



REVALORIZACIÓN DE LA EDAD MEDIA. “LA EDUCACIÓN Y LOS JUEGOS DE ROL”

Leonor Dinamarca Carrasco

RESUMEN:

Si aprovechamos las nuevas tendencias, como por ejemplo los juegos actuales en los cuales están insertos los jóvenes de hoy, podemos lograr la valoración y la enseñanza de innumerables temas educativos; partiendo de la convergencia de dos épocas en este NUEVO MUNDO LÚDICO.

ABSTRACT:

*REVALUATION OF THE MIDDLE AGES.
“EDUCATION AND ROLE-PLAY”*

A NEW WORLD OF GAMES is born from the features that are common to two periods. This is possible if we use new developments such as the games young people play today to help us appreciate and teach innumerable educational subjects.

LOS JUEGOS DE ROL

Los juegos de Rol se inician en Europa y los hay de diferentes tipos:

- Juegos de tablero
- Juegos de cartas
- Juegos de palabras
- Juegos de imágenes
- Juegos de miniaturas

Dentro de estas categorías existen subcategorías. Los juegos de tablero, por ejemplo, pueden dividirse en:

- Juegos de recorrido
- Juegos de compra, venta e intercambio
- Juegos de simulación militar
- Juegos de estrategia abstracta
- Juego de misterios
- Otros

El elemento esencial que constituye estos juegos es el JUGADOR, éste es colocado en medio de una situación desconocida o peligrosa; creada por un árbitro, ambientada en una época específica (en un pasado, en un presente o en un futuro) y en un lugar geográfico determinado. El jugador deberá abrirse camino a partir de allí adoptando el “rol” de un personaje y lo guiará a través de una aventura.

El jugador toma decisiones, interactúa con otros personajes y jugadores y, fundamentalmente, “pretende” ser su personaje durante el transcurso del juego. Evidentemente, esto no quiere decir que el jugador deba saltar arriba y abajo e ir de un lado a otro actuando como su personaje; por el contrario, cada vez que el personaje se ve obligado a hacer algo o a tomar una decisión, el jugador pretende que es él quien se halla en esa situación y elige un curso de

acción adecuado según el temple de su personaje. Por ejemplo, los personajes buenos son simplemente eso. Intentan ser honestos, caritativos y francos. Sin embargo, la gente no es perfecta, así que pocos son buenos todo el tiempo. Siempre habrá debilidades ocasionales, aunque un personaje bueno normalmente intentará corregir cualquier daño causado.

Físicamente, los jugadores y el árbitro están cómodamente sentados en torno a una mesa y el árbitro se coloca a la cabeza. Los jugadores necesitan mucho sitio para papeles, lápices, dados y libros de reglas. El árbitro necesita un espacio extra para sus mapas, dados, libros de reglas y sus notas. El juego puede durar varias horas y ser continuado en otras sesiones por un tiempo indefinido.

"LA EDUCACIÓN Y LOS JUEGOS DE ROL"

A pesar de un singular cambio de nombre de nuestra asignatura (en lugar de ser profesores de Castellano seremos profesores de LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN). A pesar de que, aparentemente, se le pretende dar mayor importancia a la comunicación y dejar en segundo plano a la LITERATURA CLÁSICA; esta última nos está cobrando "las deudas pendientes" a través de la cultura juvenil y de un juego llamado "ROL".

En este último tiempo existe un importante y creciente interés por la ÉPOCA MEDIEVAL. Al parecer los juegos y la música son los primeros indicios de una vuelta hacia el pasado; así tenemos los ya mencionados juegos de ROL y grupos musicales como "ERA" y "CALENDA MAIA".

Los jóvenes exigen al medio; en este caso a sus profesores de música, historia y literatura; la revisión de materias que los inserte en el Mundo Medieval. Por ello, podemos percibir que un simple cambio de nombre no necesariamente hará que olvidemos nuestros antecedentes culturales.

