. Al respecto, conviene mencionar que, bien en la práctica los jugadores experimentan en mayor o menor medida las tres dimensiones, Tresca (2011) los juegos de rol entrañan tres tipos de experiencias, a saber, de juego, de narración y de simulación, descritas de la siguiente manera:

Ron Edwards breaks down role-playing games into three kinds of experiences: gamist, narrativist, simulationist. Gamists seek victory and loss conditions and play the role-playing game like other forms of gaming—with the goal of winning. *Narrativists enjoy story first and foremost, attempting to tell a good tale through narrative conflict and even failure. Simulationists attempt to accurately and realistically reflect the imagined world*” (p. 67).

Teniendo en cuenta la anterior explicación, puede decirse que las dinámicas de narrativa en los juegos de rol permiten identificar problemas humanos o sociales identificados en las “vivencias” durante el juego, que pueden ser “experimentadas” cuando se potencian la simulación social y las interacciones en los juegos de rol de forma *immersiva* (siendo la inmersión un aspecto sobre los juegos de rol estudiado por autores como Mackay, 2001, p. 28). A su vez, la gran agencia de la que gozan los jugadores les permite reaccionar frente a problemas socio-normativos narrados y percibidos de forma directa. Al respecto, es notable que en los juegos de rol hay un protagonismo y un papel más activo que el de los “lectores” tradicionales, quienes en todo caso, aún en la literatura tradicional, con frecuencia otorgan significados y sentidos a lo que leen, incluso si el autor no pensó en ello.

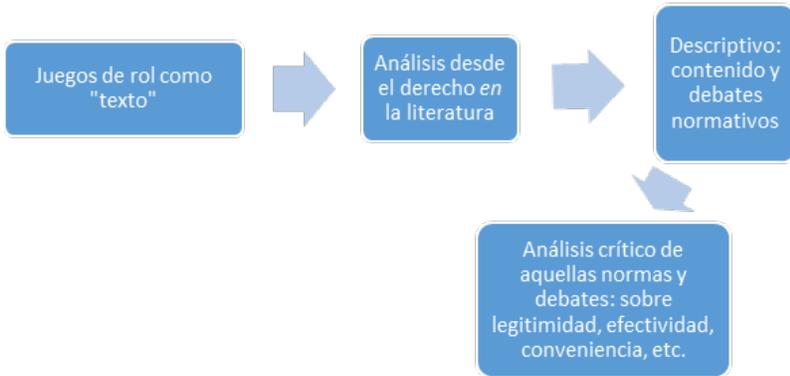
De forma similar, en los juegos de rol pueden identificarse problemas socio normativos o se puede reaccionar frente a ellos, incluso si no han sido identificados expresamente por el narrador del juego o por los creadores de materiales para los mismos. Esto se explica en tanto la realidad humana puede ser considerada como un “nomos”, en el que frecuentemente se presentan cuestiones sobre conductas, responsabilidad y regulación con significados y significantes construidos e identificados socialmente (Carrillo-Santarelli, 2018, p. 5), los cuales pueden proyectarse inconsciente o conscientemente en los juegos de rol, que como actividad humana los abordará en mayor o menor medida. Los

jugadores y narradores pueden terminar examinando críticamente tópicos socio-jurídicos desde distintas perspectivas y lecturas, por ejemplo cuestionando el excesivo ánimo de lucro de las casas con marca de dragón de Eberon, que actúan como mega-corporaciones exclusivamente interesadas en el lucro, a través de lecturas o perspectivas marxistas, constructivistas o de otra índole. Sobre estas cuestiones, es importante tener en cuenta que, para Jara y Torner (2018):

Playing an RPG involves many forms of interpretation [...] we may relate the game to our knowledge of other texts (intertextuality) and to our real-world ideas and experiences. This can be described as the difference between understanding and interpreting a game [...] The latter involves going beyond what we could call the 'literal' understanding of the game in order to make observations that relate to its 'deeper' meaning [...] interpretation was less a question about what a text meant as about how it worked [...] For 'Marxist' criticism and the later 'New Historicist' approach, on the other hand, context was decisive in conferring meaning to a text. Literature, they argued, was a product of its time and was to be seen as symptomatic of the social, economic, historical, and ideological contexts surrounding it. Yet another perspective was taken by the so-called reader-response theories. These emphasized the active participation of readers and audiences in cognitively constructing and conveying a text's meaning. Although subjective, meaning was not random but rather a 'negotiation' between the reader—their knowledge and expectations—and the semantic structures present in the text.

