



Un munt de mons

Els jocs de rol s'han popularitzat de cop amb l'assassinat d'un home a Madrid. La criminalització que se n'ha fet és lluny de la realitat.



Viure a la València del 1400, al Far West de Buffalo Bill, dins les naus espacials de la Guerra de les Galàxies, ser perseguit pel coiote dels dibuixos animats o submergir-se en el món del senyor dels anells pot ser fantàstic. Però es pot convertir en molt emocionant si, a més, hom pot encarnar qualsevol personatge i lluitar contra un sarraí malcarat, investigar un vampir, enamorar-se d'un príncep, emmalaltir de pesta, encantar un clergue, construir un castell, robar unes unces d'or, embriagar-se en una vella taverna, fer poemes d'amor a una fada, fer apos-

tes, caçar conills, netejar un cubell d'escombraries o trencar-se el turmell, entre infinits exemples. Tot això ho permet el joc de rol. Malauradament, si Carlos Moreno Fernández no hagués mort a Madrid a mans de dos joves jugadors de rol, aquest joc hauria continuat el seu curs normal de popularització. Però l'impacte ha estat tan gran que ara el rol és a punt de passar la ratlla de la criminalització. Res de més lluny de la realitat d'aquest joc.

Un joc de rol (paper) és un llibre de jugar, amb les regles bàsiques per a crear un món amb tots els seus detalls; el seus habitants, encarnats pels jugadors, i la manera de moure-s'hi. Tan

senzill com això, tan complicat com la vida. Per a jugar-hi calen entre quatre i set persones disposades a passar-ne de tots colors, que actuen sota l'arbitratge d'un director de joc o mestre (*master*). Així, per començar, només cal tenir la ment oberta, cadires ben còmodes, una taula, llapis, paper i daus. El mestre es reuneix amb cada jugador i, segons les normes del món en què juguen, creen el personatge a encarnar. Des d'una possible cicatriu sota l'ull esquerre al seu concepte de moral, passant per tot d'habilitats, historial, poders, etc. Amb els personatges creats, el mestre planteja una aventura, que pot durar una sessió, amb principi i final, de quatre o cinc hores, o formar part del que se'n diu una campanya, una sèrie de sessions d'un cop per setmana que poden arribar a durar més de tres anys. Els mons són molts i variats, des de l'oest d'índis i vaquers a les guerres futuristes, passant per l'èpica medieval. Poden ser inventats o basar-se en llibres (*El Senyor dels Anells*, de J. Tolkien), en pel·lícules (*La Guerra de les Galàxies*), en còmics (*Buck Rogers*), en història (*Aquelarre*) o poden ser absolutament inventats (*Ragnarok*). Segons el món, els jugadors hauran d'investigar misteris, viure aventures èpico-fantàstiques i històriques, de ciència ficció, o xalar d'allò més amb jocs esbojarrats com Toon (sobre dibuixos animats on és impossible de matar ningú) o Paranoia (una crítica en clau d'humor càotic de la societat americana).

Les aventures que planteja el mestre poden ser fetes o inventades per ell mateix segons les normes bàsiques. També hi ha les ampliacions o suplementos, llibrets d'aparició periòdica que donen extensió a un joc concret, com ara explicar tots els monstres que poden existir en un de-

terminat món, o tot el que cal saber sobre els dracs (fins i tot com criar-ne)...; n'hi ha molts i són necessaris perquè el joc pugui durar molt de temps. Finalment, també hi ha els elements complementaris: retalls, llibres, còmics, revistes, figuretes de plom per a visualitzar el personatge, pintures i pinzells. La popularització dels jocs de rol creix tant que actualment hi ha un gran col·leccionisme d'aquestes figuretes, fins i tot hi ha pintures especials (verd biliós, gris èlfic, vermell sanguinari, verd aiguamoll...) i cada any hi ha concursos d'aquesta mena de pintura.

