

**Universidad Autónoma de Querétaro**  
**Facultad de Filosofía**  
**Maestría en Filosofía Contemporánea Aplicada**

**“Empatía, juego y fenomenología”**

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de  
**MAESTRÍA EN FILOSOFÍA CONTEMPORÁNEA APLICADA**

Presenta

**ARTURO JESÚS HERBERT MAINERO**

Dirigida por

**DRA. JULIA CORONA CHAPARRO**

Querétaro, Qro., marzo de 2026

La presente obra está bajo la licencia:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

### Usted es libre de:

**Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

### Bajo los siguientes términos:



**Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



**NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



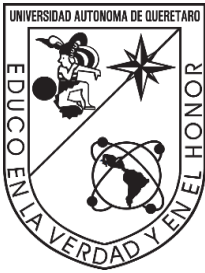
**SinDerivadas** — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

**No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

### Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



**Universidad Autónoma de Querétaro**  
**Facultad de Filosofía**  
**Maestría en Filosofía Contemporánea Aplicada**

**“Empatía, juego y fenomenología”**

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de  
Maestría en Filosofía Contemporánea Aplicada

Presenta

**ARTURO JESÚS HERBERT MAINERO**

Dirigida por

**DRA. JULIA CORONA CHAPARRO**

**Dra. Julia Corona Chaparro**

Presidente

**Dr. Juan Francisco García Aguilar**

Secretario

**Dr. Eduardo Farías Trujillo**

Vocal

**Dr. Eduardo Manuel González de Luna**

Suplente

**Dr. Mauricio Ávila Barba**

Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.  
Marzo, 2026  
México

<b>Índice</b>	
<b>Introducción a la problemática</b>	<b>p. 5-18</b>
<b>Estado del arte sobre los juegos de rol</b>	<b>p. 19-68</b>
<b>Fink parte 1</b>	<b>p. 68-121</b>
<b>Fink parte 2</b>	<b>p. 122-166</b>
<b>Análisis de los resultados</b>	<b>p.167-190</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>p. 191-203</b>
<b>Epílogo #1</b>	<b>p. 205-223</b>
<b>Epílogo #2</b>	<b>p. 223-264</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>p. 270-300</b>

## Dedicatoria y agradecimientos

Para mis alumnas y alumnos, como todas las personas, familiares, amigos y colegas que me divertido jugando....

## Agradecimiento en especial a la SECHITTI

Walt Whitman 1855

Poema

“Yo canto el cuerpo eléctrico”

*“Yo canto el cuerpo eléctrico,  
Me ciñen y yo ciño los ejércitos de quienes amo,  
No me soltarán hasta que los siga, hasta que responda” y  
“Me he percatado de que estar con quienes quiero es suficiente”, y  
Detenerme en compañía del resto acabada la tarde es suficiente,  
Hay algo en el estar cerca de hombres y mujeres y mirarlos, algo en su contacto y  
en su aroma que place al alma bien,  
Todas las cosas placen al alma, pero estas placen al alma bien”.*

## Resumen

La presente tesis trata de una aproximación hacia la fenomenología, la empatía y el juego, tomando como ejemplo el caso de los juegos de rol, específicamente calabozos y dragones. Como intento de examinar diferentes maneras de entender la empatía, sea desde la psicología, como bien desde las neurociencias, con el propósito de poner en cuestión desde la fenomenología. Por fenomenología se intentará revisar la filosofía de Eugen Fink, específicamente sus libros basados acerca del juego. Para llegar a una aplicación relacionada, con el juego de rol y tratar de relacionarla como temática, desde la psicología descriptiva que también puede comentarse como fenomenología, junto con sus limitaciones, desde una segunda examinación, que esta relacionada como una reflexión desde la fenomenología. Finalmente, en las conclusiones, la revisión desde ciertos detalles que puedan ser tomados para un examen futuro.

## Abstract

This thesis deals with an approach to phenomenology, empathy and play, taking as an example the case of role-playing games, specifically dungeons and dragons. This will try to examine the ways in which empathy could be understood, from psychology, as well as from neurosciences, with which the question of phenomenology would enter. By phenomenology, we will try to review Eugen Fink's philosophy, especially his books on play. In the end, we arrive at an application related to role-playing and try to reflect on it, from a field, as a psychological description along with its limitations, for a second examination, which is related to a reflexive phenomenological mode. Finally, in the conclusions, review certain details that could be taken up for future examination.

## Introducción a la problemática

La presente tesis trata de realizar una propuesta sobre la relación que tiene la empatía con los juegos de rol y la fenomenología, ya que el interés por tales juegos se ha acrecentado debido a que permiten desarrollar actividades creativas e interactivas. Los espacios como bachilleres y comunidades de adolescentes o adultos pueden tener un lugar donde desplegar las habilidades creativas e interactivas, como también el desarrollo de otras habilidades, como intercambios sociales y usar o expresar habilidades socioemocionales. Esto lleva a alentar a los alumnos a desarrollar sus propios juegos de rol, de manera que se pueda volver un lugar que impulsa la creatividad y la innovación de nuevas historias o narrativas para interactuar de manera pedagógica con los alumnos. De hecho, se tiene el programa de juegos de rol en la universidad de Kentucky, Indiana, Upsassala, Durkheim, entre otras aprobadas desde principios de siglo, en donde se propuso como actividad extra-aula generar historias y juegos de rol o lo que desde ahora se conocerá como Larp, lo cual tuvo como resultado la creación del programa resulte facilitador para el desarrollo de habilidades socioemocionales (Bowman 2010, 2024).

La historia de los juegos de rol, según Sarah Bowman Lynn, comenzó en 1970, inspirada en el mundo fantástico de Tolkien y el mundo medieval. Gary Gygax y Dave Arneson habían colaborado antes en juegos medievales y eran muy allegados a los juegos en general, junto con otros juegos de diplomacia, pero las fuentes del juego de calabozos y dragones están creadas en parte por las peleas simuladas en la época medieval, llamadas “campañas” y, por otro lado, se encontraban los mundos de fantasía. Por su parte se tiene el un juego contemporáneo que sería Traveller creado por Marc Miller, que se trata más sobre viajes espaciales y exploración (Traveler 2022). Poco a poco se fue generando un juego basado en tableros y personajes, mapas, figuras, que forman parte de un escenario para ubicarse en una saga temporal y entender el movimiento. Los dados generan una ilusión en donde,

dependiendo de las capacidades de los personajes, estos son una especie de “avatares” que tienen capacidades específicas (véase el apéndice). Para jugar se improvisa una acción de acuerdo con un alineamiento que orienta las conductas de los personajes. Las capacidades dependen de tus estadísticas y tus habilidades de improvisación.

Por otro lado, Bowman comenta que el auge de los juegos de rol se debe a la fantasía y la búsqueda de generar espacios sociales en donde la comunidad, por medio de lo enactivo, se puede generar un sentido de identidad de comunidad por medio del guion de trabajo dado por el rol o personaje improvisado (Bowman 2010, 2024, p. 16). El tratamiento de este tema, la improvisación, es en nuestra época sumamente necesario, dados los problemas que presenta su carencia y que, de manera paradójica, puede ser remediada por relatos ficticios. Además, cabe recordar que los juegos de rol poco a poco se han considerado parte de una actividad cotidiana, desde 1973 hasta nuestra época, y que solo hasta nuestros días han tenido el reconocimiento de ser considerados formas dignas de estudio, desde cómo plantean para la comunidad misma dilemas filosóficos (Mark Silcox y Jef Gorbun 2012).

La consideración de Zachary Rezhichenk en un breve escrito sobre el mundo en los juegos del rol y como éstos pueden ser un medio que permite aproximar y formar al alumnado en varias habilidades, lo que los prepara a la regulación y la autorregulación de sus acciones. La parte que aclara el autor sobre este apartado sería que el multiverso o mundo no se hace referencia a “una infinita sala de espejos”, que alude a la función de la metáfora, a nuestra forma de usar o simbolizar nuestro medio ambiente, pero no es el mundo en sí mismo, sino que es precisamente un relato entrecortado lo que expresa y permite entender que se trata de una narrativa ficticia. Los juegos de rol permiten explorar cultos, religiones y dominios metafísicos. Lo que nos lleva a pensar que los juegos no son un mundo caótico, todo lo contrario, son una prueba de realidad, pues los mundos de rol son estructurados, sobrios, no triviales y poco o nada metafísicos, simulaciones. Sin un orden nadie tomaría en

serio el juego, lo que genera una suerte de paradoja que debe ser investigada más a fondo sobre la expresión característica de la seriedad y la no seriedad del juego (Rezichenk 2021 p. 4).

En su libro *The function of roleplaying games, how participants create community, solve problems and explore identity* (2010), Sarah Bowman Lynn, comenta que gran parte de labor de aprendizaje sería a través del denominado proceso de dramatización, ya que a través de un ejercicio de dramatización los alumnos o participantes pueden tener un “entrenamiento” (reiteración: buscar sinónimo) imaginativo, sobre ciertas nociones morales acerca del conocimiento en acción, pues se genera la expresión en ciertos conocimientos prácticos sobre alguna materia curricular en general. Además, adentrarse en un personaje consiste en adoptar una postura ética hacia las circunstancias en general, lo que envuelve o motiva a los demás a participar contigo, lo que parece que los juegos de rol mantienen una constante en el aprendizaje emocional y su relación con lo denominado como una teoría de la mente (véase el estado del arte), pues las acciones y decisiones son basadas en personajes ficticios, que mantiene una comparación en conjunto para la participación en la resolución de problemas.

Además, la participación en estas dinámicas están relacionadas con la posibilidad de co-crear un escenario fantástico, para lo cual las dinámicas interactivas de los juegos de rol han sido objeto de prejuicios sobre sus participantes, como personas que no pertenecen a una comunidad en general, o se han sentido fuera de la cultura popular, pero Bowman, comenta que sería preciso cuestionarse, sobre el sentido de ello, ya que la actividad que se realiza en los juegos de rol y toda la dinámica del juego se basa en interactuar. Uno de los puntos principales de los juegos de rol y la narrativa compartida sería el punto de la “eucatastrophe”, que es un término acuñado a Tolkien que consiste en proporcionar un sentimiento de “consolación” a partir de “una afirmación climática de júbilo y luz, que es placentera a partir de una afirmación moral” (Bowman 2008 p. 56).

Se considera que en esta época de gran relevancia poder distinguir lo que es una práctica auto alienante. Ésta hace referencia a que el juego esté asociado hacia una práctica definida y específica, de auto gratificación y también alejada de la autenticidad en el proceso de aprendizaje y de ensimismamiento. En cambio, el juego de rol como tal, no tiene una meta específica, lo cual depende de generar habilidades empáticas, como pueden serlo los estados emocionales generados por medio de la fantasía, lo que permite expresarse de otros modos empáticamente. Gran parte del éxito de estos juegos de mesa, como actividad extra-aula, radica en que involucran habilidades cooperativas, creatividad e innovación, exploración cultural, habilidades de dramatización, escenarios de resolución de problemas, entender escenarios históricos, manejo de idiomas, toma de decisiones, ética, o participación creativa. Hay que destacar que el juego mismo como escenario que puede potenciar estas actividades y que no se trata de generarlas a través de una técnica pedagógica en el aula, sino del juego como sistema simbólico y dimensión humana que despliega esas habilidades en cualquier lugar (Bowman 2010).

Según Sarah Bowman Lynn, los juegos de rol proporcionan un modo de interacción expresiva como la participación en conjunto para la resolución de problemas, y la motivación hacia actividades de improvisación que desde la psicología y la filosofía se tienen algunas nociones sobre porque los juegos de rol son de interés general. Un concepto necesario para explicar los juegos de rol sería: la teoría de la mente, ya que explica los modos en que usamos nuestra mente para predecir nuestro comportamiento e identificar el comportamiento de otros, lo que es semejante a una teoría de la mente cuando se juega un juego de rol. Por teoría de la mente se hace alusión a los esquemas de inferencia que poseemos para referir a otros estados mentales, tanto propios como de otros (Bowman 2024). En palabras de Woodruff y Permack:

“Yo estoy diciendo que un individuo tiene una teoría de la mente, nosotros queremos decir que un individuo tiene un input de estados mentales a sí mismo y otros (como a otros específicos o a otras especies también. Un

sistema de inferencias de este tipo de este tipo es propiamente visto como una teoría” (Premack y Woodruff 1978, retomado de Zahavi 2014 p. 100).

Por lo que un supuesto básico del juego consiste en asumir que existe una teoría de la mente. La gran interrogante sería averiguar: ¿cuál y cómo se asumen roles subjetivos que se basan en sistemas de inferencias que generan nuevos sistemas y a su vez son recíprocos? Lo que nos lleva a interrogarnos sobre: ¿qué sujeto en la adolescencia y con relación a la formación de la identidad a través del juego? (en qué consiste un sujeto), ¿Cómo se valora la actividad intersubjetiva de las acciones simultáneas que participan en generar un mundo compartido? Ello permite explorar la posibilidad de interacción social desde un modo lúdico/pedagógico. Además, bajo estos marcos interactivos y de resolución de problemas también se presentan situaciones éticas y de deliberación en conjunto (Bowman 2018).

Dentro de los juegos de rol la pregunta podría ser recíproca ¿“que clases de juego podrían ser calabozos y dragones?”, dada su reciente invención, en 1973, y su ascendencia desde los años 80 hasta nuestros días. En 2004, se estimaba que, solamente en los Estados Unidos, participaban cerca de tres millones de jugadores al mes en una mesa de juegos de rol, lo que incentivó la creación de nuevos juegos de rol e historias, a la vez que movilizó en general a las personas a la participación de manera lúdica y pedagógica. Por ello, comenta Reisch en su libro, definir la palabra “juego”, en este caso particular, toma una connotación compleja de definir, ya que todo el juego se desenvuelve discursos (Reisch 2004 p. 8). El presente protocolo tiene como propuesta intentar esclarecer cuáles son los modos en que se encuentra divertido el juego y que motiva a participar de modo lúdico.

Lo que se recomienda es tratar de pensar el juego de un modo no sea solamente una forma de “evadir o escapar de la realidad”, pues cuando se juega siempre se está presente. En cambio, la alternativa sería que nuevas habilidades emocionales,

morales o caracteres pueden presentarse a partir del juego y, además ¿por qué alguien se puede sentir en confianza al decirle a otra persona que es un dragón o elfo, o al hablar de otros planos dimensionales y hasta en otras lenguas artificiales? Por otra parte, ¿qué significa divertirse de forma lúdica o aprender algo sobre sus compañeros o un tema de alguna materia mientras juegan? La empatía puede ser importante para estimular la creatividad, en habilidades cooperativas entre el alumnado y el docente, que pueden estar interesados en pensar sobre cómo el juego involucra a la comunidad en general hacia el aprendizaje y valorarlo de forma lúdica. De modo que dimensión profesionalizante en la educación puede solventar la innovación a través de la participación en conjunto y no solamente se valora el requerimiento individual: todo el ámbito profesionalizante se trata de la colaboración y sí puede añadirse que la coordinación sea lúdica/pedagógica.

## 1.1 Introducción

El interés apunta a saber cuáles serían las manifestaciones y los significados posibles de manera definida, de sus articulaciones y el mundo compartido de la experiencia lúdica, a través de la empatía. Asimismo, ¿se pretende entender cómo el juego se relaciona con las teorías? contemporáneas, las cuales tratan del intercambio con algunas teorías cercanas a la psicología, en especial con la psicología fenomenológica. Se intentará generar un esbozo entre la fenomenología y el pensamiento de Eugene Fink entre sobre juego y empatía. Se retoman estos autores debido a que el primero trata de pensar el juego como un sistema simbólico y una expresión prototípica de la empatía relacionada con el mundo, el segundo, debido al modo de pensar el comportamiento, la percepción y su significación en el mundo, además se considera que su pensamiento puede resultar fructífero, para esclarecer el significado de la experiencia en los juegos de rol.

Por ello, en el presente protocolo se intenta generar ese breve esbozo práctico en donde se pueda participar de forma interdisciplinaria con la filosofía, propósito de

relacionar la empatía y el juego de rol. Retomando las ideas de su libro *Self other, exploring subjectivity, empathy and shame* de Dan Zahavi, en donde la fenomenología puede ser un apoyo para las neurociencias y viceversa, ya que los avances sobre este mecanismo permiten subrayar algunas pautas específicas para la investigación en fenomenología, pues comenta que “yo sugiero que puede ser más fructífera la ruta a explorar que nos lleva más allá de la dicotomía de la lectura del comportamiento y la lectura de mentes, que nos lleva a dispensar toda concepción de la lectura imaginativa de la mente” (Zahavi 2014 p. 161). Lo que nos lleva a pensar como cerrar la brecha sin caer en la dicotomía entre el comportamiento sin mente o el comportamiento invisible, pero sin corporalidad, lo que nos lleva fundamentar la empatía (Zahavi, 2014 p. 162).

Profundizando en el tema acerca de la relación entre el juego y la empatía, resulta un comportamiento primordial en la humanidad. Ya que actividad lúdica puede ser expresada de maneras muy diferentes, aludiendo al texto célebre en fenomenología *Play as a Symbol of the World* de Eugene Fink, en el cual refiere el juego como “una forma particularmente empática de las relaciones humanas hacia el mundo” (Fink, 2016, p. 127). El juego, según Eugene Fink, es una forma revelarse hacia nosotros cómo es el mundo que vivenciamos en todas partes y que sin éste (el juego), la condición humana como la conocemos sería totalmente diferente. Por ello, la empatía en los juegos de rol sería vital y no existirían los juegos de rol como los conocemos hoy en día. Lo que lleva a revisar la estructura de la experiencia lúdica y subjetiva sobre cómo se manifiesta el juego, que tiene un énfasis en filosofía hacia un encantamiento/desencantamiento del mundo y sus formas de devaluarse o degradarse.

En este caso Fink nos resulta importante, pues al pensar sobre el juego no relaciona a la vivencia mundana tal y como la conocemos con nuestra época, permite situar la experiencia lúdica con el mundo, de modo que no resulte demasiado abstracto o

concreto al momento de expresar la experiencia empática con los juegos de rol, ya que cuando se piensa con esta clase de juegos, se puede caer en un juego de “espejos” tal y como lo menciona Fink, el juego está relacionado con una experiencia simbólica y alude a una expresión metafórica, por ello mientras más se sobrecarga de simbolización y se llega a la dicotomía de pensar o jugar, la alternativa es reflexionar sobre el contexto de ambas actividades consideradas como entorno y no solamente aisladas entre sí.

## 2-. Antecedentes:

Los juegos de rol son un tipo de juego basado en datos y consiste en asumir un rol interactivo basado en escenarios fantásticos. Se retomarán algunas biografías sobre su invención y expansión, y sobre lo que ha pasado en la industria que es ahora los juegos de rol. Además, porque el valor de ese tipo de juego radica en los sistemas simbólicos en acción durante la construcción de la narrativa o la historia, en conjunto por ello las identidades y ficciones que se han logrado han sido infinitas, con ello la capacidad de explorar identidades que pueden ser o no un modo de entender la vida subjetiva de otros y la propia. En este caso se menciona el ejemplo de Zachary Reznichek, quien propone los juegos de rol para profundizar en la exploración, con el propósito de facilitar la motivación y la curiosidad hacia el aprendizaje, como también menciona los medios hacia el aprendizaje con objetivos educativos, ya que el proceso del juego de rol es seguir jugando/aprendiendo (Reznichek p. 75).

Por parte de la comunidad científica, los juegos de rol han sido ignorados como un fenómeno de interés como la inmersión, la motivación, la participación cooperativa, la toma de perspectiva en conjunto, la distinción entre realidad y fantasía, la identidad y la narración, lo que lo vuelve un fenómeno complejo de estudio, debido a que se han dado explicaciones que no han alcanzado a comprender qué hace divertido, lúdico, empático y pedagógico el juego de rol. Algunas de las complicaciones para su estudio y explicación radican, en que la motivación de esta

clase de juego es a la vez intrínseca y extrínseca, además que la meta de estos juegos no siempre radica en la competencia con lo que la recompensa de ganar/vencer, no siempre es la motivación final de este juego. De ahí que lo que se ha ido tratando de generar nuevos modos de entender estos juegos, nuevas aproximaciones que contemplan el lugar de la teoría de la mente y quizás la empatía junto con la participación lúdica (Bowman y Liberoth 2018, 2024).