Para concluir la explicación sobre las interacciones y objetivos con relevancia socio-normativa que pueden presentarse en los juegos de rol, conviene ilustrar de forma gráfica un resumen sobre las razones que la posibilidad de abordar cuestiones jurídicas a través de los juegos de rol, de la siguiente manera:

Gráfico 1. Representación juegos de rol



Elaboración: Propia

3. EBERRON COMO UN CASO DE ESTUDIO

Los juegos de rol que usan las reglas del popular sistema *Dungeons & Dragons* y se enmarquen en el mundo ficticio llamado Eberron pueden ilustrar lo expuesto en las anteriores secciones. A lo largo de este escrito, he identificado algunos de los problemas socio-normativos presentes en el mismo. Probablemente, muchos de ellos no fueron percibidos como tales por parte de los autores de los libros sobre tal mundo, pero precisamente ello confirma la relevancia de hacer un estudio de derecho y literatura al respecto: primero, porque aluden a cuestiones que efectivamente interesan desde una perspectiva jurídica, y vistos desde el prisma de la misma perspectiva es posible identificar aspectos que no son aparentes si se observan desde otra óptica.

A continuación, mencionaré tan solo algunos de los problemas que pueden identificarse desde una visión jurídica en el mundo de Eberron, habiendo sido otros examinados atrás en este texto. En Eberron, acaba de culminar una guerra civil de sucesión dinástica, que ha concluido tras la celebración entre diversas naciones de un tratado de paz (el acuerdo de Threshold), en el que se reconoce a diversas naciones como Estados y se excluye a otras. El acuerdo fue motivado por el temor a que se replicase la destrucción de una nación (Cyre), lo que

puede generar interesantes interrogantes de jugadores sobre la amenaza de las armas nucleares.

Además, quienes huyeron de esa destrucción han sido rechazados o bienvenidos en mayor o menor medida en otros Estados y enfrentan reacciones xenofóbicas, lo cual permite abordar, a su vez, análisis empáticos sobre la protección de los refugiados. Otro problema que existe en ese mundo se refiere a la posibilidad de que los Estados regulen conductas corporativas transnacionales, en tanto existen casas mercantiles con una influencia económica que rivaliza aquella de los Estados, y permite examinar iniciativas como la propuesta de celebrar un tratado sobre empresas y derechos humanos, propuesta por Ecuador y Sudáfrica. También es posible identificar en ese mundo dilemas sobre la efectividad de la jurisdicción penal internacional, en tanto en el tratado de Thronehold se constituyó un Tribunal Penal Internacional, con el cual los Estados no cooperan cuando no les interesa que juzgue a sus propios nacionales, lo cual se hace eco de problemas en nuestro mundo, como aconteció con el retiro de visado a la fiscal Fatou Bensouda por parte de los Estados Unidos de América antes de que se decidiese sobre la autorización de investigar presuntos crímenes internacionales cometidos en Afganistán.

Los anteriores elementos demuestran cómo un mundo ficticio y los juegos ambientados en el mismo permiten explorar problemas sobre regulación de conductas, efectividad y facilitar el análisis crítico de los mismos. Debido a su historia bélica reciente y al desarrollado sistema jurídico en el continente de Khorvaire en Eberron, los juegos ambientados en el mismo facilitan el examen de cuestiones jurídicas históricas y actuales (en términos de su impacto, legitimidad, explicación, y otros aspectos) sobre aspectos como:

Regulación de conflictos armados y sanción de conductas graves, como las relativas al juzgamiento de criminales internacionales por parte de un órgano internacional con pocos recursos y apoyo por parte de los Estados; competencias extraterritoriales y cooperación transnacional frente a extradiciones y entregar (existen autoridades transnacionales como los “Sentinel Marshall” de la casa Deneith); controversias fronterizas y sobre el (no) reconocimiento de Estados o de gobiernos (ejemplificado en Drooam, Valenar y Darguun, que aspiraron a un reconocimiento por parte de otros Estados; o consistentes en disputas territoriales entre los Eldeen Reaches y Aundair o Aundair y Thrane, pudiéndose discutir aspectos técnicos sobre

fronteras y tratados o sobre legitimidad y autodeterminación de los pueblos); regulación de conductas durante las hostilidades durante la “Última Guerra” de Eberon (incluso se prohíben crímenes de guerra, llamados como tales, y se facilitan las discusiones sobre qué persigue el derecho penal internacional, lo que es debatido por la doctrina contemporánea: ¿lucha contra la impunidad, facilitación de relaciones pacíficas?); relaciones internacionales; esclavitud (en Darguun) y su prohibición absoluta por diversos Estados (facilitando la explicación de qué es el *ius cogens* y por qué existen normas con una jerarquía superior con independencia de lo que digan los Estados de forma aislada); visados y viajes (libertad de circulación); prohibición de estupefacientes y su impacto (un narcótico famoso de ese mundo es el llamado *Dreamlily*); rescate de tesoros y patentes de corso; o incluso sobre la utilidad de títulos valores (empleados por las casas Kundarak y Sivis del mundo de Eberon).

4. CONCLUSIONES

Los análisis teóricos del derecho y la literatura son perfectamente aplicables a los juegos de rol, en cuyas sesiones de juego pueden presentarse problemas jurídicos latentes, proyectados de forma intencional o no por parte de autores, narradores y jugadores. Estos últimos pueden “experimentar”, enfrentar gracias a la amplia agencia que otorgan los juegos de rol, o discutir en términos de legitimidad y efectividad, problemáticas de regulación de conductas.

La facilitación que otorga la libertad de los jugadores para tomar decisiones e interactuar permite generar un entorno seguro de aprendizaje; y la transmisión de sensaciones que facilita la dimensión simulación que con frecuencia tienen los juegos de rol puede facilitar el desarrollo de empatía en relación con problemas que afectan a muchos seres humanos.

En general, puede decirse que ciertas interacciones y escenas pueden permitir el desarrollo de actividades “educativas” sobre la existencia, contenido e interpretaciones del derecho (internacional o interno), incluso si en un comienzo no se pensó en tal dimensión; y además, por la curiosidad humana y por las emociones que pueden despertar los juegos de rol, los jugadores y narradores pueden verse estimulados a analizar críticamente realidades de la práctica jurídica en términos su efectividad, conveniencia, causas y consecuencias, legitimidad y

limitaciones, abordando de esta manera su análisis interactivo desde una óptica no meramente descriptiva sino, adicionalmente, crítica.

¿Pero pueden los juegos de rol ocuparse de cuestiones sociales, trascendiendo las inquietudes particulares de sus jugadores? La respuesta es afirmativa, en tanto aquellos juegos permiten identificar, proyectar o poner de manifiesto no sólo aspectos psicológicos individuales, sino también problemas sociales y jurídicos. Al respecto, Fine (2002) ha considerado que:

[I]t is not sufficient merely to provide a descriptive ethnography of a social world, but [...] we must attempt further to comprehend the dynamics by which it operates. Through an understanding of these dynamics it is hoped we will acquire insight into other social systems in which the same or similar processes operate. Fantasy gaming is, to be sure, a unique social world (p. 242).

Después de todo, y complementando lo anterior, autores como Bowman (2010) han estudiado cómo los juegos de rol pueden ser vistos como una:

“[P]sychological tool to examine themselves and others within shifting contexts and situations [...] three major functions that role-playing games serve: community building, problem-solving, and identity alteration [...] Fantasy role-playing involves fracturing reality and refracting it from a different perspective. This process can provide both a heightened sense of self-awareness [...] Not only can people share repressed, sometimes frightening parts of themselves in a safe space, but they can better understand the perspectives of others” (pp. 32, 57).