En el curs d'un joc de rol, el mestre planteja situacions que els protagonistes

hauran de superar. Generalment actuen en grup, però les decisions són individuals. Els daus són una eina bàsica per a decidir el resultat d'una acció, que serà en favor del jugador o contra seu, segons el resultat del dau combinat amb les seves característiques personals. De daus, poden haver-n'hi de 4, 6, 8, 10, 12, 20 i excepcionalment de 30 i 100 cares. El punt d'atzar que representen fa que hi hagi jugadors molt maniàtics. Alex Miquel, jugador, mestre i ex-comerciant de jocs de rol, explica que hi ha alguns casos obsessius, "com el de caminar i tirar els daus abans de passar un carrer, o de comprar-ne només d'un color", tot entra dins la panòplia i l'atmosfera del joc.

Una qüestió a destacar és que els personatges també tenen sentiments i concepció de moral; uns sentiments i una moral que el jugador ha de tenir en compte a l'hora d'encarnar el seu paper.

Més enllà d'aquest joc, que es desborda en la imaginació dels jugadors, però sempre sobre un taulell, hi ha el joc de rol en viu, que consisteix a posar en pràctica, sempre amb unes normes rígides de control, el que ocorre en la imaginació. Tot resta delimitat a una zona i a un espai de temps concret. Però la gran infraestructura que cal per a jugar-hi fa que sigui molt minoritari. Actualment, a l'estat espanyol només hi ha un joc, anomenat Killer, amb unes severes normes sobre l'obligatorietat d'utilitzar armes de joguina reconegudes i la impossibilitat d'utilitzar cap aparell elèctric.

Nascut als EUA. El joc de rol va néixer als Estats Units fa vint anys, amb l'aparició al mercat del joc *Dungeons & Dragons*, que s'ha anat ampliant i que va ser l'embrió de tot el que ha vingut després. Als Països Catalans, van començar a arribar-hi als anys 80, però només en anglès i francès. Als 90, amb el primer petit boom del rol, empreses d'aquí van començar a importar i traduir jocs, i també a crear-ne d'originals. A part els jocs internacionals, un dels que ha tingut més èxit ha estat *Aquelarre* (en català i castellà) sobre les llegendes de l'època medieval a la península ibèrica, amb un suplement anomenat *Dracs*, específic sobre Catalunya. Però les empreses només s'arrisquen quan hi ha públic, i això és el que succeeix a Barcelona, on hi ha la majoria de botigues de l'estat, i s'editen tres de les set revistes del mercat hispànic. D'empreses autòctones, n'hi ha dues al Principat, *Joc Internacional* i *Farsa's Weagon*; a les Illes hi ha *Kerykion*. Tant a Andorra com a Catalunya Nord, el rol encara no hi ha arrelat gaire; al País Valencià i a les Illes, ja hi ha força afeció. Però on més afeccionats té el joc de rol és al Principat, sobretot a la ciutat de Barcelona. Per això, aquest novembre hi haurà a les Drassanes la Gencon, un saló internacional amb molt de prestigi, dedicat al joc de rol.



Els jocs de rol han propiciat un nou debat. Eines educatives o esbarjo perillós?

ARXIU



Assassinat. Però no tot són flors i violes. L'assassinat d'un home a Madrid ha tacat de sang els jocs de rol. Tanmateix, el debat sobre la prohibició del rol ja era obert de fa anys, quan un home es va suïcidar perquè el protagonista que encarnava es va morir. Aquest fet féu que prohibissin els jocs de rol a Florida (EUA), un estat on hi ha prohibides moltes coses més. En resposta a l'assassinat de Madrid, clubs de rol d'aquesta ciutat van organitzar manifestacions; també van organitzar un acte de desgreu a Barcelona. Els jugadors de rol volen demostrar que no són uns criminals, com, segons ells, els qualifica la premsa. Per Alex Miquel, "el joc de rol no és racista; hi ha molts mons representats, moltes races equiparades. El perill és la personalització que en pugui fer cadascú; igual que amb un llibre o una pel·lícula. També crec que això de Madrid hauria de fer reflexionar les empreses de rol, sobretot a l'hora d'anunciar els productes". Per Oriol Pi, un altre mestre de rol, els han volgut criminalitzar, "però el joc de rol crea més aviat amistat, ajuda a desenvolupar la imaginació i pots projectar-hi tot el que t'agrada. A més, l'acció no sempre és la cosa més important; també es juga molt a investigar i a resoldre misteris".