Por ejemplo, el escrito de White sobre “La fenomenología de la inmersión en los juegos de calabozos y dragones”, comenta que los juegos de rol plantean una discusión importante sobre el papel de la ilusión en los juegos de rol, ya que no se trata de una vivencia irreal, sino de una simulación vivencial que acompaña la imaginación al momento de improvisar las acciones en un mundo ficticio, lo que lo acerca a tratar dichos juegos desde el campo fenomenológico, más que desde una aproximación tecnológica. Sería importante cuestionar cuáles son los aspectos que expresan la experiencia de la imaginación tanto en el juego de rol como toda la fenomenología en su conjunto (White 2014). Por su parte Bowman y colaboradores comentan que la inmersión es “un estado subjetivo de experiencia de ser alguien más de una manera alternativa y en una realidad diegética” (Bowman 2024 p. 91). Esta referencia será retomada más a profundidad cuando se revise la literatura más actual acerca de la psicología de los juegos de rol, lo que si se puede tener en cuenta es la cualidad de la acción.

#### Fenomenología de la empatía

Trabajos como los de Shaun Gallagher y Dan Zahavi en su libro *La mente fenomenológica* exponen las posibles relaciones que tiene la teoría de la mente y la fenomenología, las cuales se relacionan con las corporalidades, como también la empatía, entre otros posibles campos de aplicación, como lo puede ser el juego. Los antecedentes que acompañan a la teoría acerca de la empatía y su relación con la fenomenología se pueden mencionar las contribuciones de Edmund Husserl y Edith Stein, quienes explican la empatía cómo la realidad anímica, la constitución

de la mente y el cuerpo vivido, así como la posibilidad de entender la experiencia propia y ajena (Husserl 1929, Stein 1917). Ya que Husserl en la “La quinta meditación Cartesiana”, comenta la expresión de la vida intencional de otros desde su mundo subjetivo, como algo que permite entender de forma sintética el sentido de la alteridad del otro, como extraño, que sería por medio de la vía de la empatía, que lleva a “el problema planteado en primer lugar, por tanto como un problema especial, es decir, el ahí para mí de los otros y, consecuentemente como tema de una teoría trascendental de la experiencia del extraño de la llamada empatía” (Husserl 1929-2016 p. 123).

Sobre el juego también se ha comentado ampliamente en la tradición del pensamiento psicoanalítico, como ejemplo se tiene el artículo “Begin carried away. Fink and Winnicott on the Locus of Playing” por Joon Tapiale, donde menciona la teoría de los fenómenos transicionales del psicoanalista Donald Winnicott, y señala que existen posibles colaboraciones e intercambios entre ambos pensamientos, tanto en Winnicott y su célebre libro *Realidad y juego* (Winnicott 1971), como en Fink. Dicho texto comenta la importancia para la infancia. En otros ensayos resalta la importancia del jugar, ya que involucra una confianza básica en el medio ambiente y el uso de la creatividad para involucrarse de manera lúdica en el medio ambiente (Tapiale 2021).

Finalmente, y de acuerdo con el neurobiólogo Colwyn Trevarthen en su artículo “Embodied human intersubjectivity, imaginative agency to share meaning”, comenta que la capacidad de compartir emociones y significados contiene fuertes bases neurobiológicas, ya que resulta importante tomar en cuenta que el juego resulta ser primario del mismo modo que la empatía. Pues a través del contacto/movimiento intencional, los modos de detectar la forma y posteriormente las proto-conversaciones, generan encuentros rítmicos que son lúdicos para la infancia y cruciales para el desarrollo del lenguaje. Algunas de las ideas centrales sobre la intersubjetividad primaria propuesta por la teoría de Trevarthen, sería que el juego

es una forma expresiva primaria de la generación del significado compartido en la infancia (Trevarthen 2012).

### 3-Planteamiento del problema

La problemática se puede sintetizar en dos aspectos centrales: 1) Si el juego es un símbolo del mundo, y la empatía sería un modo de darse a él como modo fundamental de la existencia humana, ¿cómo emerge la empatía en el juego con adolescentes o adultos, cuando me oriento hacia mí y hacia otros, por medio de un rol ficticio?, y 2) Si bien no hay un sentido explícito desarrollado sobre el tema de la empatía en Eugene Fink, nuestro interés radica en relacionarlo con el juego de rol. Se quiere proponer esta la concepción de la empatía, pues el juego requiere de una teoría sobre como percibimos otras mentes, qué modos de entender la empatía y el juego ofrecen estos Fink. Esta discusión puede girar en torno al fenómeno de la inmersión, la toma de perspectiva, la intuición y las diferentes actividades que se tienen al momento de jugar y su relación con el mundo.

### 4. Objetivos

1. Profundizar en los estudios sobre fenomenología, desde la perspectiva de la de los juegos de rol.
2. Estudiar la empatía y su posible relación con el juego de rol.

### 5. Justificación

La relevancia de esta tesis consiste en profundizar sobre la expresión y el significado de la empatía y su relación con el juego. Lo anterior se puede explicar con que la expresión del juego y la empatía puede ser variable en su intensidad, duración, contenido y expresión. Es un tema de relevancia, ya que el juego es un modo primario de aprendizaje, de autorregulación emocional, de toma de perspectiva y de contagio emocional, como también puede ser un tema decisivo en lo que involucra a la teoría de la mente.

La relevancia radica en mostrar ciertos sustratos de entendimiento y experiencia que permiten establecer relaciones multimodales en fenómenos complejos como la empatía en relación con el juego. Estas relaciones multimodales permiten tener formas de entender los procesos lúdicos y pedagógicos en la fenomenología, de modo que sean inteligibles en las ciencias en general, en términos de que pueda corroborarse el modo intersubjetivo específico, con el propósito de notar la observación expresiva de un comportamiento que permite revelar el mundo en que convivimos día con día.

También radica en resaltar el valor heurístico del juego a diferencia de otras que pueden resultar auto-alienantes, que en esta sociedad industrial la población tiene tiempo libre y quizás pueda aprender algo a través del juego, así como disfrutar de la compañía de otros. Ello es algo que el juego puede permitir día con día, ya que involucra empatía, como también otras aptitudes emocionales. Asimismo, este trabajo pretende generar un aporte relevante para el conocimiento en donde la fenomenología puede contribuir al análisis de la subjetividad y éste aplicado a la forma de revelarse hacia el mundo en general, entre algunos hallazgos con algunas disciplinas filosóficas y la fenomenología.

Así pues, lo que se intenta demostrar sería que, mientras más expresiva sea la relación simbólica del juego de rol, mejor será la manera de entender el modo de expresar la empatía, ya que esta entra como un pivote entre lo que se puede entender por el contexto intersubjetivo e intersubjetivo humano, mientras el otro puede ser entendido con algunas características, categorías que vamos a desarrollar acorde al pensamiento de Fink, pero es crucial comentar que no todos los aspectos del juego de rol pueden ser estudiados o reflexionados en este estudio. Mientras que los objetivos, estudiar la empatía de un modo interdisciplinario, profundizar en los estudios sobre fenomenología, como también curiosamente

como veremos de manera posterior, los juegos de rol casi no se han abordado desde la filosofía o la fenomenología.

## 8. Marco teórico

El esquema de conceptos en los que se profundizará radica en la fenomenología y sobre todo en la psicología fenomenológica; de la misma manera, se establecerá la aplicación al diseño y abordaje de la empatía. Será en relación con el juego y en las estructuras específicas que permiten entender mejor cuál podría ser el abordaje teórico y práctico específico para entender el juego, la empatía y la fenomenología. Las teorías que tendremos más en cuenta serán las de Eugene Fink sobre el juego como símbolo del mundo. Es decir, el marco va desde un estado actual sobre los conocimientos, que problematizan la situación presentada hacia el juego, que después pasa hacia las acciones situadas.

En este caso se revisarán algunos aspectos sobre la fenomenología y cómo entra en debates contemporáneos sobre la empatía, y cómo también contribuye a algunos temas cruciales sobre la teoría de la mente. Específicamente, se retomarán conceptos tales como: 1) la intencionalidad, 2) el mundo o la mundanidad, 3) el otro, 4) la intersubjetividad, 6) la conciencia y 7) la teoría de la mente, entre otros. También se retomarán algunos conceptos relacionados específicamente de Eugene Fink.

Se espera una valoración del juego de rol en donde se entregará un informe de la experiencia de la empatía relacionada al juego y su aplicación en la adolescencia o adultez, pero lo más importante sería la historieta que se tiene sobre el juego, pues es el resultado de una experiencia en tercera persona, como también se desarrollara la fenomenología es una disciplina reflexiva, la cual intenta aproximarse a la realidad presentada en la experiencia. Los juegos de rol serían un modo de confirmar el entrecruce de ideas sobre la empatía y el juego, porque se tiene que asumir un rol y además es un juego que está basado en la interacción y la imaginación, lo que

genera un contagio emocional que puede entenderse como empatía entre los jugadores gracias a sistema simbólico interactivo que se da en el juego. Tratar de aproximarse a mantener un dialogo interdisciplinario con saberes contemporáneos, que permitan generar intercambios fructíferos en torno al juego y la empatía, basados en la fenomenología.

#### 9. Metodología:

Se analizarán algunos comentarios del método fenomenológico en donde se delimita su lugar en la psicología fenomenológica y su aplicación en la filosofía. Además, se esclarecerá que el propósito del método fenomenológico no consiste en generar o valorar los resultados de la ciencia experimental en ninguno de sus rubros, ya que esto forma parte de actividades que bien lo aclaran; más bien, se pretende realizar una clara exposición de la estructura de la experiencia subjetiva del juego, su significado, intención, configuraciones, emotividad y propósitos que permean esa experiencia y hacen plausible su entendimiento.

La muestra y la aplicación serán para adolescentes, debido a que es la época en donde se puede ver el auge de las actividades lúdicas de diversa índole. Además, es la época en donde es de gran relevancia poder distinguir lo que sería una práctica auto-alientante del juego como tal, lo cual depende de generar habilidades empáticas, como compartir estados emocionales a través de la fantasía. Además, se tiene la limitación acerca debido a que solamente se va a usar el trpg, más conocido llamado calabozos y dragones, ya que existen juegos de rol como vampire the mascarada, shadowrun, traveler, la llamada de chutulu y más recientemente daggerheart.

Pero no se ha esclarecido propósito del uso de la fenomenología consiste en generar un modo de entender las posibles configuraciones ideales que permean la experiencia de la empatía y en este caso, su relación con el juego y la fantasía creativa, así como sus estructuras e intencionalidades elementales y buscar generar un conocimiento descriptivo de una vivencia integra del tipo total. La vida anímica

es accesible a la experiencia del sí mismo y también frente a la experiencia de lo ajeno, también permite fundamentar la experiencia de la vida comunitaria y las intencionalidades que le pertenecen a la sociedad en general (Husserl 1925-1990 p. 41). Esto quiere decir que cuando jugamos rol, ya estamos en una actividad empática, esto es, presente, expresiva y accesible en a la gente en general.

Los resultados se encaminan a lograr un mejor entendimiento de las relaciones que se tienen los aspectos que integran a la empatía como un sentimiento subjetivo, así como las interacciones que esclarecen los informes en primera persona con el propósito de generar un intercambio fructífero sobre los aspectos revelados a través del rol y la filosofía que a su vez permiten entender el valor del juego y el simbolismo que representa al mundo en general. Lo que a su vez puede generar una relación fructífera en la comunidad de la preparatoria para generar formas recreativas de interactuar entre la comunidad.

## Estado del arte sobre fenomenología de la empatía y el juego de rol

El propósito del actual estado del arte es explicar y problematizar la empatía y su relación con el juego de calabozos y dragones. La organización de ello se dará del siguiente modo se expondrá la bibliografía sobre la filosofía de calabozos y dragones, comentando algunas semejanzas entre la fenomenología y esta clase de juegos. Posteriormente se analizará las ideas de Dan Zahavi y Shaun Gallagher acerca la empatía y sus contribuciones a nivel filosófico contemporáneo, posteriormente la discusión acerca de los tprgj, ya que ambos comentan la empatía desde sus aspectos fenomenológicos que, a su vez, se revisarán los aportes sobre la discusión de la empatía como una forma de fenomenología aplicada. Por último, se examinarán algunos temas recientes sobre las neurociencias y su relación con la empatía con la finalidad de resaltar algunas bases genéticas sobre la teoría de la mente, con el propósito de problematizar y acercar la problemática hacia como se podría justificar regresar al pensamiento de Fink entorno sobre el tema de calabozos y dragones y la empatía.

### 1-La importancia de los juegos de rol

Uno de los primeros escritos sobre los juegos de rol es el de Gary Alan Fine “Fantasy games and social worlds” de 1980. En este expone que “un juego de rol consiste en que los participantes asumen un rol imaginario y lo operan de manera modulada en un ambiente imaginario.” (Fine, 1980, p. 1). Su propósito era definir en qué consisten estos juegos y cómo en ocasiones son semejantes a una actividad educativa simulada, pues la finalidad del juego consistía en explorar en conjunto sobre algún escenario imaginativo. Él retoma los desarrollos de la psicología social, en donde se propone lo denominado frame análisis, en esta se propone que se puede generar un análisis desde la actividad real y por otro lado la actividad imaginaria. Para ello se necesitan datos, un escenario y una serie de situaciones y un narrador que permite de modo simultáneo y controlado la narrativa en conjunto, mientras por otro se comen los snacks o alguien va al baño etc. Para Fine representa una mezcla de

dos tipos de juegos: 1) el primero son los juegos de guerra en donde se presentan estrategias en conjunto ya sea en escenarios o con figuras, 2) juegos basados en la simulación como puede ser jugar en una obra de teatro. Por otra parte, Fine aclara que el juego de rol es diferente de una locura compartida debido a que compartir un escenario imaginario no necesariamente es igual a una patología delirante, pues en la segunda el escenario está en el estado de situaciones no interactivas, mientras en que la primera sí hay un escenario creativo, narrativo e interactivo.

El juego de calabozos y dragones desde su creación en 1968-1970 ha contado con un *manual de jugadores* en el cual indica las reglas del jugador y las habilidades sobre cómo jugar, lo esencial del jugador sería: (1) Sus estadísticas que son fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma; (2) Su alineamiento que expresa su ethos, es decir, su costumbre que puede tender hacia el bien o hacia el mal o su relación hacia la autoridad o hacia el caos; (3) por último, puede existir un terreno neutral, como también sus habilidades, sus técnicas, su religión y su historia. Por otro lado, está el *manual del narrador* que da indicaciones básicas sobre los escenarios, el tiempo, la cultura, las mazmorras, las estaciones, los tipos de artefactos, así como manejar ciertos efectos, como pueden ser los estados de los jugadores, los venenos, las enfermedades, etc.

También existen ciertas consecuencias sobre algunas decisiones y consejos generales para los tipos de enfrentamientos y recompensas que se pueden tener. Finalmente, se tiene un *manual de monstruos* que incluye varios enfrentamientos dependiendo de la destreza y la experiencia de los jugadores en la partida. Dependiendo de estas actividades, se presentan decisiones en conjunto y acorde a las circunstancias de las cuales se puede o no salir airosos de evento. Conforme avanza la partida se va adquiriendo experiencia y otras cosas, por ejemplo, dinero, reputación, bienes, lo que tenga que ver con el mundo en general. La partida puede durar días o hasta años debido a que el juego no tiene un ganador o competencia, sino que consiste en un contar una buena historia.

Según Fine el valor educativo o de aprendizaje se refleja en la estructura y sus componentes en el escenario del juego; la eficacia se muestra al manejar un rol dentro del escenario y las circunstancias en que se toman decisiones colectivas y colaborativas. Un apartado importante de este texto es el de la imaginación, pues “sin embargo, un resultado y prueba empírica significativa resulta difícil” (Fine, 1980, p. 15), este es un aspecto que puede resultar importante en el momento de abordar el pensamiento fenomenológico, pues precisamente lo que hace la fenomenología sería investigar o explorar las posibilidades de las apariencias en y de la experiencia, en este caso frente a estas circunstancias en cómo se entienden desde las teorías los procesos cognitivos a lo que se refieren estas investigaciones.

Posteriormente en 2018 y 2024 Sarah Bowman y Arhus Liberoth en su artículo “The psychology of role playing games”, explicaron el desarrollo de los juegos de rol desde dos perspectivas: la primera, desde las neurociencias y la segunda desde la fenomenología junto con el psicoanálisis. Respecto con la primera comentaron que existen ciertas explicaciones que permiten entender que la percepción en humanos está organizada para entender situaciones tanto reales como fantásticas en donde la situación percibida es entendida, a esto se le pueden añadir los experimentos acerca de las neuronas espejo que entran en discusión acerca de la teoría de mente. Por otra parte, están los estudios comportamentales acerca de los juegos de rol que se enfocan en intentar la capacidad de proyectar nuestros esquemas cognitivos en escenarios imaginativos y también vivenciar o apreciar de forma aproximado los de otros (Bowman y Liberoth, 2018, 2024 p. 9). Por otra parte, más adelante se explicará la inmersión y su relación con la simulación cuando se expongan algunas ideas sobre la simulación corporeizada.

Por otra parte, hace falta exponer la motivación que se tiene el jugar en estados ficticios, es decir, cómo somos llevados a ellos, pues Bowman y Liberoth comentan que en psicología hace falta una explicación hacia los motivos y las dificultades para estudiar empíricamente la imaginación (Bowman, 2018, p. 10). Así se observa que el modelo mediante reforzadores que sean “observables” resulta insuficiente para

entender cuál es el estímulo imaginado para estudiar la conducta motivada hacia esta clase de juegos; tampoco es suficiente la psicología cognitiva desde un modelo intrínseco o extrínseco para el juego, pues ¿dónde empieza la conducta motivada interior hacia otra exterior dentro o fuera del juego? En cambio, Bowman sugiere que falta captar lo que puede entenderse desde la intencionalidad de la motivación como la inmersión, la autonomía, la curiosidad, que transforma el juego en algo motivante, la cuestión es el comportamiento significativo hacia y dentro del juego (Bowman, 2018, p. 10).

Por último, acerca de las ideas Bowman y colaboradores, se quiere retomar un tema que veremos seguidamente cuando revisemos el pensamiento de Fink, que sería la elaboración del mundo, en su libro “Transformative role playing game desing”, que es un libro que trata sobre diferentes aspectos del juego y como son juegos basados en role playing desing a lo largo del tiempo, específicamente co-construcción del mundo hace referencia a:

“Worldbuilding como un diseño creative de un mundo narrativo en donde los personajes pueden habitar a los participantes juegan y experimentan la historia en conjunto”. Y “la creación del mundo también incorpora la metafísica del mundo-particularmente la ciencia ficción, con el propósito de que los jugadores, escritores y diseñadores puedan incorporar la naturaleza del mundo” (Bowman, Bird y Hugas 2024 p. 157).

Cabe mencionar que esto se trata de larps es decir live action role playing, en donde se tiene como ejemplo la academia de magia en Polonia o en UK el Larp conocido como Imperio. Este punto será crucial para los desarrollos posteriores en el pensamiento de Eugene Fink, pues “el output de la creación es el mundo que trascienden los medios, que en nuestros medios son constructos diegéticos que nos mueven de una página escrita al poder de la inmersión” (Bowman p. 157, 2024), pues se revisara que tipo de acceso tengo a ese output, si se trata de un output o es un ente bastante particular, es decir de un símbolo y por eso trasciende los

medios concretos para su entendimiento de manera simple (Bowman 2024 p. 158). Pues la se trata de la elaboración en conjunto de escenarios, eventos y especialmente de una especie de meta-técnica a la cual veremos posteriormente como algo muy valioso para nuestra consideración sobre Fink, ya que ambos juegos como Imperio y la academia de magia, especialmente el segundo cuenta con más de 5 millones de palabras entre reglas, procedimientos etc.