En consecuencia, ante la posibilidad de explorar temas socio-jurídicos a través de los juegos de rol, especialmente cuando se juega en mundos ficticios que permiten abordar expresamente algunos problemas y debates de forma expresa o implícita, es posible aprovechar aquella oportunidad por parte tanto de narradores como de jugadores (quienes pueden plantear las discusiones o explorar el impacto del derecho merced a la libertad que les otorga la agencia en los juegos de rol de mesa física o virtual) para aprender o enseñar sobre el derecho o examinarlo de forma crítica en términos del análisis de cómo impacta el derecho en la vida concreta de quienes tienen necesidades, pudiéndose así, también, generar empatía por parte de los juristas y/o jugadores.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIL (2018). *International Law: 100 Ways it Shapes our Lives*. Washington, DC, Estados Unidos de América: American Society of International Law.

Avila, S. (2018). Utopía, literatura y derecho. *Anamorphosis – Revista Internacional de Direito e Literatura*, 4(2), 379-406.

Bowman, S. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Caicedo Tapia, D. (2017). El arte y medio de la historieta como herramienta pedagógica en y para la educación en derecho(s). En *Memorias del Congreso CEEAD sobre Educación Jurídica 2016*. Monterrey, Estados Unidos Mexicanos: CEEAD.

Carrillo-Santarelli, N. (2018). A Look into The Human Rights and Inter-State Abuses of Foreign Powers and Autocrats in García Márquez: An International Law and Literature Study. *Diritto Pubblico Comparato ed Europeo Online*, 36(3), 1-21.

Cover, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Declaración Universal de Derechos Humanos.

Estatuto de Roma de la Corte Penal Internacional.

Fine, G. (2002). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.

Galante, L. (2015). 'Homo Ludens'. La importancia del juego en el aprendizaje. *Inevery Crea*. Recuperado el 18 de septiembre de 2019, de <https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/homo-ludens-la-importancia-del-juego-en-el/20515772-67c4-4169-83e3-ec8b0728774e>

Hammer, J., To, A., Schrier, K., Bowman, S. y Kaufman, G. (2018) Cap. 15 Learning and Role-Playing Games. En *Role-Playing Game Stu-*

dies: Transmedia Foundations. Nueva York, Estados Unidos de América: Routledge (version e-book).

Jara, D. y Torner, E. (2018). Cap. 14 Literary Studies and Role-Playing Games. En *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Nueva York, Estados Unidos de América: Routledge (version e-book).

Kalshoven, F. y Zegveld, L. (2001). *Constraints on the Waging of War: An Introduction to International Humanitarian Law*. Ginebra: CICR.

Koh, H. (1997). Why Do Nations Obey International Law? *The Yale Law Journal*, 106(8), 2599-2659.

Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Müller-Graff, P. (2009). Cap. 16 Modern comparative law: the forces behind and the challenges ahead in the age of transnational harmonization. En *New Directions in Comparative Law* (pp. 255-270). Cheltenham: Edward Elgar Publishing Limited.

Nussbaum, M. (1995). Poets as Judges: Judicial Rhetoric and the Literary Imagination. *The University of Chicago Law Review*, 62(4), 1477-1519.

Protocolo adicional I a los Convenios de Ginebra de 1949 relativo a la protección de las víctimas de los conflictos armados internacionales, 1977.

Sensen, O. (2011). Human dignity in historical perspective: The contemporary and traditional paradigms. *European Journal of Political Theory*, 10(1), 71-91.

The Planar DM (2019). *Torture Should Not Work in Dungeons & Dragons*. Recuperado el 18 de septiembre de 2019, de <http://theplanardm.com/torture-should-not-work-in-dungeons-dragons/>

Tolstoy, L. (2012). *Qué es el arte*. Valladolid: Editorial Maxtor.

Tresca, M. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Tribunal Europeo de Derechos Humanos (2010). Caso Kononov contra Letonia. Sentencia.

Williams, M. (2014). *The Utility of 'Law and Literature' to Legal Education*. YouTube: Schulich Law, University of Exeter School of Law. Recuperado el 22 de mayo de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=WHFFzZIKuDI&t=892s>

Recibido: 26/07/2019

Aprobado: 07/11/2019

Nicolás Carrillo Santarelli: Profesor asociado de Derecho Intenacional, Universidad La Savana

Correo electrónico: nicolas.carrillos@gmail.com