La majoria de psicòlegs han equiparat el joc de rol amb l'impacte que pot produir un llibre o una pel·lícula. Segons Carme Miranda de Barcelona, psicoanalista, "quan ets sa no confons ficció i realitat; confondre ja és un trastorn. És més, aquests jocs fan que desenvolupis molt la capacitat de simbolitzar, estimulen la creativitat i la presa de decisions, i això és molt positiu en un món d'imatges que tant fomenta la passivitat". Pel que fa a una possible prohibició, "no hi crec; el que passa és que s'han de donar suficients elements per a entendre la situació. Aquestes coses no són dolentes, et fan mal en la mesura que no en pots parlar".

Concentració de protesta a la plaça de Catalunya de Barcelona, el passat 11 de juny. Els grups que es dediquen als jocs de rol s'han queixat de la criminalització a què, diuen, han estat sotmesos arran dels fets de Madrid.

La psiquiatria també utilitza un mètode, el psicodrama de Moreno, amb el qual ja feia una teràpia de rol amb malalts psiquiàtrics, a principi de segle. L'objectiu era que els malalts s'aproximessin als sentiments de les persones del seu medi i veiessin el seu propi trastorn tal com el veuen els altres. Actualment, els jocs de rol serveixen als EUA en teràpies per a nois amb problemes de comunicació. També s'han donat casos a Barcelona de professors d'anglès que utilitzaven el rol per ensenyar idiomes. Després dels fets de Madrid, molts pares i mares s'han preocupat desmesuradament sobre el joc *diabòlic* dels fills. Potser n'han fet un gra massa. Ja els va costar molt d'entrar-hi quan van anar a la botiga i van trobar-se amb un llibre d'unes dues-centes pàgines. "Si els nois no em llegeixen res, menys encara llegiran aquest llibre -deien molts pares a la botiga d'Àlex Miquel-; i després el temps demostrava que no sempre tenien raó".

Emocionant. "Més que estressants o relaxants, per mi les bones partides de rol són emocionants", així descriu Alex Miquel la seva passió per aquest joc, compartida per tots els qui hi cauen i es deixen seduir per la seva capacitat de fabular. Les partides duren hores, dies, setmanes; fins i tot hi ha qui no pot deixar d'aprofitar un viatge amb autobús per continuar jugant. El fet que les empreses tardessin tant a traduir els jocs ha fet que molts jugadors catalans desenvolupessin la imaginació. Per Oriol Pi, "aquí estem avesats a crear molt i a comprar poc. A més, notes molt si el que compres ho han fet als EUA o a Europa. Els americans són més simples i els europeus som més rics d'argument. I fins i tot els catalans encara som més morbosos, detallistes, ens agrada de recargolar les coses. Ens agrada que, si existeix un captaire, sigui el màxim de definit possible: roba, malalties, família, etc.". La nacionalitat del joc es nota fins al punt que "si volem jugar a una aventura amb indis, ens l'hem d'inventar, perquè els americans no l'han prevista i sempre et fan jugar amb nois rossos, alts i bufons", comenta Oriol Pi.

Un dels aspectes que més troben a faltar els jugadors és la manca de noies "roleres". Per una qüestió sociocultural la situació és aquesta, cosa que no vol dir que els jocs siguin masculistes. En la majoria de jocs els personatges masculins s'equiparen als femenins, fins i tot hi ha personatges que s'arriben a casar, n'hi ha que tenen fills i que es divorcien. Igual passa, amb infinitat de detalls de tota llei, en alguns altres estils de vida; fins i tot la sexualitat hi és present, al gust del consumidor.

Un ventall d'opcions en un munt de mons. Com la vida mateixa. **Oriol Cortacans**