## 1.2-Filosofía y los juegos de rol

Para comenzar esta explicación, se retomará el libro *La Filosofía calabozos y dragones* de Christopher Rochinaud. Sobre este, el mismo autor reflexiona que la muerte y la introducción del azar en los juegos es fundamental, estas dos experiencias hacen posible las estadísticas y la interacción que tienen los autores con el azar de los dados. En esta reflexiona sobre los personajes y sus ciclos de vida pues a lo largo de su trayectoria como jugador comenta que ha visto y comprendido lo crítico en la experiencia de terminar o cuando las circunstancias no favorecen que un personaje siga con vida o que los atributos son dependientes de las circunstancias y estas a veces pueden ser azarosas.

Lo importante para Christopher es que este juego es un instructivo para afrontar ciertos eventos en el mundo cuando no tenemos dominio sobre ellas como lo puede ser la muerte de nuestros personajes o como también nuestros atributos. Además, la relación que se tiene entre el autor, el actor y el otro, pues al momento de jugar alguien improvisa un personaje que un jugador creó y se pone en escenario. Lo anterior conlleva a aceptar que tiene una serie de definiciones específicas para poder improvisar, lo que lleva a reflexionar desde lo que podría entenderse como una experiencia de alteridad, pues para improvisar sus actividades tienen que definirse desde un marco de referencias limitado y que no es igual al de otros.

Después el libro anteriormente mencionado, es decir, *La Filosofía calabozos y dragones*, para William White los juegos de rol pueden ser introductorios hacia la

forma de enseñar la ética y la metafísica, pero para aquellos que no los conocen pueden ser considerados confusos, ya que no hay tablero y no se entiende de qué modo alguien está ganando, si es mejor en el juego; así mismo, el paso de los personajes y el tiempo está acorde al juego y pueden pasar horas, días y hasta años en un lugar determinado, por lo que alguien que tiene la primera experiencia en estos juegos le puede parecer poco familiar. En cambio, es precisamente este tipo de experiencias que hacen uso de la representación ficticia como puede ser la metafísica, los cuales son antecedentes a la actividad del pensamiento filosófico. En palabras de White: “entendiendo cómo funciona calabozos y dragones, podemos comprender como hace lo que hace y puede generar un insight, hacia la operatividad de lo denominado como cultura participativa la cual genera un fandom industrial que no es meramente una comunidad pasiva sino un compromiso activo con la comunidad y la cultura pop” (White 2014, p. 83).

La propuesta de White conduce a la discusión sobre el porqué un escenario fantástico y la participación dramática puede llevar a un proceso catártico, el cual es el tema de la inmersión en los juegos de rol, ya que durante décadas ha tomado varias discusiones sobre qué tipo de experiencia es o cómo se manifiesta en los juegos de rol. Por inmersión, se hace referencia a profundizar e identificarse con la experiencia ficticia; otras veces está relacionada con la manera óptima de enfrentar aprendizajes que no sean agobiantes. Es necesario enfatizar que la inmersión en la comunidad en general de los jugadores y diseñadores de juegos o videojuegos radica en “la experiencia de ser transportado a un lugar simulado”, es decir, recalcar que el fenómeno de la inmersión no es algo generado por los medios tecnológicos, sino en la experiencia subjetiva, lo que lo vuelve un problema fenomenológico. Esto se resumiría en la pregunta “¿acaso yo soy mi personaje?” Otra experiencia que acompaña la inmersión es la visualización, es decir, la capacidad de “ver y orientarse hacia el personaje la escena descrita”. El énfasis para notar, según White, trata de que gracias al manejo de cierta distancia hacia el personaje es posible jugar con él, lo que permite justificar la forma de relacionarse con el pensamiento fenomenológico (White 2014, p. 89).

Otra de las características del fenómeno de la inmersión se explica desde la noción de *Allea* asociada al azar y caracterizada por Roger Callois lo que genera una ilusión de movimiento sobre el escenario presentado hacia los jugadores a interesarse en la imaginación conjunta. En este primer capítulo se revisará a profundidad la empatía y su relación con el “fenómeno” de la inmersión, sobre cómo es posible esta actividad en conjunto, pues requiere otra forma de entender el rol de la imaginación manifestada en nuestra corporalidad y su significación comunitaria (White, 2014, p. 88). La primera se explica sobre la experiencia de la trama pues ¿por qué a través de la narración de un evento y la experiencia fantástica o imaginaria uno simula un evento que enfoca la participación en conjunto? El otro problema se refiere a la identidad vivenciada pues ¿quién y qué entiende esta actividad de modo que pueda ser inteligible hacia otros y cómo es posible que se haga inteligible para la comunidad que fomenta un sentido comunitario? Por ello se recuerda que lo mágico en este caso es precisamente algo que está relacionado con proponer condiciones de relación incomprensibles y que por ello es mágico. A esto según el autor le llama la doctrina de la felicidad condicional, la cual se retoma de la doctrina escolástica en donde la magia pertenecía a las ciencias naturales y trataban sobre lo oculto (White, 2012, p. 111).

El segundo libro *Cultura popular, filosofía y D&D* de Mark y Jhonatan Silcox expone que la relación entre los juegos de rol y la filosofía no es intrínseca entre sí, en cambio se pueden presentar situaciones de los problemas de reflexión sobre la circunstancias imaginadas, pero la enorme diferencia radica en que los jugadores de rol no ven relevante cómo se generan esas circunstancias imaginadas y tampoco se interrogan sobre los escenarios, los conflictos, las problemáticas que se ven envueltos entre sí, como puede ser al interactuar con los marcos narrativos y valorar las acciones morales tanto de sí mismos como de otros.

Los autores Mark y Jonathan sugieren que en la tradición del pensamiento occidental siempre se ha intentado generar una exposición de los argumentos

filosóficos bajo una problemática denominada como experimento del pensamiento. Esta se trata de una serie de situaciones especulativas mediante las cuales se visualiza una problemática imaginaria, lo que guarda una relación próxima hacia lo que se hace en el juego de calabozos y dragones. Lo interesante de la relación entre los juegos de rol y la filosofía para retomar es que este tipo de juegos y experimentos se basan en la pregunta “¿cómo sería ser x?”. Esto posibilita un modo de entender la experiencia posible de una identidad que sea vivida bajo lo que se ha comentado como inmersión, la cual permite expresar una relación de orden supranormal, que además viene acompañado de una experiencia de entenderse como incompleta e imposible lo que genera una experiencia o vivencia que puede entenderse como “mágica”, por ejemplo a un zombie le faltan partes del cuerpo y se mueve mientras es un ser sin vida, los elfos no están sujetos a la edad, las hadas pueden alterar su estatura, etc.

Otra aportación al tema es la de Timothy Morton “sobre los mundos de calabozos y dragones”, comenta que “para ser un buen jugador de D&D, tienes que ponerte en los zapatos extranjeros. Esos zapatos extranjeros con los que tu juegas son tu personaje. En términos filosóficos tienes que ser fenomenólogo.” (Silcox, 2012, p. 151). Para el autor la fenomenología es una filosofía sobre la experiencia estética y cómo está trata de comprender la forma en que se construyen mundos a través de la percepción y la praxis. Mientras los jugadores dan por sentado aquellos eventos y circunstancias en el mundo creado por D&D, Timothy explica que existen categorías en general: 1) fondo y trasfondo, 2) mundos y horizontes, 3) cercano y distante, 4) herramientas y artefactos 5) auténtico e inauténtico, 6) humano y no humano, 7) presencia y ausencia. Debe destacarse que en la fenomenología por “mundo” no se hace referencia al planeta tierra, sino al contexto en que nos relacionamos con las cosas, haciendo alusión a la actividad de ubicación en un escenario.

En este caso los juegos de rol pueden ser útiles para la descripción de cómo alguien experimenta su relación con el mundo debido a la relación que se da con el mapeo

y la constante actividad de búsqueda con las cosas que se encuentran en ese mundo a través del cuidado y curiosidad. Tales lugares no son una cubeta de cosas que se va a llenando, sino un medio ambiente de totalidades vivas e interactivas. Para Timothy la motivación por la que jugamos se desplaza hacia una dinámica que varía de la inercia o energía extraña siendo esta última el motivo principal por la que se juega. Esta dinámica mundana es la que podría ser de interés en el estudio aplicado en la fenomenología, pues como hemos visto lo interesante sería analizar las teorías psicológicas, antropológicas entre otras acerca de cómo se exploran los contextos sensibles y las categorías anteriormente comentadas aplicadas hacia como se entienden esos contextos.

Con base en la propuesta de Morton hacia la manera de entender la mundanidad o el desenvolvimiento de lo que puede entenderse como un sentimiento de familiaridad en que se desenvuelve este tipo de juegos, opta por articularlo con las denominadas sinceridades. Estas últimas pueden entenderse como “objetos intencionales” que hace referencia a “si tratas de mantener una distancia crítica entorno a la experiencia que estás teniendo, allí estás distanciado de ti mismo. Simplemente no puedes salirte de tu piel fenomenológica.” Morton continúa explicando que por sinceridad se refiere a que “mi ser ontológicamente precede a cualquier idea que tengo sobre él en cualquier aspecto, incluso si me imagino como un filósofo posmoderno, jugando este juego, allí estoy” (Morton 2012 p. 156). Así, dicho autor interpreta que la fenomenología quiere decir que una sinceridad es que nosotros como humanos u otras entidades estamos siempre en interrelación con otras entidades u objetos, aun cuando se trate de escenarios fantásticos.

Para Morton la relación entre calabozos y dragones junto con la filosofía va mucho más allá de la problemática entre realidad y fantasía, también se dirige a la manera de innovar en los juegos de rol el libre manejo de las sinceridades, a su vez nos proporcionan un libre manejo con el mundo y nunca se llega un su forma subyacente, por ejemplo: muchas actividades jamás serán explícitas para sus jugadores o para sí mismos, como lanzar hechizos, pelear con armas medievales y

de todos modos allí se encuentran realizando este tipo de actividades. Lo que sucede es que se encuentra emparentado con narrativas y estas permiten presentar un modo de entendimiento entre ellos el mundo. Para Morton están asociados a un estilo artístico romántico pues la historia tiene un propósito como también lo tiene el mundo en general. De esta manera, los participantes pueden identificarse con la historia contada de modo que cada personaje puede ser entendido como un horizonte de sentido delimitado por sus características físicas, éticas, mentales, raza, profesión, etc.

Profundizado aún más en el estilo narrativo al que podría acomodarse los juegos de rol, según Morton las historias contadas de calabozos y dragones no son un arte, sino que tanto para el que cuenta la historia y los jugadores no se encuentran interesados en contemplar el paso de la historia sino jugar. Lo que puede resultar interesante para las conclusiones acerca de la naturaleza de estos objetos/juguetes y su relación con el arte, pues dada la expansión de estos juegos cuestiona mucho la distancia vivencial acerca de los juguetes y el arte.

Además, la narrativa se encuentra relacionada con lo que se entiende como realismo, ya que se presenta desde momento en que van definiendo y escribiendo su hoja de personaje y el mapa, el equipo que tienen, etc. Lo anterior se una a los modos en que la historia se focaliza en el momento de dirigir la atención de un personaje en particular hacia la toma de decisión participativa y a las circunstancias contadas. Finalmente se presenta una última característica sobre los juegos de rol, esta trata acerca de que los participantes aceptan que los mundos ficticios interactúan desde un modo mitificante y desmitificante, un ejemplo de ello es el combate pues cada uno de ellos tiene un turno para atacar, así como el modo en que ganan experiencia o suben en nivel, es obvio que no ocurre de ese modo en la vida real, y son precisamente ese tipo de micromecánicas que los participantes aceptan que es torpe, pero comenta Morton al final del capítulo: “D&D, nos hace pensar sobre lo múltiple y confuso, sin decir opresivo y a la vez asombroso, mundos que los humanos regularmente habitamos” (Morton, 2012, p. 164).

### 1.3-Los juegos de rol en la educación

En la tesis *Dungeons and dragons and Dewey: towards a ludic pedagogy of democratic civil life, through the philosophy of Jhon Dewey, and table top of role playing games* (2021) Haarman trata de pensar cómo se relacionan los juegos de rol desde la filosofía de Jhon Dewey. Ella comenta que los juegos de rol son de interés general y además tiene una participación continua en la vida cívica de forma democrática. Actualmente, la partida de la *Critical Role* alcanzó 1.7 millones de seguidores y llegó a tener un stream de 257 mil seguidores en una de sus sesiones en twitch; en 2021 fue el canal de youtube y twitch más rentable de las plataformas (Haarman, 2021, p. 1). Al respecto, Susan Harman comenta que no se trata de ejemplo de ocio y asombro colectivos, sino quizás de algo más, recuerda que el canal de *Critical Role* lleva más de nueve años en su campaña, por lo que ella considera relevante analizar y comprender el juego de otro modo junto con su adecuación al aula educativa. Cabe mencionar que por el momento esta tesis no se va a centrar tanto en lo denominado como Larp o edularp, que hace referencia a los Live action roleplaying educational game, sino a los live action roleplaying games.

Por su parte, los juegos de rol son un lugar ejemplar a lo denominado la “creatividad del grupo” debido a la participación constante basada en escenarios imaginativos que es similar al jazz y la improvisación teatral. Según Haarman el enfoque no se trata de indagar sobre los posibles significados hacia la participación significativa y los ejercicios democráticos, según la autora se trata de dilucidar sobre el cómo se logran estos ejercicios cooperativos de índole democrática (Haarman 2021, p. 164). Esto es debido a que se genera una cooperación creativa-creativa, de modo imaginativa y emergente, hacia la resolución de problemas con los participantes. Este tipo de imaginación y participación grupal permite intuir cuáles son los modos de indagar sobre las estructuras de jerarquía y poder dentro de ciertas sociedades, así como también imaginar diferentes mundos hacia ciertas problemáticas en general. (Haarman 2021 p. 188) El interés de Haarman sobre el juego resulta interesante, especialmente en adolescentes, pues esta clase de juego los puede

preparar para la inclusión de ciertos derechos civiles ya que abona al significado sobre la participación de forma cooperativa en ellos, así como también un medio para la interacción en grupo hacia las ideologías, que se vuelve, al parecer para Haarman, cada vez más necesario. Ciertamente es un recorrido muy breve sobre el pensamiento de Haarman y cómo se puede incluir el juego en el aula como técnica para la enseñanza, es decir, una didáctica, pero ¿no se está obviando el juego mismo? resulta muy claro en qué consiste la forma de entender cuál es la experiencia sobre jugar un juego de rol, sobre la potencialidad de estos juegos y cómo llegamos a entender la interacción imaginativa de modo que nos es accesible a esa comunidad.

#### 1.4-Currículo planeado vs el currículo vivencial

Pasando a un tema más específico, se aborda la tesis de Jeremy Roberts sobre la articulación entre el juego y la filosofía de la educación desde la fenomenología la cual interrumpe la planeación curricular al nivel en donde la educación se privilegia y valora en conjunto. En la vida cotidiana gran parte de nuestro aprendizaje se valora desde la vivencia, la innovación, la cooperación y la imaginación; además, parte de la actividad laboral depende de un despliegue de actividades y toma de decisiones en conjunto, así como el afrontar situaciones azarosas, de lo que depende conocerse desde un nivel creativo e imaginativo. Jeremy Roberts propone que el juego de calabozos y dragones es parecido a un escenario educativo que permite explorar las identidades desde una dimensión dialógica. Para el autor los juegos de rol fueron un reto a la supuesta experiencia de expansión de horizonte, pues la empatía se logra desde una experiencia imaginativa y colectiva en donde los mismos estudiantes pueden divertirse aprendiendo; al mismo tiempo modifican la narrativa semiestructurada del mundo narrado lo cual los motiva a aprender en conjunto, por ejemplo, gran parte de las experiencias de estos juegos tienen un amplio sentido del humor el cual convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y vivencial.

Como anteriormente se mencionó, los juegos de calabozos y dragones se basan en tres libros o manuales: el manual del jugador, el manual de monstruos y el manual del narrador de la historia. Aprender de memoria estos libros no brindan la capacidad de jugar, sino que debería aprenderse y valorarse la experiencia vivida que se tiene con esos libros, en donde el resultado es que más personas quieran jugar y aprender. Ser un jugador de rol permite informarse a uno mismo sobre su pedagogía pues se da noticia sobre las decisiones que se toman en conjunto; en consecuencia, la habilidad consiste en generar una narrativa lo suficientemente dinámica y abierta para que dé respuestas a los participantes, es decir, que contenga una preparación y flexibilidad, pues a través de la catarsis y la participación transdisciplinaria se brinda una experiencia holística sobre los contenidos curriculares (Roberts, 2022, p. 237).

En resumen, es importante entender en qué consisten estos juegos y cuál ha sido el interés reciente sobre por qué se juega. Si se relaciona con la concepción de la empatía desde la fenomenología como la experiencia de la conciencia ajena o como un modo particular de relacionarse al mundo, entonces se permite entender esta clase de juegos de un modo específico, dependiendo de la perspectiva y consideración que se tenga sobre que es el juego y su modo de relacionarse al mundo, para ello intentaremos mencionarlo un poco con el pensamiento fenomenológico.

## 2-Exploraciones acerca de la empatía en fenomenología

Por motivos de extensión no se desarrollarán las contribuciones acerca de la empatía, acerca de la filosofía de la empatía en Edith Stein, pero tanto ella como su maestro Edmund Husserl, fue y es un tema de interés especial. Así pues en este breve ensayo nos interesa la empatía, como un modo de entender las relaciones cognitivas que se establecen con otros, propuesta en Husserl será a través de las Meditaciones V de Husserl, en donde se presenta la justificación de la filosofía fenomenológica como trascendental, la cual tiene como meta dar respuesta al

resultado de una fenomenología que no tenga como resultado el solipsismo, por ello Husserl al principio comenta “cuando el yo que medita, por medio de la epoché, fenomenológica, me reduzco a mi ego trascendental, ¿no me he convertido en un soul ipse, y no lo sigo siendo mientras bajo el título de “fenomenología, efectuó en consecuencia de explicitar a mí mismo” (Husserl 1929 2016 p. 119), por ello la pregunta a resolver sería que si debería o no de estigmatizar de solipsismo cualquier intento de generar una fenomenología que pretenda alcanzar un conocimiento trascendental, sobre todo los problemas del ser objetivo y se presente como filosofía. Esta nota se resalta de gran importancia al conocimiento e intercambio en general entre las disciplinas pues, el tratar de localizar áreas en específico en el cerebro, con el propósito de definir patrones determinantes en las relaciones interpersonales, además en la aplicación hacia las neuronas espejo que detectan el movimiento, intencionado hacia otros.

Es interesante ya que de inmediato se presenta la forma de generar el conocimiento, ya que se presenta el problema de “¿Qué sucede con los otros egos, que no son mera representación ni algo representado en mí, sino que son justamente de acuerdo con su sentido...otros”? (Husserl p. 1929 p. 120). Por ello la meditación intenta captar cuales son los sentidos y también que tipo de conocimiento elemental y originario me permite captar la intención o motivación del alter ego bajo una experiencia del extraño estando presente y que le es propio, ya que de algún modo ya evidente tengo noticia de algo ajeno a mí.

Sin embargo surge la pregunta sobre los sistemas de verificación concordantes que permiten explicitar la expresión de la vida intencional de otros desde su mundo subjetivo, como algo que permite entender de forma sintética el sentido de la alteridad del otro, como extraño, que sería por medio de la vía de la empatía, que lleva a “el problema planteado en primer lugar, por tanto como un problema especial, es decir, el ahí para mí de los otros y, consecuentemente como tema de una teoría trascendental de la experiencia del extraño de la llamada empatía” (Husserl 1929-2016 p. 123).

Este punto sería el comienzo de la V meditación, que se entiende como el camino por donde el ahí en mí de otros, que permite entender la experiencia compartida en la vivencia diversa tanto de mi como en otros. El siguiente punto sería tratar de reflexionar sobre el yo como estado de conciencia, que en este caso sería un miembro del mundo y un múltiple significado fuera de mí y que se constituye a partir de mi intencionalidad, dice Husserl:

“Si pudiera mostrar que todo lo constituido como propiedad, y por tanto también el mundo reducido como mi propiedad, y por tanto también el mundo el mundo reducido, pertenece a la esencia concreta del sujeto constituye como determinación interior, inseparable, entonces, en la auto-excitación del yo se encontraría su propio como en el interior y, por otra parte, recorriendo este mundo directamente, el yo se encontraría a sí mismo como miembro de exterioridades del mundo, y distinguiría entre el mismo y el mundo exterior” (Husserl 1929-2016 p. 132).