MIRADA HACIA EL MUNDO MEDIEVAL:

Música	{ ERA CALENDA MAIA
Historia	{ VALORES IDEALES CABALLERESCOS PERSONAJES TIPOS CULTURA TRADICIONES LEYENDAS
Literatura	{ POEMA DE MIO CID LA CANCIÓN DE ROLDÁN LOS NIBELUNGOS

ASUMIR UN ROL, PROBLEMA DE TODAS LAS ÉPOCAS

Independiente de los juegos de ROL, el ser humano en todas las épocas ha debido y deberá asumir diferentes roles. Padre, madre, amigo, hijo, profesor, alumno, sacerdote, médico, agricultor, esposa, amante, etc; son algunos de los innumerables papeles que debemos asumir diariamente para interactuar con el entorno.

Si consideramos la vida humana como un gran teatro en donde cada persona posee diferentes roles; diremos, entonces, que el “vestirse con diferentes trajes” es algo demasiado cotidiano y, por lo mismo, casi imperceptible. Lo importante es despertar y mirar la vida como un todo coherente en donde todo tiene un sentido y en donde cada parte está articulando una totalidad.

EL JUGADOR

El elemento central de los juegos de ROL es el jugador, así como el elemento central de la vida terrenal es el hombre.

Un juego sin jugadores no puede, por lo tanto, adquirir vida. La misión del “Rolero” es animar su mundo, es decir su juego.

Por ello es indispensable que todo “jugador” tenga algún tipo de dominio sobre ciertos temas propios de la época en donde está ambientado su juego. De esta manera, algunos temas que nos parecen esenciales son:

IDIOSINCRACIA DE LA ÉPOCA
ARMAS USADAS
PERSONAJES TÍPICOS
UTENSILIOS COMUNES
FORMAS DE COMUNICACIÓN

Por lo mismo, diremos que los pilares fundamentales (paralelos a todo Manual para jugar Rol) son la Historia y la Literatura, ya que el conocimiento de estas áreas hace que el virtual desenvolvimiento de un personaje en otra época sea eficiente y coherente.

FINALIDAD DE LOS JUEGOS DE ROL

La finalidad de estos juegos es divertirse y socializar en un grupo a través de una aventura que posee un objetivo; este objetivo o meta debe ser logrado por los jugadores por medio de sus personajes. Para que los personajes se muevan dentro de la historia, siempre dirigida por un árbitro, deben saber como comportarse y comprender el contexto en el cual están insertos.

EXIGENCIAS DE NUESTRA ÉPOCA

1. Rescate de momentos históricos.
2. Volver la mirada hacia otras realidades interesantes.
3. Necesidad de encontrar en otro período, un ideal de vida y valores que muevan al hombre actual.
4. Comprender la historia y la literatura de un modo más didáctico.

Nuestra era exige una comprensión del mundo de manera más práctica. El hombre pretende, a través de su entorno, encontrarse; descubrirse. El hombre necesita encontrar un punto de conexión con su pasado y con su futuro. El ser humano para poder entenderse debe sentir que forma parte del mundo. Por lo mismo la Literatura Medieval nos parece poco motiva-

dora, no hemos intentado mostrarle a los otros que formamos parte de un mundo medieval y que, este mundo, forma parte de nosotros.

Evidentemente; la Literatura Medieval nos sirve para rescatar valores e ideales de una época. De esta manera, podemos insertar este "rescate de valores" para lograr los Objetivos Fundamentales Transversales propuestos en Educación. Podemos incluso hacer una comparación entre el tipo de comunicación y lenguaje existente en la Edad Media y las formas utilizadas en nuestra época; aquí nos encontraremos, por ejemplo: con un Castellano Antigo versus un Castellano Actual de Chile o con la valoración de la palabra "hablada", en la Edad Media versus la valoración de la palabra "escrita" en nuestra época.

Así es como los jugadores de ROL, muchos de ellos actuales o futuros alumnos de Enseñanza Media, nos van exigiendo ciertos temas y nuevas metodologías en nuestro quehacer docente. Es evidente que un joven que posee computador y televisión o que tiene amigos que poseen INTERNET o T.V. CABLE encontrará absolutamente aburrido a un profesor que realice una clase frontal, repetitiva, sustentada en un texto escrito por otro para un curso "IDEAL" pero no REAL y utilizando elementos como tiza y pizarrón.