Con ello se sigue la formación y argumento de propiedad e impropiedad. Del cual proviene de la pertenece a la esfera de la corporalidad y que por él experimento múltiples objetividades, por ejemplo; el calor, el olor etc. Dentro de él se puede observar aquellas certezas propias para el sujeto, en cambio se pueden diferenciar y pertenecer aquellas, ilusiones, fantasías, recuerdos, que también pertenecen a esa vida intencional, siempre y cuando puedan ser identificadas a la vida intencional del sujeto, es decir que existe un modo de elemental mis ideas, sentimientos y movimientos como propios y cuáles no. Que permite generar a su vez una forma de entender el sentido de los otros, a partir de mi corporalidad y que para Husserl se trata de una apercepción analógica, debido a que se permite mediatizar con el otro pues lo percibo, pero nunca está allí en mi esfera intencional.

Llegamos de ese modo al término del apareamiento, que trata de relatar cómo se constituye la forma analógica de conocer originario de lo extraño. En este modo

Husserl trata de comentar que un primer término se trata por medio de mi originario que involucra la actividad de mi cuerpo orgánico y viviente, en un segundo lugar se trata de mantener una particularidad debido a que ese darse originario entre el yo y el extraño no suplanta el sentido de mi percepción propia (Husserl 1929-2016 p. 148). Por apareamiento se define a “una forma de síntesis pasiva que, por oposición a la síntesis pasiva por identificación, la designamos por asociación” (ídem p. 149). Se quiere detener un poco en este enunciado porque resulta importante diferenciar los términos de génesis pasiva y también el énfasis en diferenciar la identificación de la asociación, la primera (la génesis pasiva) hace referencia al principio significativo que permite referirnos al mundo, solamente que ésta constituye todo conocimiento que permite dar con aquellos objetos que ya están dados de forma completa, o previamente dado, por ejemplo, una escultura que estaba previamente en un lugar. Lo cual permite dar con esos meros objetos, como ejemplo se puede tener una mesa, silla etc.

Además, permite considerar aquellas cosas relacionadas con la historicidad del objeto por ejemplo una pintura. Por ello la función de la génesis pasiva “el yo siempre tiene un contorno de los objetos. A ella se debe ya el hecho de que todo lo que me afecta a mí, en cuanto ego desarrollado, sea percibido como objeto” (Husserl 1929 p.106). Porque posibilita un sustrato de posibilidades aun por conocer en sus variaciones de predicados, este es un punto importante en la empatía. Esto nos lleva a la asociación y su relación con la génesis pasiva y el concepto de apareamiento, esta hace referencia característica principal a que forma una unidad de conciencia que permite por encuentro en similitud fenomenológica coincidir perceptiva e intuitivamente de forma paritaria, si son más de dos se forma un grupo acorde a su singularidad. Esta coincidencia puede ser total o parcial, llegando al límite de la igualdad.

Continuando con la definición del término de apareamiento, el resultado de ese llega a ser una transferencia de sentido que permite que los elementos relacionados, sean apercebidos de uno de ellos de acuerdo con el otro, siempre que algunos

momentos de sentido realizados en lo experimentado no se deshaga en la conciencia del otro. La condición de tal transferencia de sentido solamente entra cuando entre el ego y el alter ego entran en un campo perceptivo en común. La otra característica primordial del apareamiento es en tanto que mi esfera perceptiva se encuentra determinada por un campo perceptivo orgánico, esta se encuentra provista de un sentido específico hacia esta corporalidad orgánica.

Lo que cabe exponer es que el apareamiento sería por vía indirecta y asociativa lo que nos es dado a mí por vía del apareamiento de mi cuerpo, sino que se trata de una asociación reproductiva que me permite localizar en mi memoria como si yo estuviera allí, por ejemplo, entiendo cuando alguien camina hacia mí, pero sería difícil entender si alguien viene flotando. Siempre teniendo en cuenta, que nada de lo que ocurre fuera de mi esfera perceptiva primordial psíquica es de mi propiedad, por ello Husserl comenta que la explicitación de la experiencia de lo extraño se da por medio de contenidos, el primer contenido sería la comprensión orgánica del otro, con la inferencia que sería familiar a mí y de ese modo como “posterior consecuencia, como es comprensible, a la empatía de contenidos psíquicos determinados de la esfera psíquica superior” (Husserl 1929-2021 p. 158).

También sería un punto importante tener en cuenta que no es necesario comprobar la tesis anterior, ya que la relación con los predicados y la constitución de esta génesis es temporal, pues “el origen de estos predicados en cada sujeto particular y el origen de su validez intersubjetiva, permanece en cuanto inherente al común mundo de la vida, presupone, consecuentemente, que una comunidad viva inmersa en un concreto mundo circundante al que se refiere en su pasividad y en su actividad; presupone que todo esto ya esté constituido”, esto sería de inmensa contribución para nuestro estudio, pues ¿cómo se va seleccionar o tomar en cuenta en qué condiciones y quieres pueden jugar juegos de rol?, además ¿Cómo saber quiénes lúdicamente se están visualizando o imaginado lúdicamente en un juego imaginariamente compartido?, a lo que Husserl comenta que el origen está en el origen está en la predicación y la validez intersubjetiva, que es vivencial en ese

contexto en concreto y que se presupone de ese modo, de ese modo alguien comparte ese contexto en concreto del mismo modo alguien al contar que le gustaría jugar a ser un mago o un caballero en su novela de preferencia (1929-2016 p.177). Sin embargo, estos cambian en tanto cambien los sujetos inmersos en esa cultura o viceversa cambien los humanos que la constituyen.

En conclusión se quiere comentar que hasta ahora las características de la empatía que se han extraído hasta ahora de las meditaciones de Husserl, la primera está relacionada con el sentido de la corporalidad y podemos pensar que se encuentra asociada a ello debido a que la empatía permite dar con la percepción y noticia hacia algo ajeno a mí corporalidad, un segundo punto sería el de la propiedad y la empatía sería la noticia de algo externo a mi corporalidad, un tercer punto sería la vía de del conocimiento por apareamiento, lo cual implica varios detalles más importantes, la primera sería la vía de este conocimiento que es por asociación y no por identificación, pues la primera permite dar con el conocimiento de algo que me es ajeno a mí y no es necesario que sea por vía de identificar algo mío en el otro, por otra parte tampoco, otro punto importa al tratarse de una vía asociativa como lo mencionamos anteriormente, tampoco es necesario tener una prueba de ello ya que la empatía siempre está presente o nos es dada. Por lo tanto, no es necesario dar con una prueba o modos de generarse hacia ella, la tarea principal que se puede acceder al ser ahí con otros a través de acceder a ciertos contenidos intencionales míos que son transferidos hacia otros hacia su historia o historias. Sin embargo, hace falta muchos otros comentarios sobre la obra de Husserl y además sus comentarios como los de Zahavi y otros.

## 2.1-Los trabajos de Dan Zahavi

Dan Zahavi en su libro *El self and other, exploring subjectivity, empathy and shame* expone el reciente interés en el tema de la empatía el cual se deriva del diálogo interdisciplinar sobre la teoría de la mente y el sentido que esta tiene en nosotros mismos. Zahavi comienza trabajando con los orígenes contemporáneos sobre la

empatía, comenta la conocida teoría sobre la empatía, también denominada “*Einfühlung*” por Theodor Lipps. Dicho autor la define como una proyección de un estado afectivo atribuido a otros; como ejemplo se sitúa la alegría compartida, una está relacionada con la imitación y la otra con la capacidad de reconocer un estado afectivo de otros, por ejemplo, la alegría en un estado afectivo y también en un estado estético, de esta manera lo presenta como la capacidad de proyección de estados afectivos sobre otros. De ese modo la empatía es un impulso hacia la imitación y por otro hacia la expresión, de ese modo se capta la vida mental de otros y además logran aprender de ella. Para Lipps la génesis de esta actividad se supone innata. Zahavi retoma los cuestionamientos principales como la problemática afirmación: “Toda relación con el otro es una duplicación de mí”, por lo que puede aparecer que la teoría se encuentra en dificultades sobre cómo salir de sí misma (Zahavi 2016, p. 110). Lo anterior los conduce a pensar sobre la posible conceptualización que se abordará más a fondo, esto es que la empatía es una clase especial de percepción y no una mera proyección de expresiones corporales.

Profundizando más sobre la temática, la dificultad radica en cómo ahondar sobre los contenidos intencionales hacia la imitación, es decir, cuando noto que me alegro sobre otros, ¿quiere decir que es mi alegría o la de otros? sobre todo, se cuestiona acerca de lo que me permite alegrarme de mí cuando noto la alegría de otros o cuando se comienza el juego de rol que es ese algo ficticio que permite reunir a las personas a jugar. Ciertamente en este caso no puede ser una proyección, debido a dos razones: la primera es que no soy un personaje de ficción y la segunda es que tampoco el otro supone que es un personaje de ficción, lo que lo vuelve crucial para el juego en general. Lo anterior nos lleva a interrogar el trasfondo de la teoría de la empatía en general desde la fenomenología.

### 2.3- Expresión y empatía

Para continuar con Zahavi, en el otro artículo acerca de la expresión y la empatía comenta que el debate de la fenomenología explica sobre la teoría de mente. Por

un lado, está la teoría de la teoría que supone que mientras se intenta entender a otros, el resultado de inferencias y teorías constituyen tanto tu percepción, la de otros y la de ti mismo. La confrontación hacia esta perspectiva por parte de la teoría de la teoría es que, desde la teoría de la simulación, comenta, no es suficiente el pensar que es una teoría inferencial sobre los estados mentales, además resulta demasiado abstracto; en cambio solemos usar nuestra propia mente para entender a otros, es decir, primero está nuestra adscripción hacia nuestro propio estado mental y posteriormente se la adjudicamos a otros.

Sin embargo, para Zahavi, ambas teorías tienen dificultades, la primera se enfoca en la denominada simulación, pues ¿es verdad que, para conocer los estados mentales de otros, primero tenemos que recurrir a nuestros símiles conscientes? por parte de la teoría de la teoría, la dificultad está en la génesis de la adquisición de la teoría de la teoría, pues así surge la pregunta: ¿Cómo los niños adquieren e internalizan esta teoría desde el exterior? y ¿cómo notan los cambios cualitativos de esta teoría? o cuando los infantes no tienen una teoría de la mente y son incapaces de tener una. Dichas ideas nos llevan a considerar desde otro ámbito, la crítica de Zahavi hacia ambas posturas desde dos ópticas distintas: la analogía y la relación que tienen sus teorías con la experiencia y la expresión en la empatía.

En otro tema, la analogía que se hace de la empatía radica en una problemática hacia cómo partimos nuestra mente y cuerpo para inferir la de otros. En la experiencia diaria, el argumento de la analogía primero se basa en que tenemos comportamientos físicos a los que le adjudicamos estados físicos. Zahavi comenta que es insuficiente suponer que existe tal dualidad entre movimiento y expresión psíquica; en cambio “en el reino de los fenómenos expresivos, el dato primario de percepción, el acceso a la mente de otros no se presenta tal problemática” (2008 p. 8). Cabe precisar que la problemática no es entre mente y comportamiento, sino entre la expresión y el comportamiento, las cuales son de índole diferente pues la problemática sobre la inferencia por medio de la analogía no sería suficiente.

En el libro *Self and other: exploring subjectivity, empathy and shame* Zahavi comenta que la concepción de la empatía que se tiene en la tradición del pensamiento fenomenológico no es una emoción o un marco de inferencias que supone que tiene el individuo de sí o de otros, sino “es la fuente cognitiva básica para la comprensión de otros sujetos y sus experiencias, y es más compleja hacia los tipos de cognición social que presuponemos tenemos.” (2014, p. 125) Es el nombre genérico para una forma de “intencionalidad dirigida a la experiencia del otro sujeto.” (ídem, p. 125) La forma de entender esta actividad intencional y su estructura ocurre a través de significados, pictórica y perceptiva, que están entrelazadas entre sí. La primera está relacionada con el orden de la representación de los signos contingente; la segunda vía se relaciona con una representación que genera una semejanza con el objeto; la tercera se trata de la experiencia de la propia persona. Sin embargo, hay que especificar que estas nunca nos son dadas de manera originaria, sino como una forma especial de apercepción, es decir, como mis propias experiencias no son accesibles a mis propios estados internos, sino que son co-intentados y en co-presencia (Zahavi, 2014, p.126). Para nosotros, al momento de percibir a otros, percibimos al otro como persona y de manera inmediata experimentamos una relación personal. Esto no quiere decir que la empatía es una experiencia de un hecho en bruto, sino que se encuentra relacionado a una forma específica de analogía o transferencia.

Esto se refiere a que la percepción que tengo de otros me moldea mi experiencia de modo que mi relación que tengo con los objetos es transformada por lo que he experimentado anteriormente, así que las interpretaciones que tengo están ligadas a experiencias anteriores. Por ello la empatía consiste en la aproximación hacia la apreciación de la diferencia para alcanzar la similitud. En síntesis, la empatía, desde la fenomenología según Zahavi, es un modo especial de experiencia que puede tener diferentes formas de vivenciarse y entenderse, relaciona a la intuición, la realización, la confirmación de una satisfacción, además, provee ciertos conocimientos como la confianza o como la sinceridad (Zahavi 2014, p. 151). Según Zahavi, la empatía, en fenomenología, resalta las experiencias intuitivas, mientras

que quizás restringe el modo de valorar las características interpersonales concretas que tiene la empatía. En consecuencia, parece importante retomar estas consideraciones para los juegos de rol en general, pues se basan en personajes ficticios y también toda la experiencia del juego está en parte dada de modo narrativo e imaginario que se basa en un conocimiento intuitivo. El tema de la tesis se refiere a apreciar en mayor o menor medida, cuando exploremos un poco las ideas de fenomenología de Fink y como la empatía es un afecto mundano, en donde se desarrolla la idea del simbolismo.

#### 2.4-La empatía y la actuación, el problema de la identidad

El otro trabajo de radical importancia es el de Shaun Gallagher titulado "*Acting as oneself as another, an actor empathy for her carácter*". Resulta de gran interés para el desarrollo sobre los juegos de rol, cuáles son las implicaciones de la empatía que tienen los jugadores al momento de jugar o divertirse de forma compartida en la sesión y si están relacionadas con la empatía. De cierto modo el juego de rol sería imposible e incomprensibles de jugar si la experiencia empática estuviera solamente bajo el modelo de la empatía como una secuencia de comportamientos basados imitación-proyección.

En el caso de los juegos de rol, la empatía, definida como proyección-imitación y su relación con la teoría de la mente, presenta dos problemas comentados anteriormente, estos son el comienzo y la diversidad. El primero consiste en la toma de perspectiva o ponerse en la perspectiva de otros, pues ¿cuál sería que estado vivencial imitativo iniciado con el comportamiento empático en el caso del juego de rol? Como reflexión, el juego de rol es un problema al pensar cuál y qué es el comportamiento que se toma desde la perspectiva de cualquiera de los jugadores. El segundo problema está asociado al de la diversidad, que corresponde a identificar en qué estado mental se está empatizando, ya que al ser imaginario y nosotros al super siempre lo hacemos desde nuestra experiencia, siempre será a través de nuestra experiencia (Gallagher, 2019, p. 4). Desde el punto de vista de

Gallagher la empatía desde la teoría de simulación es insuficiente para explicar órdenes superiores del comportamiento de la empatía.

Por tanto, Gallagher sugiere que la empatía se retome desde sus características enactivas, que en general consiste en definirla, que lo básico de la empatía y su comportamiento está orientado hacia la acción (o la percepción de ello) o en poner en acto. De este modo el autor la define: “Yo percibo el mundo en términos de como yo me relaciono con él, y yo percibo a los otros en términos de como interactuó con ellos, incluso cuando ellos no interactúan conmigo” (Ghallagher 2019, p.5). De ese modo se podría entender por qué se puede empatizar, por qué podemos ser susceptibles de empatizar cuando actuamos como otros. En el caso de la presente investigación se profundiza en la experiencia descriptiva sobre la relación entre la empatía y los juegos de rol.

De ese modo se puede entender la empatía desde un modo superior relacionada a la proyección y la toma de perspectivas imaginarias; estas pueden suceder en el contagio afectivo y en suponer un estado mental específico hacia la experiencia que se tenga en el otro. Pero la propuesta de Ghallagher, en el caso de comportarse desde otra persona no podría ser de ese modo y alude al ejemplo de un actor quien para improvisar una obra su preparación no consiste en vivir todas las experiencias que se leen y se entienden en el guion, sino en “transitar de una posición de observación desde el punto de vista de la audiencia, a una persona que actúa como una forma de vida que actúa sobre una actividad performativa.” (Ghallagher 2019 p. 6). En consecuencia, el clarificar la empatía puede confundirse con tener o ser una identidad, pero es distinto, debido a que en la empatía la distinción es básica entre el sí mismo y el otro, o el sí mismo como otro.

De igual modo puede entenderse en la actividad de aquellos que ensayan para una actuación junto con una concepción doble de la empatía, de modo que la actividad empática puede empezar desde un horizonte teórico que se desenvuelve en un imaginario social supuesto. Por otro lado, está la empatía vista desde la actividad

de la improvisación, con la cual se comprende, desde una perspectiva doble y reversible, la variación de los roles que se tienen en el juego de rol cuando alguien improvisa su personaje y hace una pregunta sobre el juego. Para ampliar la idea, primeramente, se tiene una descripción imaginativa de lo que puede ser un modo enactivo del personaje el cual requiere la improvisación continua de las acciones y decisiones tomadas en el contexto simbólico de la acción, lo que tiene sentido en la actividad involucrada en los juegos de rol.

## 2.5-La fenomenología aplicada

En este apartado se comentará de forma breve la aplicación del método fenomenológico hacia la investigación cualitativa con el propósito de exponer en qué consiste y cuáles son las limitantes de este. Para ello se retomarán las ideas de Max Van Manen, Mathew Radcliffe y Dan Zahavi sobre el método fenomenológico en la investigación. En su libro *La práctica fenomenológica* Van Manen comenta que el método fenomenológico trata de realizar un método de reducción fenomenológica, el cual se trata de no atribuir propiedades teóricas sobre los eventos sucedidos. Por otro lado, la relación vivida (relacional), el cuerpo vivido (corporalidad), espacialidad (espacio), temporalidad (el tiempo) y la materialidad (la materia viva) son condiciones para realizar análisis fenomenológico. De acuerdo con el autor, si bien pueden existir otros métodos para realizar y aplicar hacia las ciencias empíricas, lo valioso es retomar que el método trata de recuperar la experiencia cualitativa sobre el evento que se intenta retomar reflexionar acerca de cómo esa experiencia es posible y cuáles significados le son inherentes a ellas mismas. Esto no quiere decir que el método se basa en ser empírico o en generar una autobiografía, sino en reflexionar cuáles son sus descripciones básicas que le son inherentes, además en revelar ciertos patrones que le son inherentes a sí mismas, de esta manera esas experiencias pueden ser posibles a otros (Van Manen, 2017, p. 313).

En su libro *Phenomenology the basics* Zahavi comenta algunos aspectos sobre la fenomenología aplicada. El primer aspecto por comentar acerca de su trabajo es el reconocido término de la epojé o reducción, ya que el primer punto a tomar en cuenta trata de que la reducción fenomenológica es diferente en el pensamiento de Husserl y que en ciertas ocasiones viene aplicada hacia su proyecto como filosofía trascendental, pero aclara que el término de la filosofía trascendental fue un proyecto posterior de Husserl, ya que anteriormente sus contribuciones provenían de sus investigaciones lógicas. Por ello Zahavi siempre comenta que esta no siempre es necesaria cuando se trata de usar la fenomenología para la investigación cualitativa (Zahavi 2019, p. 2). En cambio, por fenomenología se trata de retomar la forma de reflexionar sobre los datos cualitativos y cómo estudiamos la experiencia cualitativa, lo que enriquece la investigación y abre la reflexión sobre las perspectivas teóricas adecuadas al contexto intersubjetivo que se quiere investigar.

En esta situación el propósito no es retomar el método fenomenológico como una filosofía trascendental, sino como un método descriptivo. Los pasos no consisten en elaborar una suspensión del mundo factico, sino en apoyarse de la suspensión de los supuestos teóricos para tratar de oponerse a los reduccionismos teóricos. En este caso la fenomenología como método o epistemología trata la experiencia fáctica de manera concreta de modo de que sea accesible a la experiencia subjetiva y sin llegar con ideas preconcebidas a nuestro modo de entender los fenómenos. De hecho, advierte que al retomar la fenomenología de un modo ortodoxo gran parte de esta aproximación al conocimiento es gracias a que no se trata de un diálogo encerrado a sí misma, sino que se aproxima o mantiene un diálogo con otras disciplinas. Algunos ejemplos de ello son su relación con la psicología y la psiquiatría en general, en donde se tienen exploraciones acerca de los trastornos psicológicos o hacia expresiones artísticas (Zahavi 2019, p. 13-14).

El autor Mathew Radcliffe sugiere que se debe repensar los formatos de las actitudes proposicionales en la dimensión de la experiencia subjetiva ya que la primera objeción de la teoría de las actitudes proposicionales consiste en que los

individuos forman ciertos formatos predictivos acerca de las mentes de otros y que estas son una especie de guion que permite predecir el comportamiento tanto de los otros sobre mí como también de estos formatos modulares. Con esto quiere decir que se tienen ciertas capacidades para predecir el comportamiento o cualidades del mundo, por ejemplo “este carro es rojo” o “esta persona se encuentra alegre”, en donde se tiene que  $p$  entonces  $q$  de modo extensional. La dificultad para esta teoría en el caso de los juegos de rol, que la referencia hacia la extensión, pues si bien el objeto es la figura, el dibujo, la historia, la música etc., están en una relación dentro de la realidad inteligible, en este caso el asombro y los modos en que les motiva dibujar o poner atención en objetos que depende de la atención hacia ellos.

Por ello, para Radcliffe en el caso de los denominados sentimientos existenciales, “creer y percibir son inherentes entre sí.” (Mathew Radcliffe, 2008, p. 78). Se prefiere en la presente tesis seguir esta orientación, pues se cree y percibe que alguien está peleando contra un monstruo o alguien se asombra al saber que se ha encontrado con un unicornio y resulta difícil que sean separables la creencia y la percepción entre sí. En consecuencia, la experiencia no puede reducirse de manera clara a un input en un sistema de creencias derivado a proposiciones lógicas consecuentes entre sí, sino que siempre se hace referencia al mundo en general como puede ser los juegos de rol, en donde alguien asume un personaje y la inmersión hacia él no depende de un ser procedente de relaciones lógicas derivadas entre sí fuera de las creencias que tiene esa persona sobre sí y su relación con el escenario ficticio. Con ello no quiere decir que la teoría de las actitudes proposicionales no sea relevante para los juegos de rol, se podría retomar para otra ocasión para el contraste, acerca del lenguaje del pensamiento que sería la más conocida, acerca del lenguaje del pensamiento, o la teoría de los guiones, simplemente remarcar que sería complejo la predicción hacia el contenido del acto lingüístico, en donde el contexto y cotexto es basado en situaciones imaginario, en este caso la paradoja del cuarto chino, de cierta manera es insuficiente o no se genera de ese modo, debido a que se tiene un contexto aunque sea imaginario, se

tiene un modo interlocución que si es inteligible para los interlocutores. Por ello se podría revisar más a fondo la teoría de las actitudes proposicionales y ver el contexto de estas teorías, pero se prefiere dejar para otro momento.

## 2.7-La teoría de la simulación corporeizada y su relación con la empatía

La idea de la relación entre fenomenología y neurociencias comenzó en los años noventa, cuando unos neurobiólogos italianos comenzaron experimentos sobre las neuronas espejo. Los primeros resultados se publicaron en la revista *Science*, los cuales demostraron que existe la misma actividad neuronal de las neuronas en el área f5 de la corteza premotora ventromedial, esto quiere decir que en el área f5 existen neuronas audiovisuales que se activan no solamente cuando realizan una acción, sino también cuando la escuchan, además, dicha área compete al movimiento. Esto al final del artículo se menciona pues llama la atención que se encuentre cercana al área de Brocca, ya que permite relacionar el lenguaje en su modalidad representativa con la actividad ejecutiva que se proporciona hacia el uso de la palabra. Por ello es importante resaltar la actividad de estos procesos interactivos en el uso del lenguaje (Kholer, 2003). Este descubrimiento ha sido capital para entender la relación de las funciones ejecutivas del sistema motor en una relación con las funciones perceptivas y, cómo se verá posteriormente, el experimento se ha replicado en otros seres vivos y se han hallados los mismos resultados.

Otro de los ejemplos sobre la teoría de la simulación corporeizada está relacionado con los procesos de mentalización en “circuitos neuronales involucrados en las acciones presentadas por fenómenos no específicos.” (Buccino, 2004) En estos se solicitaba a una persona que observara a un perro ladrando y se registró la actividad cerebral relacionada en el área f5. Dicha actividad se registró a través de un escáner de resonancia magnética funcional. En los hallazgos, los investigadores descubrieron que no se registraba actividad en esta zona del cerebro y se puede

explicar debido a que nuestro sistema cognitivo motor no está preparado para entender esta actividad. En palabras de Buccino:

Para acciones como leer en voz baja, hay una resonancia motora para acciones corticales implicadas en la actual ejecución de las respuestas observadas. En otras palabras, el reconocimiento depende del sistema de neuronas espejo. Para acciones como ladrar esta resonancia no se encuentra. En el primer caso, existe un conocimiento personal de la acción observada, en el sentido de que es mapeada en el repertorio motor y por tanto tiene una directa personificación vivencial de la experiencia en términos dinámicos de ello (Yo reconozco esto porque yo puedo realizar la misma acción) (2003, p. 374).

Es de mucho interés este hallazgo en el presente ensayo para las posteriores ideas a desarrollar, ya que en el segundo ejemplo (el perro ladrando), aunque se tiene un reconocimiento biológico hacia la actividad, no es posible ejecutar de manera plena la actividad del perro. También añade que los resultados sugieren que es el mecanismo de las neuronas espejo no es activado cuando se presentan objetos no específicos que involucren ese conocimiento personal (Buccino, 2003, p. 375). Antes de la teoría de la simulación corporeizada, se habló de que las neuronas espejo, descubiertas en 1992, cuando se realizaban experimentos en macacos se observó que en el área f5 se registraba actividad neuronal ya sea viendo a otro macaco o haciendo algún movimiento en la misma zona que se activa el movimiento.

Desde entonces se han registrado solamente en el buscador de pub-med 1678 artículos, con los temas involucrados de ciencias sociales, psicología y neurociencias, empatía, etc. A partir de estos hallazgos se ha intentado proponer un mecanismo de espejo que tiene las siguientes características: 1) El registro de

actividad motora, 2) Se vuelve activa en todo momento y no se ve comprometida durante la oscuridad, 3) Se despliega desde la actividad visual y motora (Bocino y Rocurrono, 2022). Los estudios anteriores poco a poco han generado una teoría que trata de fundamentar las bases experimentales acerca de ciertos procesos cognitivos y sociales, los cuales permiten dar otra visión al entendimiento de la percepción de las relaciones interpersonales.

## 2.8-La fenomenología y las neurociencias

Retomando algunas ideas sobre el diálogo entre las neurociencias y la fenomenología, Gallese, en su escrito *Fenomenología y neurociencias*, comenta: “¿Acaso existen neuronas específicas que nos permiten entender la actividad de la lectura de mentes?” (Gallese 2011, p. 5). Una neurona es una célula que produce estados potenciales de acción el cual solamente puede entenderse desde un nivel sub-personal lo que lleva a entender las relaciones entre células; en cambio, el acto de mentalización involucra la esfera o mundo personal, es decir, un individuo en relación con algo. En el caso de retomar el estado actual del conocimiento e interdisciplinario, se requiere empezar a reconstruir las bases de los procesos psicológicos desde abajo (neuro dinámica, registro de actividad y zonas cerebrales) hacia arriba (intencionalidad, identidad narrativa, Inter corporalidad etc.). Esto es tratando de incorporar el mecanismo de la simulación corporeizada hacia un modelo cognitivo/perceptivo apropiado, que sea intrínseco a la actividad motora específica. Como ejemplo, da la noción de espacialidad en donde ya no es considerada como un agente externo, sino que la corporalidad da un acceso al mundo a disposición y situación que a su vez deja entrar a las cualidades entre el objeto y el sujeto.

Esto se explica porque la actividad motora y corporal da con nociones cualitativas como actitud, gusto, en donde se encuentran interconectadas hacia el mundo. A esto Gallese lo llama espacio peri-personal, el cual se define como un espacio que involucra una noción de persona y propiedad (por ejemplo, mi mano, etc.), es decir,

las neuronas en el área premotora se activan siempre y cuando se hallen configuradas hacia una meta que involucre el conocimiento de la agencia individual.

Como otra noción, Gallese, con el propósito de invitar a pensar el concepto de intersubjetivo desde un panorama compartido de forma originaria, retoma el pensamiento del fenomenólogo Jahn Patocka quien cita:

Nuestra experiencia primaria se genera en un dinamismo primordial y se manifiesta en nuestra capacidad de darnos cuenta, de cuando nos movemos o en la acción. Este dinamismo aparece en lo que nos orienta en nuestros movimientos hacia los fenómenos que aparecen en nuestros espacios perceptivos, de modo tal que nuestro esfuerzo está todo el tiempo dedicado en lo que hacemos (Patocka 1998 p.40).

Este trabajo retoma el movimiento como una fuente primaria entre la comunidad, la corporalidad y la comunicación. Aunque conviene retomar en otro momento el pensamiento de Patocka sobre la fenomenología, ya que propone una teoría de los afectos y su relación con la comunidad.

Respecto al intercambio entre fenomenología y neurociencias, resulta interesante evocar ciertas nociones metafísicas o estados internos como el insight para comprender a profundidad la actividad motora y premotora, como puede ser el recurrir a la noción del propósito, pues las neuronas no tienen un propósito, habrá que recordar que no son agentes epistémicos. Pero ¿por qué entonces la actividad de las neuronas motoras tendría un propósito? Este autor retoma que las neuronas solamente disparan potenciales de acción, a lo cual Gallese comenta que se retoma este concepto disociando la actividad motora de la meta del comportamiento (2011). Es decir, qué hace una mano sea conocida como una mano (propósito), Gallese respondería que se encuentra en la posibilidad intrínseca de una mano y la posibilidad instrumental de cumplir la meta de una mano (Gallese 2011, p. 41).

Además, comenta que el comportamiento observado y entrenado sí genera un disparo potencial más pronto que aquello que se genera en un sujeto no entrenado en reconocer distintas manos. De esta manera, resulta el concepto de inter-corporiedad, nombrado por Maurice Merleau Ponty en su libro *Filosofía de la percepción*:

Desde nuestro punto de vista, un circuito sensoriomotor, es al interior de nuestro ser-del mundo global, una corriente de existencia relativamente autónoma. No porque siempre aporte a nuestro ser total una contribución separable, sino porque, en ciertas condiciones, es posible poner en evidencia unas respuestas constantes para unos estímulos también constantes” (Ponty 1945, p. 105).

Por último, para Gallese, la naturaleza específica de esta experiencia y descubrimiento sigue pobremente descrita y falta mucho trabajo filosófico meticuloso por hacer en lo que puede calificar como experiencia y además que se considera como un espacio compartido que genera certezas implícitas sobre otros. Estas, antes de considerarlas como el proceso de lectura de mentes, se consideran como el criterio acerca inter-corporiedad. El artículo cierra con la idea del filósofo Martin Buber:

Para el ser humano el mundo es doble según su propia doble actitud ante él. La actitud del ser humano es doble según la duplicidad de las palabras básicas que él puede pronunciar, la palabra básica es el par YO-TÚ, no existe ningún yo en sí, sino solo el yo de la palabra básica Yo-tú y el yo de la palabra básica yo ello” (Buber 1923 p. 11).

Para Vittorio Gallese no hay mejor frase que resuma su teoría, ya que muestra que la relación entre el yo y el otro siempre es dada de manera originaria y que se puede estudiar desde una ontología de la acción. Además, recordando las ideas sobre

Martin Buber el libro *Yo y Tú*, hace referencia acerca de los pares de palabras personales (yo-tú) e impersonales (yo-ello).

Vittorio Gallese y la idea acerca de la intersubjetividad

Gallese y Ammaniti en *The Birth of Intersubjectivity* retoman a la idea de Daniel Stern para comentar el papel de las neuronas espejo y cómo se aplican en estudios humanos. Se piensan las ideas de estos autores de acuerdo con la resonancia subjetiva, por lo cual dice Stern: “Resonar con alguien quiere decir, que tienes que estar en sincronía con esa persona. Como dos amantes que se sientan en una mesa de café y trazan una danza mientras de manera simultánea, se alejan y acercan sus rostros y caras entre sí”, además resulta en extremos interesante que también se asemeje a las ideas de Hugo Rhaner acerca del juego como actividad primordial y se relacione con la danza (Gallese 2004, Rhaner 2019 p. 8). En su apartado sobre “A new take on intersubjectivity” retoman la idea sobre la empatía y su relación con la intersubjetividad; estas se relacionan en las habilidades metacognitivas.

Además, en su artículo sobre la “Simulación corporeizada en la narrativa” unas de las principales influencias acerca de la empatía y su relación con la simulación corporeizada, es generar o contribuir a una nueva forma de entender algunos estudios literarios. En consecuencia, esta intenta retratar cómo es posible que se generen efectos corporales a través de la experiencia vivenciales. Dicha idea es relevante pues permite abordar un punto medio entre la forma de entender la experiencia artística desde un abordaje puramente subjetivo o posthumanista o lo que podría ser el campo de los estudios humanos hacia una concepción en donde el agente no se encuentra separado de la experiencia vivencial además de comprobar la experiencia estética desde la empatía (Gallese, 2011, p. 11).

Como se mencionó anteriormente, el presente artículo trata de rastrear los algunos antecedentes epistémicos sobre la teoría de la simulación corporeizada en la

explicación sobre la empatía para delimitar cuáles son las aplicaciones pertinentes para dicho mecanismo, como puede ser la expresión del comportamiento intencional real.

## 2.8-Los encuentros con el entendimiento sobre la empatía

En su artículo “The Roots of empathy” Gallese propone una exploración general sobre el entendimiento del término denominado empatía. La teoría en general se trata sobre la forma en que se posibilita la relación entre la identidad sentida como propia y la identidad sentida como ajena, pero que es susceptible de ser entendida. Por lo tanto, lo que se intenta esclarecer son aquellas actividades y mecanismos cognitivos que corresponden a la capacidad de los individuos de sentir o percibir aquellas actividades entendidas como una simulación que parte de mí mismo hacia la identidad que entiendo en mí y otros, y en actividades diversas y multivariadas. En palabras de Gallese, la teoría intenta demostrar lo siguiente:

Intentaré proporcionar una ampliación que da pie a la empatía que puede ser definida como una nueva herramienta: la colección compartida que es concebida de forma multidimensional, como un espacio centrado en “nosotros”, además que puede ser caracterizado al nivel fenomenológico, funcional y sub-personal, que serán explicados más adelante. Por ello para esta teoría percibir una acción requiere que sea internamente simulada y que es de carácter implícito, además se debe tener un punto de expresarse de forma implícita, automática e inconsciente. Esto quiere decir que cuando actuamos no solamente imitamos a otros, sino que también percibimos nuestra actividad desde una certeza implícita (Gallese, 2002, p. 72).

Por ello, se pretende entender cómo se generan ciertos procesos de la identidad social asociados a ciertos procesos de atribución o inferencias sobre conocimientos

sobre otros que permiten darle otra perspectiva complementaria desde las neurociencias. Además, la importancia de las ideas de la intersubjetividad y el énfasis en este aspecto sobre el psiquismo humano no solamente permite oponerse a modelos tanto psicológicos como neuropsicológicos que no consideran el aspecto social y relacional de la mente humana, sino que además permiten identificar los rasgos esenciales de la humanidad la cual es interactiva. Por ello, el espacio intencional compartido se puede generar a partir de la interacción con otros, siempre y cuando la acción semántica sea compartida de forma que prexiste un modo identitario entre el sí mismo y el otro que prexiste, por ejemplo, la diferencia el sí mismo y el otro.

## 2.9-La simulación y la identidad

Una de las consideraciones sobre la teoría de la simulación corporeizada sobre la identidad, demuestra que la identidad no solamente es un constructo social/mental que permite percibirme de un modo abstracto. Sino también permite generar un modo de entendernos ya que podemos predecir el comportamiento implícito que ocurre entre nosotros en la vida diaria, generando un espacio de rango semántico compartido. Por ello, la consideración sobre la identidad social es importante ya que nos permite entender y predecir los procesos de cognición social en el cual se diferencia de la denominada lectura de mentes la empatía y la imitación, de una forma más específica. Empezando por la imitación esta es diferente de la empatía y la lectura de mentes, porque la imitación implica un comportamiento recíproco; en cambio, Gallese intenta aclarar la “certeza implícita” de las acciones intencionadas que permiten entenderlo de una forma múltiple. Esto no quiere decir que no exista implicación de las neuronas espejo en los mecanismos descubiertos por ellos, sino que la imitación es diferente de los otros procesos anteriormente comentados, ya que es más amplio el rango de implicación de una de ellas.

Acerca del proceso de lectura de mentes, este se encuentra relacionado con los procesos de cognición social, específicamente con la teoría de la mente, la cual hace referencia a los procesos de conocimiento implícitos atribuidos en otros, es decir, la lectura de mente es un proceso de conocimiento implícito que se da por medio del consenso. Estos se encuentran sobre todo fundamentados en la llamada teoría de la teoría, es decir, que a partir del entendimiento específico de uno mismo y la investigación de los procesos de inferencia en las relaciones sociales, es posible que se generen interpretaciones sobre los procesos de cognición social. En cambio, la teoría de la simulación corporeizada trata de identificar de manera variada la acción compartida por medio de la actividad corporal percibida de modo compartido, es más amplio y específico el modo de estudiarlo que una teoría que se basa en inferencias. Esta permite fijar un patrón evolutivo entre los primates que son capaces de manejar ciertas relaciones sociales de carácter interpersonal, lo cual genera un modo más amplio de confirmación de ciertas hipótesis al nivel de lo que se ha denominado colectividad compartida. De esta manera, la cuestión es el modo en que el comportamiento se muestra objetivamente para internalizarlo.

Como aclaración, Gallese no está en desacuerdo que no exista una forma explícita para entender la información y que la adjudicamos a otros, sino que intenta ampliar la génesis hacia la forma de entender, por ello a través de las neurociencias se cuestiona el carácter de objetividad implícita de las relaciones interpersonales que ocurren a nuestro alrededor, de otro modo ¿cómo se podría entender la competencia interactiva de los infantes para relacionarse? En síntesis, la teoría de la simulación corporeizada intenta expresar que la interacción que ocurre al nivel de la imaginación simulada puede ser virtual o real, lo importante es destacar los mecanismos descritos anteriormente que permiten compartir las experiencias de manera empírica y no inferencial.

Cabe mencionar dos aspectos sobre la designación teórica del término: la corporeización, se refiere a que la representación corporal juega un rol crítico sobre los procesos cognitivos en extensión hacia lo que pueda ser representado de forma corporal, sea el primer aspecto forma motora y el segundo aspecto el lingüístico. Cabe aclarar que el carácter corporal no hace ninguna referencia a cómo una mente o psiquismo es representado por el cuerpo; por el contrario, se trata de dos niveles descriptivos que pertenecen a una misma realidad, externalizado de acuerdo con las propiedades del nivel (mental o físico) y se puede expresar de acuerdo con un lenguaje seleccionado. Cabe decir que, por representación, en este caso no se hace un uso especial de esta noción, pues no consiste en expresarse por vía del uso lingüístico, sino a nivel preverbal e inferencial. Por ello, se sostiene que, si bien se puede generar formatos lingüísticos para valorar la intersubjetividad, es difícil concebir cómo no puede ser pensado desde un sentimiento de agencia corporal. Por simulación se hace referencia a la imitación, pero en este caso no se trata de generar un falso consenso o una actividad de semejanza, sino imitar de forma análoga, es decir, “un mecanismo implícito por el cual se puede modelar los objetos y eventos que el mecanismo mismo supone controlar, mientras interactúan con él.” (Gallese, 2003, p. 5). De ese modo se intentará tomar en cuenta que la teoría de la simulación se identifica como una forma de entender ampliamente la percepción.