Por otra parte, las personas que juegan Rol están insertas en un mundo en el cual TODO puede suceder, el juego les permite soñar, crear, comunicarse, divertirse y entretenerse. Como vemos, si no llevamos estos tipos de mundos mágicos a la sala de clases; o mejor dicho, si no hacemos de la sala de clases un ambiente interesante, mágico y lúdico en donde el alumno tenga el papel principal... LA EDUCACIÓN NOS SEGUIRÁ PARECIENDO UNA OBLIGACIÓN ESPANTOSA.

INTEGRACIÓN DE TRES MUNDOS

El Rol y la Literatura nos ha permitido jugar del siguiente modo:

MUNDO DEL MIO CID	MUNDO REAL	MUNDO DEL ROL
←-----	ARMAS ----->	----->
←-----	CONJUROS ----->	----->
←-----	CAUSA-EFECTO ----->	----->
←-----	IDEALES ----->	----->
PERSONAJES CREADOS POR UN AUTOR	PERSONAS CREACIÓN DIVINA	ROLES CREADOS POR ROLEROS
MUNDO ARQUETÍPICO	MUNDO REAL	MUNDO VIRTUAL

Armas, conjuros, ley de causa y efecto e ideales cruzan estos tres “planos” o “mundos”

Ejemplo:

MUNDO DEL MIO CID	MUNDO REAL	MUNDO DEL ROL
ARMAS ESPADAS	METRALLETAS	ESPADAS
CONJUROS CORNEJA QUE HACE UN PRESAGIO	ORACIONES	INVOCACIONES
IDEALES HONOR LEALTAD AL REY CASTIDAD	REPLANTEAMIENTO DE LOS VALORES ACTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • GUIARSE POR EL TEMPLE DEL PERSONAJE • IDEAL DE CABALLERÍA

En el mundo del Mio Cid, como en el mundo del Rol y como también sucede en nuestro mundo real; todo daño o todo beneficio en una ley de causa y efecto es real y palpable... Toda acción genera una reacción. De todas formas, debemos tener presente que en el juego de Rol:

“Los daños o beneficios son recibidos por el personaje al interior del juego”, pero no por las personas reales que le dan vida al personaje y sentido a la aventura (los roleros o jugadores de Rol).

Pues bien, podemos ver que hay bastante relación entre estos tres planos y que lo anteriormente planteado, es algo más cotidiano que lo que frecuentemente creemos.

Esto nos sirve para que el alumno encuentre un sentido más evidente en su entorno y en su historicidad, para que comprenda que la historia se ha escrito de forma similar en todos los tiempos y que aquello que cambia es la forma, no el fondo.

Como vemos, esta es una de las tantas formas de integrar un mundo pasado a un mundo actual; entonces, lograr unir en un punto en común a dos épocas, aparentemente, tan lejanas y distintas; el encontrar una o muchas similitudes entre la sociedad Medieval y nuestra sociedad gracias a la Literatura, nos lleva a revalorar el poder de la palabra escrita... “La tradición del hombre está en los libros”.

Conectando el juego de Rol con nuestra vida y con nuestra educación, diremos que cada persona en “su vida real” adoptará una forma de ser, una forma de actuar y de transitar por el mundo; bueno es, entonces, tener conciencia de que somos seres capaces de crear historia y de moldear la vida cambiando de roles.

Si aprovechamos las nuevas tendencias podemos lograr la valoración y la enseñanza de innumerables temas educativos, partiendo de la convergencia de dos épocas en un mundo lúdico.

**“ASÍ Y SÓLO ASÍ, CUANDO EL HOMBRE ABRE SUS OJOS SE
LOGRA CONECTAR CONSIGO MISMO, POR ENDE, CON UN
COSMOS QUE ES UN TODO Y, DE ESE MODO...
LA VIDA ADQUIERE SENTIDO”**

BIBLIOGRAFÍA

Espasa-Calpe (Editorial) (1951): *Poema de Mio Cid*, Sexta edición, Madrid.

Vigil, Luis (Director de Publicaciones), **Hans L. Kötz** (Director de Producción) (1992): *Dragon lance*, Ediciones Zinco, Barcelona.

Vigil, Luis (Director de Publicaciones), **Hans L. Kötz** (Director de Producción) (1993): *Advanced Dungeons and Dragons*, Segunda versión, *Manual del jugador*, Ediciones Zinco, Barcelona.