Para Gallese, la teoría de la simulación corporeizada se encuentra relacionada con la fenomenología, ya que, desde la teoría de la fenomenología, sobre todo cuando esta perspectiva rechaza toda noción de solipsismo o mentalismo, el proceso de relación con el otro no es algo construido de forma mental, sino bajo la mediación y apareamiento hacia la identidad propia con la del otro. En consecuencia, este es el nivel descrito por Husserl por el mundo de la vida o el cuerpo vivido, que es pre-reflexivo y que se trabajará en otro momento. Por otro lado, también está el libro *El ojo y el espíritu* de Maurice Merleau Ponty en el cual expone de modo simple la visión del canal de entrada y salida. Dicho autor cita:

Ninguna preocupación, pues, apegarse a la visión. Se trata de saber cómo se hace, pero en medida conveniente para inventar si fuesen necesario algunos órganos artificiales, que la corrijan. No se razonará tanto sobre la luz que vemos, más sobre la que entra desde fuera en nuestros ojos y ordena la visión, y se limitará a “dos o tres comparaciones que ayuden a concebirla” de una manera que explique sus propiedades conocidas y deducir otras de ellas (Ponty, 1977, p. 29).

Retomando la idea de los ejemplos hacia la referencia perceptiva, Ponty explica: “Los ciegos, dice Descartes, ven las manos. El modelo cartesiano de la visión es el tacto”. Además, que también comenta al final del libro: “hace falta solo un poco de tinta para hacer ver paisajes y bosques, es necesario que ella tenga su imaginario.” (Ídem, 1977) En consecuencia, la propuesta de Ponty es “hacer hablar al espacio y a la luz que están ahí, por ello todas las nuevas investigaciones que se creían cerradas se reabren” (Ídem, 1977). Ponty añade:

Si el reflejo se parece a la cosa misma es porque obra sobre los ojos casi como una cosa. El efecto engendra una percepción sin objeto pero que no afecta nuestra idea del mundo. En él está la cosa misma, y fuera de ella esa otra cosa que el rayo reflejo, llegando a tener una correspondencia arreglada con la primera: dos individuos, pues ligados, afuera por la causalidad” (Ponty, 1977, p. 30).

Se cree que esta idea es central para entender la perspectiva neuropsicológica sobre la teoría de la simulación corporeizada debido a que expresa desde una apreciación filosófica la relación que se tiene a partir de la teoría de la percepción. A su vez complementa: “la palabra/imagen tiene mala fama porque se ha creído atolondradamente que un dibujo era un calco, una copia, una segunda cosa y la

imagen mental un dibujo de ese género” (Ponty 1977, p. 19). Sin ello no se comprendería la gama de estados perceptivos cuasi presenciales que evoca el cine o la televisión; sin embargo, sobre el criterio de la intercorporalidad se examinará en otro momento. Debido a que permite añadir o contemplar la corporeización perceptiva que se genera al momento de concebir el espacio perceptivo compartido, a partir de la acción del otro que logra configurarse en el inter-juego de la identidad que yo percibo de los otros, puedo aprender la diversidad de unos y otros en el rango de actividades cotidianas simuladas y vivenciadas desde mi corporalidad.

### 3-La empatía

Para Gallese la empatía es uno de los temas de más interés genera a partir de la teoría de la simulación corporeizada en el momento de conceptualizar la influencia y el análisis de dicha teoría debido a cómo se concibe la actividad de la empatía desde el punto emocional, cognitivo, corporal, pero siempre tratando de manera simultánea a la actividad percibida de un modo no predeterminado. De lo contrario sería muy complejo percibir y reconocerse en otros, por ejemplo, nosotros podemos distinguir las manos de un niño a las manos de chimpancé; además al ver a una persona caminando podemos distinguir su velocidad y que otras personas la observan igual que yo. Por ello, la empatía es un tema principal para comentar sobre la teoría de la simulación corporeizada debido a que nos permite entender desde sus variaciones expresivas cómo se logra generar espacios semánticos de acción que son mutuamente compartidos. Esto se debe a que se generan varios niveles de cognición que comparten imágenes y actividad neuropsicológica. Por ello lo menciona como:

Esto parece sugerir que nuestra “captación” del significado del entorno no se apoya solamente en la hermenéutica cognitiva de su “representación visual”, sino que está muy influida por procesos sensoriomotores relacionados con la acción, es decir, nos apoyamos en nuestro propio “conocimiento personal incorporado”. Debe ser refutado el carácter monolítico de la percepción. Hay

modos diferentes de percibir a los demás, sólo algunos de los cuales permiten el sentido de conexión que defino como sintonización intencional (Gallese, 2011, p. 11).

Aunado a lo anterior, en este trabajo se profundizará en los aspectos emocionales que no han quedado aún esclarecidos sobre como notamos estados emocionales en otros. Para Gallese, las emociones tienen un significado multivariado, en un primer lugar hace referencia a un estado de ánimo o humor, procesos afectivos y de atribución social. Por ello, cuando se trata de apreciar los estados emocionales compartidos en la empatía, se trata de pensar algo desde un fenómeno no unitario, sino como un contenido expresivo atribuible a un estado relacional reflejado en un contexto compartido con la función de comunicar de manera sencilla cuáles son los mensajes coordinados para formar un lazo social. De ese modo la empatía expresa un modo de conocimiento de sí y de otros, de una forma más amplia, al poder interactuar de un modo en donde las acciones implícitas de nuestro significado en nuestros comportamientos son compartidas de forma diversa, sea al nivel de nuestro esquema corporal, nuestras actitudes, emociones, creencias, etc.

#### La hipótesis de variación compartida

La teoría intenta demostrar que la empatía puede demostrarse a nivel subpersonal, es decir, abarca todas aquellas funciones que no se registran a nivel comportamental o fenomenológicas. El nivel funcional intenta registrar aquellas actividades que dependen de modelos de sí mismo; por último, el fenomenológico intenta evidenciar de manera corroborada aquellas actividades en un registro intersubjetivo y compartido. La propuesta es que a través de esta hipótesis de la variación compartida se pueda generar una hipótesis más de un modo multivariado, la identidad del otro que de modo simultáneo permita interactuar con nuestra identidad la cual se constituye de acuerdo con tres niveles que interactúan entre sí:

- a. Nivel fenomenológico: Se trata de la forma de compartir similitudes entre los modos interactivos que corresponden a la empatía desde una perspectiva fenomenológica que se ha descrito anteriormente aquí.
- b. Nivel funcional: Hace referencia a los modos de función “como si”. Este modo permite apreciar y generar modelos interactivos que permitan explicar la conformación de la identidad propia y del otro.
- c. Nivel subpersonal: se trata de la explicación de los mapas interactivos de la neurobiología.

Estos niveles descriptivos permiten generar un campo de discusión más amplio sobre el sentido de la teoría de la simulación corporeizada; además, permiten distintos campos de discusión que se explican de manera interdependiente. Con ello se quiere reservar a expresar más sobre el tema de la corporalidad en términos de la simulación corporeizada ya que lo podemos dejar para otro momento. Lo más importante a retomar sobre este mecanismo es la discusión sobre los juegos de rol; en su libro *The empathic screen* sustenta algunas relevancias sobre el mecanismo de la simulación corporeizada en la experiencia del cine, por lo que Gallese comenta:

Estamos convencidos que con el apoyo contemporáneo estamos en la posición para inferir el contexto “hacia al alcance” y “a la mano”, basados en la inferencia de la hipótesis de la progresiva mediación y la externalización artificial de representaciones corpóreas en formatos que originalmente están en contacto con nuestro mundo físico real (Gallese, 2020, p. 38).

Al respecto comenta que “nuestra hipótesis es que la abstracción externa derivada de la representación de lo que es real y primeramente formulada por el lenguaje, tienen sus raíces trascendiendo el cuerpo basándose en el lenguaje, de acuerdo con los principios de la simulación corporeizada” (Ídem,p. 39). Estas dos citas permiten entender por qué podemos entender la actividad de los juegos de rol y cómo a pesar de estar sentados podemos tener actividades imaginarias que se basan en movimiento. Un punto crucial de los desarrollos acerca de la neurociencia, las imágenes sería la idea de Gallese en su libro “La pantalla empática” pues:

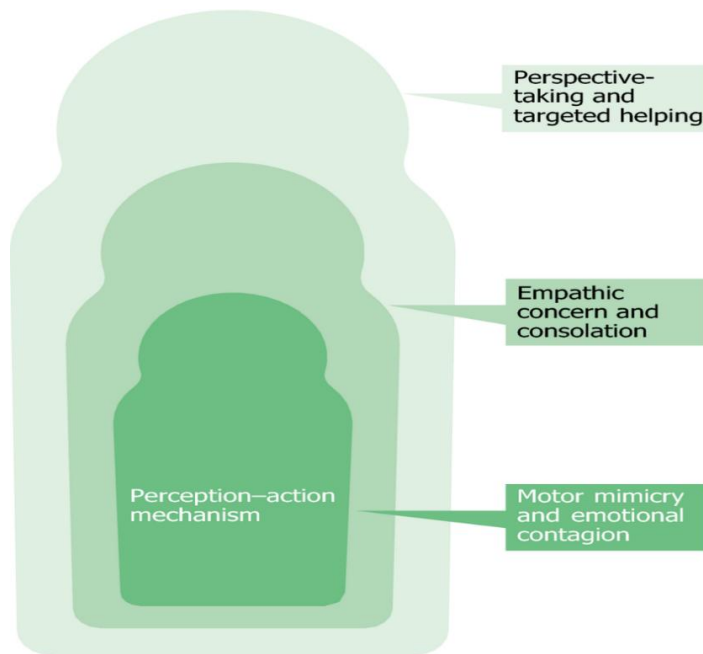
Solo imagina ver, momento tras momento, movimientos o acciones filmadas con una go pro, movimientos o acciones que son imposibles para seres humanos, como volar como pájaro o murciélago. Estamos seguros de que esas imágenes tiempo tras tiempo, no nos daría la impresión de que somos parte de ese repertorio, acaso la brecha entre un murciélago volando y nuestra experiencia puede ser trazada por la simulación corporeizada (Gallese 2020 p. 201).

Para nuestra tesis es importante, retomar las ideas de simulación corporeizada, debido a nuestro interés por el nivel fenomenológico, debido a que cuando profundizando en el pensamiento de Fink, observaremos que el aspecto fenoménico del juego de rol se trata de una apariencia como tal, sino que es un fenómeno especial en el medio ambiente.

El modelo ruso de la empatía

En el libro de Frans de Waal acerca “La era empatía” comenta que poco a poco los avances de la empatía se han realizado de manera importante, ya que tanto en los chimpancés como en otras especies se han ido identificando ciertas

capacidades y comportamientos que pueden ser considerados como empáticos, que se encuentran arraigados a nuestra especie. En este caso se quiere presentar cierto modelo considerado como “la forma completa parece una muñeca rusa” (De Whaal 2011 y 2017 p. 206).



Este modelo expresa que puede predecir, la manera en que se puede entender la empatía bajo una serie de espacios yuxtapuestos uno entre sí. El primero sería el nivel más básico ya que permite establecer un nivel de percepción básica de acción al nivel mecánico, que permite identificar el contagio emocional y la percepción de acción motora por ejemplo cuando un bebé escucha a otro bebé llorar, él también puede llorar o como también cuando uno percibe su mano percibe que es su mano y no la de otra, lo que se despliega tanto hacia otros como a sí mismo, que a su vez se superpone hacia la compasión y consolución, que involucra la capacidad de identificar las emociones y estados sentimentales en otros, además del consuelo también se tiene la capacidad compadecerse, por su parte en el último nivel se tiene desde la toma de perspectiva y la ayuda identificada (De Whaal 2011 y 2017 p. 2 y 266).

De ser así como se mencionó anteriormente con Zahavi, la problemática de establecer un mecanismo junto con yuxtaponerlo hacia otras las expresiones de la empatía, sería los modos complementarios hacia como co-construimos un mundo imaginario en común y además si bien todas las tareas de los juegos de rol podrían resumirse en desde ese modelo, bajo la actividad de la falsa creencia que consiste en asumir una creencia que es falsa, la toma de perspectiva y junto con las tareas de Tinberian que consisten en cuestionar las intenciones de otro.

Sería complejo la manera en que estas tareas asumen un el contexto general y vivencial de jugar en el escenario, además no por ello se puede explicar la experiencia de la tercera persona, como captamos el significado de un contexto global del nosotros en el juego y de hecho tan es de ese modo que el mismo modelo hace referencia a un juguete, esto no quiere decir que sea incorrecto, sino el modo de darse de ese modelo hacia los juegos de rol quizás se puede profundizar de otro modo, tampoco entendemos el proceso de afiliación hacia lo construcción imaginaria hacia ese mundo o contexto que de manera especial nos resulta específica.

Jaak Panskeep y su teoría evolutiva del juego

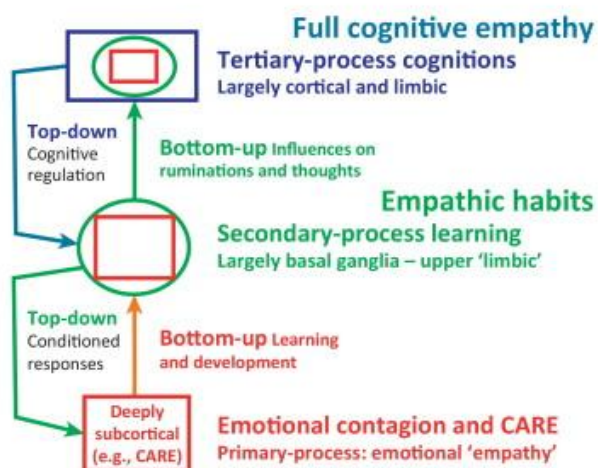
En su libro "Affective Neuroscience: the foundations of human and animal emotions" 1984, propone que "cuando los niños me preguntan qué es lo que quieren, la respuesta más frecuente es ¡jugar!", poco a poco se ha comentado que el juego tiene grandes implicaciones psiquiátricas como lo es, el trastorno del déficit de atención o el autismo entre otras. Desde sus descubrimientos acerca de las ratas, se puede inferir que al menos los mamíferos tienen respuestas lúdicas que permiten tener modos de interactuar con sus semejantes, aunque sea de manera rudimentaria pues se interpreta desde acción "intencional" y lúdica conocida como tumbarse o someterse (Panskeep 1987).

Las contribuciones son inmensas de este autor, pues comprobó que, si los ratones juegan, quizás existen ciertas regiones subcorticales que involucran en todos los mamíferos, aunque los avances del autor ya sido cuestionados, las intuiciones, planteamientos y problematizaciones del autor son vigentes. Por su parte obviamente esto no quiere decir, que los humanos juguemos del mismo modo que los ratones, más puede existir la misma posibilidad en mamíferos, ya que en regiones corticales si están relacionadas a procesos mentales superiores, en donde están involucradas las funciones del lenguaje entre otras, por lo que resulta difícil aislar que conductas son y pertenecen a jugar y cuales no, ya que jugamos con cualquier cosa de forma elaborada, por ejemplo, jugar con palabras chistes etc. Por su parte gracias a los avances de las ciencias se puede diferenciar que el juego está de cierta manera relacionada con los procesos rem que se encuentran asociados a: “soñar y jugar quizás tengan funciones sinérgicas, procurando oportunidades para ejercitar comportamientos psicológicos y emocionales, operativos en sistemas dentro de ambientes que son cómodos o propositivos” (Panskeep 1998 p. 295).

En su artículo acerca de la empatía, Panskeep propone que pueden darse ciertos comportamientos que son evolutivos desde un esquema tripartita. De ese modo se podría decir que se trata de una empatía primaria y del tipo contagio emocional, por ejemplo, los bebés llorando en un hospital, podría ser un proceso primario que involucra una especie de contagio emocional, que corresponde a regiones subcorticales y pertenece a situaciones que pueden entenderse como modulares, es decir están arraigadas a nuestro comportamiento. En cambio, el segundo nivel corresponde a las resonancias emocionales corresponde a los procesos de aprendizaje, habituación y memoria, que se generan a partir del modelo, por ejemplo: el reconocimiento de emocional en otros y propios, cuando veo a alguien enojado o alegre, no quiere decir que este yo enojado o alegre, como también entender cuando me siento de cierta manera entiendo como me siento, además aprendemos de estas acciones a través de sistemas de castigo-recompensa o ejercicio-proficiencia, por ejemplo, el saludo o la sonrisa de bienvenida, estas actividades ocurren en las regiones que involucran al sistema límbico.

Por último, están los procesos terciarios, que forman parte de lo que sería la corteza pre-frontal, o neo cortex que involucran procesos cognitivos de autoconsciencia u otros que forman parte de los procesos cognitivos de capacidades propiamente humanas, como lo pueden ser las actividades culturales específicas, como lo es identificarse con un protagonista de una novela o una película etc. (Panskeep 2013 p. 3). De ese modo se puede revisar el esquema de la empatía, en su artículo:

### The hierarchical constitution of caring for others



### Nested BrainMind hierarchies

*TRENDS in Neurosciences*

El esquema representa como está involucrado ciertas capacidades neurobiológicas como lo son algunas capacidades emocionales que están relacionadas con el cuidado desde los procesos inferiores que serían hacia arriba y son condicionados desde los procesos secundarios, que involucran los procesos primarios denominados como el cuidado emocional. Ahora desde el nivel secundario, denominado como resonancia emocional, estaría relacionado con la habituación e identificación de emociones, su proceso hacia abajo esta relacionado con la regulación cognitiva y hacia arriba con la rumiación y el pensamiento. Lo cual llega la empatía cognitiva que sería lo que puede ser un proceso terciario, como la toma de perspectiva, o la abstracción de una novela literaria etc. Por último, en ese mismo artículo se menciona acerca de la relación entre el juego y la empatía, junto con su relevancia, que podrían ser de extrema relevancia pues, los animales

especialmente mamíferos, entienden el valor de la interacción social, dando lugar a mayores valores dentro de las jerarquías sociales, de ese modo en ese artículo comenta a modo de pregunta para otros lectores:

"Es necesario trazar una mejor caracterización de los roles de las emociones positivas y negativas para la empatía. Quizás la alegría natural se encuentra entre los estados más empáticos del cerebro y la mente: no es posible que los animales jóvenes se entreguen a intensas actividades bruscas sin que sus sistemas cerebrales subyacentes estén coordinados dinámicamente. ¿Es contagioso el juego?" (Panskeep, 2003, p. 5).

Lo que nos lleva a dos importantes aspectos, el primero sería como se puede mapear algunos aspectos, tanto positivos como negativos del juego, el segundo sería la intriga de posibilidad que tiene el juego como claves tanto del cerebro como de la mente humana que son dinámicas humanas y en otras especies humanas. Aspectos que se revisaran profundamente en la presente tesis ya que se asemejan en varios aspectos a las ideas de Fink, acerca de la metáfora de la infección del juego, es calve esta metáfora pues el libro central de Fink desarrolla la idea acerca del símbolo del mundo, pues la palabra infección hace referencia a un símbolo y que vale como metáfora.

Por su parte comenta resulta en extremo interesante en su libro anteriormente mencionado, "jugar provee comida para el pensamiento" (Panskeep 1998), aludiendo a que jugar permite generar patrones recurrentes a hábitos durante el sueño ya que jugar es "neuro-tónico". En estos términos se vuelve en extremo interesante, jugar está implicado en procesos de conocer y transformar la capacidad de aprender y su privación es el equivalente a la privación del sueño, pero falta investigación en esta consideración. En este caso y forma parte de la relación que tiene el juego, la empatía y la fenomenología, desde pues el mismo Panskeep ha

comentado, que la fenomenología debería interactuar con las neurociencias, pues tienen el mismo interés al considerar las perspectiva de los afectos como algo primario, como lo sería el juego, además coinciden en estudiarlo no desde una perspectiva dualista, la distancia y reflexión no invasiva hacia la auto reportes de sujetos en estudio, la consideración corporal de las emociones (Panskeep 2005 p. 174, 1977-178). Por su parte no es el propósito de esta tesis, revisar las neurociencias, lo importante a señalar es que también la ciencia ha intentado revisar esta importante conducta en mamíferos, y al parecer tiene una relevancia primaria sobre todo en primates.

## 2. Colwyn Trevanthen y la intersubjetividad

En su artículo “Embodied human intersubjectivity: Imaginative agency, to share meaning”, propone “yo estoy interesado en la capacidad innata de la creatividad humana: como se desarrolla, como la intersubjetividad humana enactiva y la cooperación, como son cultivadas hacia generar significado y he encontrado intereses claves en el cuidado de los padres al momento de expresar sus afectos corporales de forma vital.” (Trevanthen, 2009, p. 7) Esto, de acuerdo con Trevanthen, se manifiesta en tres áreas principales: 1) La forma: que se expresa en la orientación conductual hacia el espacio; 2) El ritmo: que se encuentra expresado en la temporalidad prospectiva imaginada y determinado movimiento vital; 3) La simpatía: que es una habilidad innata que permite compartir una acción en una cultura o comunidad cooperativa, es cómo uno percibe la intenciones y afectos en las formas y ritmos de un cuerpo autogenerado de otra persona, como un saber en su participación en el mundo con su persona, como uno construye un mundo ficticio de logros pasados y u entendimiento del futuro imaginado (Trevanthen 2009, p. 7).

Cualquier ser vivo tiene al menos un entendimiento prospectivo sobre sus acciones lo cual tiene consecuencias para su vida. Los animales en general tienen una prospectiva sobre cómo pueden generar conductas anticipatorias, ya sea regulando sus comportamientos o ahorrando su gasto de energía, por ejemplo, cuando

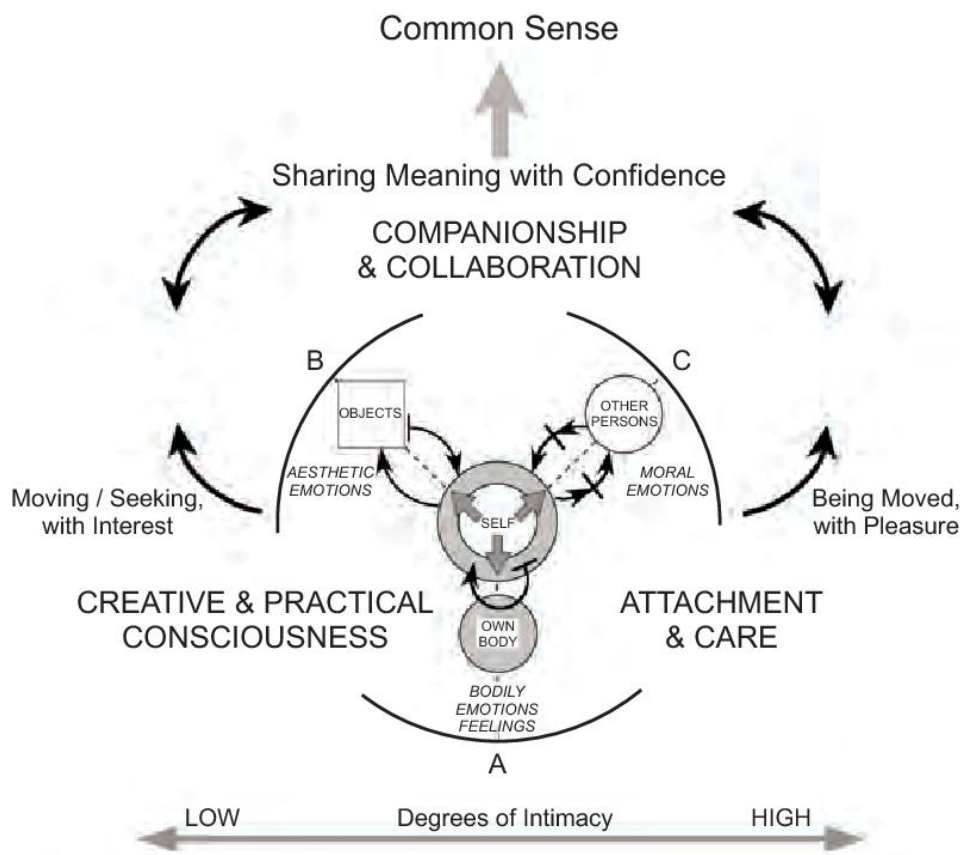
emigran. Lo importante en humanos es que la actividad de hacer historias en humanos es expandida de manera inmensa dadas sus capacidades de generar una memoria semántica. Esto resulta interesante para retomar el interés acerca de los juegos de rol ya que permiten entender de cierto modo por qué disfrutamos de forma jubilosa los juegos de rol, pues se tiene cierta predisposición hacia el comportamiento prospectivo imaginativo. Obviamente, los juegos de rol no forman parte de toda la conducta animal y ni siquiera de todos los seres humanos, de hecho, como se comentó anteriormente solo se va a profundizar de manera reflexiva acerca de los juegos de rol.

A la idea anterior, se entiende que el movimiento desde la neurofisiología Trevathen describe desde tres diferentes dominios: 1) Propioceptivo: involucra el entendimiento del movimiento y fuerzas propias, expresado en la alusión al yo-movimiento, 2) La extero-recepción: hace referencia a la identificación prospectiva de las metas adaptativas hacia la acción por medios denominados proyección. Esta actividad se define como la función imaginativa de los beneficios o riesgos hacia el contacto con ese objeto. 3) Visero-recepción: Alude al modo de percepción sobre nuestras funciones anatómicas que dan señales de protección o asertividad sobre al mantener nuestra interacción con el medio ambiente (Trevanthen 2009, p. 9). Estas tres características permiten entender el desenvolvimiento del movimiento desde los estados internos hacia la percepción e interacción con el medio ambiente; en consecuencia, permite generar a lo largo de la madurez de nuestra vida interpersonal.

Posteriormente, Trevathen propone que la relación de estos elementos permite la apreciación hacia el comportamiento comunicativo en un espacio cultural que no sea desde el binarismo yo-otro, sino desde ambas. Desde esta perspectiva los acuerdos se generan mutuamente y se vuelven significativos. Para complementar, mediante la simpatía uno entiende la dinámica entre uno mismo y su relación con otros, pasando de procesos propioceptivos a extero-receptivos. De esta forma, se llegan intereses altero-receptivos que son auto-regulatorios entre sí, en

consecuencia, generan un hábito de cooperación entre sí (Trevathen, 2009, p. 33). Esto se refleja en creencias, mitos, correspondientes a acciones institucionales de modo transgeneracional e inconceptivo. Por ello Trevanthen comenta:

Toda terapia o arte depende en cierto grado de actividades altero-receptivas, que en cierto grado son formas artificiales y regulatorias. Por ello cuando un aprendiz experimenta dificultades en entender valores culturales y comportamentales, como pueden ser normas de conducta, un discurso, una actividad artística, o como lo es deporte, la música, etc.” y “No es suficiente identificar la falta en el individuo como un sistema aislado y sin simpatía, la participación entre pares es importante, con el propósito de generar nuevas experiencias (Trevathen, 2009, p. 34)



El esquema anterior se compone por los ejes sobre los grados de intimidad y apego, de modo que simultáneamente intentan interrelacionarse desde las experiencias y emociones hacia el relacionarse y hacia la percepción estética con objetos que

expresan mediante el movimiento creativo y la búsqueda interesada los objetos y las emociones estéticas, en nuestro caso podría ser un libro de fantasía. Por otro lado, las personas que se expresa mediante el cuidado y el apego compartido hacia emociones morales que se generan en los escenarios junto con los alineamientos al final se sintetizan en tomas de decisiones basadas en el sentido común.

Lo anterior nos lleva al juego como ejemplo de la expresión de estados subjetivos e intersubjetivos basados en la improvisación y formas de agencia ya que el juego está lleno de energía corporal, auto-gratificación y trae consigo la invención en conjunto hacia compartir con otros significados vivenciales. El propósito del movimiento del juego, según Trevathen, no está dirigido hacia actividades que permiten desplegarse ante los otros, por ejemplo: casi siempre que alguien intenta jugar primero se presenta ante otros y durante la actividad los conoce a través de la actividad apreciativa hacia la interacción del medio ambiente. Lo interesante es “que este hecho de acciones regulatorias realizadas de un modo exagerado y de manera no esencial, para el self privado, pero valoradas en una relación o en una comunidad” (Trevathen, 2009, p. 32). Es decir que los procesos de aprendizaje y adquisición de hábitos, por ejemplo, no tienen que ver con la corrección de un self privado además tampoco se cambian conductas desde un aspecto privado, sino desde la intervención de una comunidad.

Al final, el artículo nos deja un tema complejo para aclarar y resulta de interés para la presente investigación, pues “parece una suerte de paradoja o una desconexión entre el proceso corporeizado generativo/creativo por un lado y por el otro la substancia de los objetos creados” (Trevathen, 2009, p. 38). Esto es debido a por un lado tenemos el júbilo del juego de rol y las acciones lúdicas; por otro, se tiene una hoja del personaje junto con su presentación en hojas de personajes, ¿pues no resulta que la perspectiva misma de entendimiento hacia el juego resulta paradójica?, tan pronto se hace inteligible una expresión simbólica, se tiene una metáfora que se vuelve un medio de expresión que ya está fuera de lo corporal. La pregunta es que se vuelven un repositorio iconolásta, persistiendo de forma

generacional. Esta pista nos parece crucial debido a que el conocimiento o lore que nos es dado, ¿dónde y cómo está dada hacia nosotros?, o como lo ubicamos, pues ciertamente sea al afirmar que proviene del conocimiento a través de campo de nuestra corporalidad, resulta en una paradoja.

## Conclusiones

En resumen, con base en algunos aspectos desde los tres ámbitos propuestos sobre la fenomenología, la empatía y el juego, bajo ciertos aspectos sintéticos, se tiene el propósito de retomar algunos temas de la elección de los autores en el presente capítulo:

Sobre la fenomenología: se consideró el método fenomenológico en la investigación presente como elemento enriquecedor de la investigación cualitativa. Pero no se tiene en cuenta los modos en que se establece como proyecto de filosofía trascendental, sino como psicología descriptiva. Además, se quiere justificar que la fenomenología puede resultar útil al momento de la aplicación porque permite no dar por sentado los aspectos teóricos de la teoría de la mente, así como también explicaciones científicas que no alcanzan a dar con el informe en primera persona sobre la experiencia subjetiva al jugar los juegos de rol y con ellos crear historias de rol. En este caso se tiene la ilustración de Gallagher, quien diferencia las referencias al entender la empatía desde el enfoque enactivo y la otra desde el enfoque narrativo/imaginativo. También la nota de Zahavi resulta sumamente instructiva en torno a los modelos teóricos sobre la empatía en las neurociencias.

Cabe decir que en el nivel fenomenológico que si la teoría de simulación corporeizada establece modelos de la teoría de la mente con ello puede definir la empatía como la capacidad de generar un símil de mí en otros, entonces ¿Qué símil tengo de mí y de otros en otros al momento de vivenciarme de modo imaginativo al jugar este juego? Por su parte, la teoría de la teoría me cuestiona: ¿Qué inferencias implícitas adquiero de mí o de otros al momento de vivenciarme jugando este juego?

¿Qué naturaleza implícita me permite experimentarme de manera imaginaria y al mismo tiempo entender que también el otro está jugando de manera fantástica? Pues no asumo en ningún momento cómo yo puedo entender la forma en que el otro me entiende de manera fantástica, tampoco necesariamente tengo que leer todos los libros de rol para tener una teoría de mente sobre el cómo genero inferencias sobre las circunstancias y saber cómo jugar, pero de algún modo puedo suponer de manera empática que interactuó con él y la circunstancia simbólica en la que nos encontramos en el juego, sea por los dibujos, figuras, mapas, música, escenarios, avatares. Esto nos regresa a la problemática que se verá de manera subsecuente sobre el símbolo, la metáfora y el pensamiento de Fink.

2. Por otro lado, es importante comentar la afirmación: “un buen jugador de calabozos y dragones debe convertirse en fenomenólogo”, pues como después veremos hay una diferencia abismal entre un “buen poeta” y un filósofo en la cual se profundizará posteriormente. Lo que se quiere detallar y rescatar es el punto sobre la experiencia estética necesaria para ser un jugador de rol y que sea intrínseca a la fenomenología. En primera instancia veamos qué tanto es válida esta analogía: para Morton la fenomenología es una filosofía sobre la experiencia sensible, en este caso es válida porque los juegos de calabozos y dragones se basan en narrativas imaginarias, aunque se deben de mostrar reservas hasta comprobarlo en la práctica con ciertos puntos que mencionaremos de manera posterior.

3. También se revisaron dos apartados sobre cómo puede entenderse la empatía. En este caso, de acuerdo con Zahavi, la empatía se entendió como un comportamiento intencional y el modo de acceso básico hacia la percepción de estados mentales propios y de otros. Posteriormente se comentó la sugerencia de Shaun Gallagher sobre dos modelos de la empatía para los casos que estén relacionados con el comportamiento de la improvisación. De esta manera se tienen los modos de entender la empatía, también es necesario comentar que Zahavi y Gallagher retoman el pensamiento fenomenológico. También resulta constructivo

retomar las siguientes recomendaciones sobre la empatía: la primera es que siempre esta es presencial y expresiva, además no todo conocimiento que se obtenga del otro es empatía; de igual forma, las reservas de la empatía pueden reducirse a una explicación neurocientífica basada en que todo acto sea un símil de uno mismo.

4. En otro punto se comentó la teoría de la simulación corporeizada, básicamente se tuvieron en cuenta algunos comentarios acerca de la teoría de la mente y sus propuestas principales, estas son: en qué radica y cuáles son sus alcances teóricos que propone. En primera instancia se describió en qué consiste el mecanismo y cuáles son sus funciones; después, se comentó sobre los diferentes aspectos o dimensiones de este mecanismo. Posteriormente, se revisó cómo esto repercute en la forma en que entendemos la identidad. Por último, se comentaron algunas ideas sobre la teoría de la intersubjetividad primaria de Colwyn Trevarthen, quien desarrolla la idea de la simpatía y cómo está influye en sus estados emocionales, de igual manera, es expuso el esquema que intenta expresar cómo se generan ciertas ideas acerca del aprendizaje y la dinámica hacia lo que él denomina musicalidad. Resulta útil comentar este esquema pues todo el juego de rol se basa en la percepción altero-perceptiva y los medios para conseguirla; al mismo tiempo nos deja las interrogantes: ¿Cuáles son los tipos de rítmicas intrínsecas al juego de calabozos y dragones? También resultó importante el modo en que percibimos el medio ambiente de manera que puede intervenir en el aula.

5. Los temas de ética se encuentran entrelazados con las maneras en que quizás podemos poner en práctica la orientación en escenarios “imaginativos” sobre la toma de decisiones, con el propósito ético de reflexionar además que también puede aplicarse “dentro del juego”. En consecuencia, puede ampliar el sistema de alineamientos en el mundo, pues si el juego de calabozos y dragones está basado en un mundo en general, de ¿verdad solo existen nueve posibles alineamientos en el mundo fantástico?, ¿se acerca un poco la noción y valores de una pedagogía?, como evitar y correctamente reflexionar sobre los juegos de rol si siempre se trata

de un escenario que se encuentra por fuera de la experiencia próxima entendida por proximidad a la experiencia individual, la alternativa sería caer en una especie de animismo que se debe de rechazar, o por otro lado partir de una experiencia asombro inefable, pero como se recobra el sentido de este a través de un asombro que no se trata de una ingenuidad sino esta vez de una docta ingenuidad y en un docto asombro. Quizás las expectativas puedan llegar a ser a una generar una doctrina fenomenológica del juego que da con descripciones, ideas y categorías del juego, en este caso se trata de generar un mundo lúdico.

6-En torno a la reducción al ser una tesis fenomenológica y como se emparenta con el método, lo que se puede comentar sería que de ahora en adelante no se tendrá en cuenta las explicaciones, de corte psicológico, o neurológico o antropológico, sino intentar explorar las ideas de Fink y como estas pueden o no emparentarse y aportar algo acerca del sentido y apariencia de los juegos de rol. De esta manera, solo se intentará identificar cuáles son los aspectos relevantes de esta clase de juego, además se trata de un solo tipo de juego de rol, actualmente solo en Calabozos y dragones existen 29 settings o mundos, además como se vio anteriormente mundos subjetivos de esta clase existen tantos como puede haber personas, la interrogante queda en como nos es aparente y además no solo a mi sino a los jugadores. Por lo anterior, en los siguientes capítulos se explorará de forma más amplia, de acuerdo con la fenomenología de Eugene Fink, los aspectos inmersivos acerca del símbolo, la imagen y los aspectos de que se va aprendiendo acerca de la vida en el juego los cuales son aspectos importantes para poder entender jugar como un símbolo del mundo.

## Juego y fenomenología en Eugene Fink Parte 1

El propósito de estos dos capítulos es generar una serie de ideas entorno al juego y su relación con la fenomenología de acuerdo con Fink. El primer objetivo es retomar algunos planteamientos sobre el juego son principalmente en cuatro textos: 1) El primero se encuentra en ensayo el “Oasis de la felicidad”, junto con el gran apartado de “Fenómenos fundamentales existenciales”, 2) El texto principal que sería “El juego como símbolo del mundo”, 3) Y recientemente su aplicación que se encuentra en “La moda: juego y seducción”. El segundo objetivo es generar una perspectiva de esta fenomenología en relación con la empatía en donde se puede entrever que se trata de una posición específica hacia el entendimiento del juego. El tercer objetivo, será retomar estas exploraciones para guiarnos en hacia el entendimiento de los juegos de rol, con el propósito de evitar la paradoja o dicotomía, entre el hombre que juega, pero no reflexiona sobre el juego o reflexionar filosóficamente sobre el juego, pero él no juega, del mismo modo se puede esclarecer nuestra pregunta acerca la confusión entre la primera y tercera persona junto con experiencia del juego.

### 1.1-Fink su proyecto filosófico

Por motivos de extensión este capítulo se divide en dos apartados, el primero trataremos sobre la matriz conceptual y fundamentos teóricos que ofrece la fenomenología de Fink hacia el juego, obtenidos en su ensayo “El oasis de la felicidad” y “El juego como símbolo del mundo”. Con el propósito que en el segundo capítulo se analice la reflexión aplicada hacia la moda, la empatía y la pedagogía. En este solamente nos basaremos en tratar de plasmar las ideas acerca del juego y resolver una suerte de paradoja en la perspectiva acerca de la especulación hacia el juego, o se juega o se reflexiona sobre el juego, la misma problemática se justifica acorde a que el jugar no es un objeto pero el aporte central de Fink es que el juego tampoco se trata de una objetividad tan sencilla de caracterizar, pues cuando jugamos se puede hacer con todo, por tanto la forma de integrarlo a una experiencia

medio ambiental, lo hace en extremo complejo y como introducción a una problemática tanto óptica como ontológica, la primera debido a que se trata de una pregunta fundamental por el ser humano, la segunda debido a que se trata de una pregunta acerca del que reflexiona sobre si cuando juega, por ello intenta resolver el problema de una manera cerrada sino como un fenómeno abierto a interrogantes infinitas.

Solo para comentar y ubicar brevemente el pensamiento de Fink sobre el juego, nos basaremos en algunas ideas que se han comentado hacia él, con el propósito de trazar algunas ideas centrales acerca de Fink y su interés en pensar el juego. Tenemos por parte de Evink para comentar que por el término juego en alemán como también en inglés se hace referencia a jugar como también al teatro, además el juego para Fink es un matriz en general para entender el mundo y no solamente una actividad de opuesta al ocio (Evink 2024 p. 6). Un punto central sobre el juego sería la imaginación y la creatividad en el juego ya que a través de ella se manifiesta, la posibilidad de aparecer o lo que está por suceder.

Otro punto importante sobre el pensamiento sobre el juego es que permite pensar una fenomenología negativa, es decir mientras para el pensamiento fenomenológico tradicional todo se podría resolver al llegar a un análisis del horizonte de sentido como proyección de la conciencia, en el caso para Fink este pensamiento fenomenológico requiere un punto de anclaje en un pensamiento especulativo, en este caso sería el juego. Es decir, el método fenomenológico hacia el juego para Fink hace referencia hacia lo que no soy yo, por ejemplo, cuando juego (Evink 2024 p. 12). De forma sumaria para este autor el juego se caracteriza por ubicar al humano con el mundo, también expresa la libertad humana, pero de una forma no actual, pero de una forma no actual, por último, el juego refleja la expresión hacia la apertura con mundo en general (Evink 2024 p. 204).

Por su parte Garrido en su artículo “Una ventana al mundo: introducción a la visión cosmológica del juego según Eugene Fink”, comenta que el pensamiento del filósofo

hacia el juego no está relacionado con una visión antropológica, ni psicológica sino del mundo en general. En ese sentido la fenomenología negativa trata de hacer aparecer lo incomprensible, en este caso se trata de describir como él no aparece en el mundo:

“Esta fenomenología presenta lo negativo del aparecer, en la medida en que invierte lo aparente: ella «ve» en lo aparente *todo* lo que lo aparente *no* es: el mundo”. La fenomenología negativa se complementa con una especulación trascendental. La filosofía especulativa finkeana, en especial en lo que a su interpretación del juego atañe, no debe necesariamente ser vinculada con una construcción apriorística de carácter arbitrario. Por el contrario, ella responde al esfuerzo intelectual por acceder a la condición trascendental no dada sobre la base de la cual algo dado – el juego– puede acaecer tal cual y con los rasgos con los que él acaece” (Garrido 2023 p. 2).

Aunque Garrido advierte que no se trata de volver el mundo antropomórfico, sino cosmo-mórfico, pues, primeramente, él es junto con las cosas circundantes en el mundo. Como modelo operativo el juego funciona como lo haría una imagen, es decir permite dar con reflejo de las cosas como son, el autor ofrece una analogía de que el juego sería como una ventana al mundo en general (Garrido 2023 p. 4). Resulta importante retomar algunos comentarios sobre Garrido ya que permiten entender la aproximación teórica de Fink en general, el juego como un reflejo de mundo, hace caer una reflexión circular viciosa si no se aproxima a lo fenoménico como tal o si se intentar acceder de manera inmediata a la experiencia simbolizada desde fuera del juego, pero en cambio sí se trata de un “círculo “virtuoso”, que nos permite ir descubriendo en el juego de reflejos lo reflejado. Por descubrimiento en este caso no se refiere a que nos viene dado el mundo de los juegos de rol de la experiencia, sino que de varias maneras podemos entender un aparecer en tanto negatividad, que en este caso se nos presenta cuando hacemos un juego de rol.

Sólo recorriendo el círculo podemos responder a esa objeción formal. Sólo entendiendo si “las características que determinan el juego humano pueden permitir comprender mejor el sentido cosmológico del mundo, sabremos si el juego de espejos son una mera fantasmagoría o un auténtico reflejo” (Garrido 2023 p. 6). Esto resulta instructivo para el recorrido del pensamiento sobre Fink ya que la sugerencia no es apartarse del juego sino intentar revelar el reflejo objetivo del mundo, esto es no asumir ni el lugar frente al espejo, ni asumir la imagen del espejo, como tampoco detrás sino el recorrido, con ello se pasa a desarrollar una serie de ideas sobre el juego en base a sus ideas, al mismo modo no se trata de tomar el mundo de calabozos y dragones o los juegos de rol, por algo que soy yo, tampoco la imagen de mi personaje, ni lo que ocurren en la ciencia aplicada a entender los juegos de rol, sino jugando calabozos y dragones o juegos de rol es como podríamos saber si ese reflejo es un reflejo auténtico.

## 1.2-Cual es su manera de entender por fenomenología

Por fenomenología Fink lo describe en su texto “La sexta meditación cartesiana”, si bien no va a hacer un libro definiendo que es, lo que si realiza es un esclarecimiento hacia lo que quiere definirse por su método, con ello a lo que apunta es a precisar más aquello denominado como reducción. Él asistente futuro sucesor de la cátedra de Edmund Husserl no esta proponiendo una nueva filosofía, sino esclarecer, ciertos conceptos e ideas que se han propuesto por el mismo movimiento fenomenológico, de allí que su primer libro sea acerca de Husserl mismo y sus conceptos (Thomaspolioska 2021 p. 4). También de allí que se proponga especialmente en sus libros indagaciones acerca del método fenomenológico, e interrogarlo con otros métodos fenomenológicos. Por ello lo que se propone en su “Sexta meditación” dice Fink:

El sistema fenomenológico en si mismo como un arquitectónica de la filosofía trascendental no puede ser esbozado fuera de alguna temporalidad, solamente es tomado como de las cosas mismas pasando por el trabajo

fenomenológico. Y “la tarea es, por tanto, es someter el fenomenologizar el pensamiento y la formación de la teoría, que funciona de manera anónima, en labores fenomenológicas hacia una propiedad trascendente, por ende, completar la fenomenología ultimadamente en un auto entendimiento de si misma. En otras palabras, la teoría trascendental del método intenta no menos que una fenomenología de la fenomenología” (Fink 1998 p. 105).

La cita es importante, ya que esto radica la filosofía fenomenológica de Fink, en intentar esbozar el proyecto de la fenomenología como una filosofía trascendente, en tanto que esclarece el movimiento y el tiempo en que se reflexiona sobre el aparecer, y el auto entendimiento. La presente tesis no intenta generar esa clase de filosofía, sino basándose en el pensamiento de Fink tratar de pensar los juegos de rol y cuáles son las apariencias que se pueden llegar a entender de ellos. Además, como comenta se trata de la sensación que a veces causa la reducción característica del juego que es el asombro, no como vida contemplativa ensimismada, sino con la reflexión acerca de las actitudes, intenciones que se tienen hacia el mundo lúdico, que en realidad resulta ser extraño y paradójico. Que en este caso es muy extraño y paradójico, que jugar mientras improvisamos ser seres fantásticos en un mundo fantástico, además en la presente tesis, no solamente se trata de decir si es fantástico como connotación, sino que es el juego de rol como tal.

### 2.3-El Oasis de la felicidad

El primer se comienza con el ensayo sobre el juego titulado “El oasis de la felicidad”, con esta referencia ya se puede intuir, que el juego es un oasis, para que un fenómeno pueda ser ilusorio, como un arco iris, la aurora boreal, ciertas circunstancias tienden a ocurrir entre sí, para que se presente como un “fenómeno”. En este ensayo se trata de justificar el análisis del juego como un fundamento de la existencia humana, todos hemos en algún momento jugado en nuestra vida y no es ajeno a nuestra vida cotidiana. La exposición de este autor empieza por comentar

que el juego en el pensamiento filosófico se ha subestimado, al grado de considerarse su antítesis, por su característica ofensiva hacia la solemnidad y falta de seriedad, pero según Fink depende de que características y como se defina al juego. La primera definición de juego en dicho ensayo es el juego como un momento catártico y desahogo de la vida laboral en los adultos, pero Fink no está de acuerdo con esta caracterización, debido a que el juego resulta el supuesto opuesto a la vida adulta, lo cual es insuficiente poner el juego de manera opuesta al trabajo y la seriedad. De modo que la propuesta del juego para Fink no radica en reducir el juego a sus explicaciones biológicas, espirituales o psicológicas la significación antropológica del juego y que pueda profundizar el significado casi paradójico que se tiene hacia su apariencia (Fink 1959 p. 119).

En cambio, al Fink caracterizar el juego como un fenómeno fundamental de la existencia humana, y sugiere su caracterización hacia “el juego en el triple momento de conducirse: a uno mismo, a la comprensión de su ser, a la patencia del mundo” (Fink 1959 p. 12). Por ejemplo, cuando siempre me entero de que yo soy el que juego, en un segundo momento la comprensión del hacia lo que es ese momento como jugador, y en el tercero la patencia del mundo que está establecida en un modo Esto es va a más acorde a pensar que el juego es acción espontanea, debido a esto no siempre va acorde a un sentido predeterminado hacia la eudaimonía, sino que en el juego mismo se entreve un cuestionamiento hacia el futuro y el sentido de la eudaimonia. En este caso el fin del juego nos guía hacia un fin interno y esto quiere decir que el fin no está orientado telos como tal, sino que su acción esta se reproduce a sí misma, esto no quiere decir que el juego sea inútil, sino que se representa en otras acciones vitales del ser humano, es decir jugamos al amor, a la guerra, muerte y jugamos a jugar (Fink 1959 p. 18).

Pasando al siguiente apartado sobre la estructura lúdica del juego, Fink va a caracterizar las siguientes características. La primera seria la alegría tanto en y por el juego, la segunda el sentido del movimiento, siempre que jugamos el sentido del movimiento se convierte en lúdico, la tercera sería la comunidad lúdica porque nadie

puede jugar solo, pues posibilita la existencia social, aunque alguien este jugando “solo” puede tener jugadores virtuales, en general algunas de nuestras prácticas sociales son antiquísimas y están basadas en comportamientos básicos, por ejemplo: a atraparse, o el ajedrez como un símil de escenario de guerra etc. Al ser una comunidad el juego contiene reglas, aunque estas siempre se manifiestan de forma espontáneas no son un decálogo sino se entrelazan en la dinámica espontánea del juego. En cuarto está el juguete pues resultaría insuficiente caracterizar al juego de acuerdo con su tipo, en cambio resulta complejo decir que es un juguete debido que no explica la observada hacia él, sino que es un juguete en su manifestación subjetiva, por ejemplo: la espada y la rama de un árbol o el pastel lodo etc. Toda estructura originaria del juego permite interpretar al juego según Fink como “un símbolo acción representativo de la existencia humana que en él se interpreta” (Fink 1957 p. 37). El ejemplo arcaico/vivencial sería la unión que tienen los rituales festivos en donde se expresa la vivencia mágica como también lo es en el teatro.

Los que nos lleva a la problemática sobre lo imaginario en el juego, pues para Fink el juego se basa en una interacción simbólica que a su vez tiene un sentido aparente, a lo que nos a desarrollar la idea de la apariencia y cuál es su sentido, ya que para él el sentido de las imágenes en el juego son objetivamente existentes, en palabras de Fink: “¿Que es ese reflejo?, como imagen es algo real, es una copia real del árbol real, original”. Pero “en” la imagen se representa una imagen, aparece la superficie, de las aguas de tal modo que solo está ahí, por medio del reflejo no en realidad” (Fink 1957 p. 29). Resulta muy ilustrativo este ejemplo acerca de la imagen y la apariencia, ya que la imagen en el juego también es objetiva, pues cuando se juega en calabozos y dragones la imagen que se tiene del juego, es objetiva pero delimitada y transitoria, es decir las imágenes de los monstruos, los personajes, son un reflejo de los dados y también los libros que tienen reglas, pero no se trata meramente de un reflejo sino de la campañas y circunstancias discursivas, el mundo de eventos y circunstancias expresadas a través de los símbolos y elementos que estructuran la experiencia lúdica. Además, tenemos la

primera pista acerca de la empatía, pues la interrelación entre diversión, comunidad, reglas y movimientos significativos como inferencias tanto activas como pasivas, son identificadas por nosotros al jugar tanto en nosotros mismos, como hacia las circunstancias y en el medio ambiente.

### 3-El juego como símbolo del mundo

El libro de Fink inicia comentando “cada uno de nosotros es apto para jugar, desde cada uno de nuestros testimonios de nuestra propia experiencia y nuestra observación de nuestro medio ambiente” (Fink, 1967-2016, p. 43). Lo anterior lleva a comentar que tanto el juego como la filosofía es algo que está dentro de nuestra posibilidad, no es algo a descubrir o ajeno a nuestra condición humana; tan pronto alguien comienza por revisar alguna auto evidencia del juego se vuelve oscuro; pues equivaldría al proceso básico de toda contemplación con el mundo, pues el juego siempre está presente en nuestras vidas, por lo que entender el juego sería semejante a entender mundo y por ello resulta complejo entenderlo, además de que en su apariencia expresiva resulta lo opuesto al pensamiento filosófico.

Por pensamiento o contemplación en filosofía, para Fink entiende a un salir de un estado ingenuo dado como la actitud natural y restringida a la publicidad; de igual manera, toma como certeza la generalidad de la experiencia del mundo, que en este caso puede ser la experiencia del juego como una simple actividad que esta por fuera del ocio. En cambio, detenerse a reflexionarse sobre el sentido de práctico e inteligible de nuestro mundo el cual es resultado de nuestra contemplación y entonces nuestro mundo de certezas se desvanece, por ejemplo, cuando nos detenemos a observar, nuestro sentido del humor, el deporte, el cine, la interacción con los videojuegos, la literatura de ciencia ficción, la música, los festivales y las vacaciones que ordenan nuestro calendario, nuestras amistades, nuestro modo de enseñarle a alguien y en este caso el juego de rol que resultan de la interacción con una imagen objetiva y existente. El sentido de estas preguntas no está hecho para

un resultado inmediato o para el saber ingenuo, sino para producir un estado de no saber y generar angustia o incertidumbre.

En consecuencia, esto lo lleva al trabajo de liberarse de una ceguera o confusión de no saber quién se es, no diferenciar sobre lo correcto a incorrecto, quizás está más cercano al destino trágico de Edipo Rey, ya que “Si la tragedia de Edipo es una alegoría simbólica para el ser humano en su búsqueda voluntaria y radical por la verdad, por ende, hacia la filosofía, entonces la filosofía es traída hacia la presencia en un juego” (Fink 2016, p. 45). Y por la presencia de la alegoría se revela algo relacionado a la filosofía; por ello, la relación entre un juego y la filosofía pueden estar relacionadas entre sí (Fink, 2016, p. 45). Por ello en un juego se puede mostrar que es y en que sentido se muestra la filosofía, términos de traer a través de los juegos de rol ciertas experiencias que nos son aparentes.

El juego para Fink desde una óptica de la filosofía, se quiere tomar no como algo dado, sino que a través de como ese darse en un cúmulo de experiencias alegóricas y simbólicas permiten entender las relaciones entre seres vivos, para Fink como se revisara a lo largo de su filosofía, comienza por el camino en que ignora lo que sucede en torno a las alegorías o a los símbolos que se expresan en el juego, además es extremadamente interesante que los juegos de rol se tenga ciertamente muchos modos de entender el juego de rol desde la ignorancia, lo mismo sucede en las narrativas míticas, el señor de los anillos tiene muchos eventos que no suceden en un momento inmediato, de hecho se tienen eventos que no corresponden a esas novelas en particular.

Por las relaciones y el juego se da con la identidad de modo que “cada cosa en el mundo se pertenece al carácter fundamental de estar relacionado con ella misma, en ese sentido para la identidad de aquello que le pertenece, de cierto modo constitutivo hacia sentido, ser diferente de otro”, si el juego es algo que es humano entonces se puede reflexionar para los humanos (Fink, 2016, p. 46). La otra justificación y relación entre el juego y la filosofía radica en esclarecer la riqueza

procedente del juego como fenómeno, es decir las cosas con las que se juegan de carácter y experiencia son, pues evidentes cuando alguien juega y ¿entonces porque es tan difícil saber que es el juego? Si bien puede interrogarse como un dato antropológico y su significado cultural, puede explorarse el juego como fenómeno permite dirigirse a la constitución humana la pregunta por reflexionar ya que juego es una “apariencia” de no seriedad y “no actualidad”, lo cual requiere pensar desde la filosofía cómo se interrelaciona el ser y la apariencia.

Por ejemplo, cuáles son las cosas y de que se trata el juego de trpj y cuando alguien juega con su personaje inventado, ¿Por qué alguien de manera inmediata saber cuándo está jugando un personaje inventado y que es en el juego y de modo simultaneo pueden saber que es una historia ficticia y que no sucede en la realidad?, ¿las risas y carcajadas sin cesar que se dan al momento de simular que eres un personaje en ficción, como puede resultar de algo que no es actual e irreal o está de cierta manera entrelazados?, sería interesante elucidar la intención y como las cosas ficticias de alguna manera se co-pertencen entre ellas, por ejemplo en el juego de calabozos y dragones los planos tienen “objetos” que les “pertenecen” a ellos como los infernos le pertenecen a los demonios y los ángeles a los cielos etc.

### 3.1-El método de estudio en fenomenología

La justificación de hablar de método para Fink sería que el juego requiere un modo de interrogar específico, para el panorama de estructuras subjetivas que permiten apreciar la riqueza cultural y sus significados, que se desenvuelven en la constitución ontológica del humano, que esclarece el inter-juego entre lo que es y su expresión, si bien para él la ciencia y filosofía siempre están de manera en conjunto el tema sería como están relacionadas entre sí. Por ello advierte que por este método no va a intentar caracterizar el juego a través de conceptos descriptivos que aprenden de modo rápido de un modo ontológico, sino aquí dice Fink “se trata de un asunto de algo más simple y primordial: aprender la posición-mundo humano bajo la guía específica de entender el juego” (Fink, 2016, p. 54). La aproximación

hacia tal estudio puede ser en parte científica, ya que Fink difiere de la separación entre ciencia y filosofía, en cambio los aportes que puede aportar a la fenomenología radican en interrogar sobre los fenómenos mismos, por ello comenta “para preguntarse sobre todo lo que es positivamente individual en una disciplina, esta pone a parte, o mejor, que implícitamente presupone es una tarea de la filosofía” (Fink, 2016, p. 53). Seguir esta recomendación es fundamental debido a que, en vez de suponer el juego de calabozos y dragones o los juegos de rol, como un fenómeno que solamente compete a la antropología, a la historia, o a la literatura, quizás es mejor la tarea de no suponer que se trata de interrogarlo desde una disciplina individual, sino interrogar nuestra perspectiva hacia las cosas mundanas en los juegos de rol play. Por ello y como comentario Fink lo dice:

Queremos preguntarnos por la cosa misma e ir tras ella. Pero ¿sabemos que es la cosa misma?, ¿Dónde y cuándo hay cosas o estados de cosas? Se dice, son cosas, todas las cosas y estados de cosas, sus referencias y relaciones. Todas las cosas están en el espacio y en el tiempo, en el espacio y en el tiempo único del mundo. No solo se encuentran relacionadas entre sí, sino que en su conjunto son intramundanas y tienen una particular relación con el todo, con el universo, que resulta difícil de abordar (Fink 2011 p. 20).

Por ello, la tarea de la filosofía es retraer estas presuposiciones hacia la luz de las ciencias y el lugar de la experiencia en el juego, para esto Fink trata de relacionarlo hacia la expresión posición/mundo, que hace referencia a nuestra corporalidad, pues un punto cero de ubicación hacia la cercanía/lejanía a las cosas, pero cuando habla cambia su orientación y no solamente se alude a la corporalidad, en este caso se hace referencia a un sistema de relaciones con cosas intramundanas, que no solamente se trata bajo la temática de ubicación, sino de jerarquía. Por ejemplo, se tiene un modo de pensarse en ese contexto, ya que, si bien uno puede estar sentado durante horas, ¿qué tipo de cercanía o lejanía, se tiene en ese lugar?, ¿Qué orden temporal se tiene en ese juego?, ¿acaso un personaje rol es una cosa?, todas estas preguntas son importantes para reflexionar. Por ello Fink comenta:

“Esto constituye una tensión del pensamiento filosófico, que debería ser al mismo tiempo la proximidad a remover, desde lo más próximo hacia al ser, tener una vigilancia crítica hacia lo que impulsa hacia la vida, anudando la reflexión y lo primordial. Entonces considerando, la interrogación filosófica del juego como una apariencia posible y significativa” (Fink 2016 p. 36).

Por lo anterior, se trata de dilucidar el espacio y tiempo que se tiene en el juego, esto nos lleva a una pregunta que tendría que ser formulada a modo de no ser tradicional, a su vez esta nos llevaría a cuestionar por la posición y reserva a profundizar sobre la concepción metafísica que se sostiene sobre el ser humano como “Centauro”, es decir, por un lado el humano sería la cúspide de todo ser vivo y único en capaz de estar por encima de lo físico al reflexionar sobre sí; sin embargo, también está presente su aspecto animal, sus necesidades, pasiones y también consideraciones primordiales, la cual no está de acuerdo debido a que propone serias maneras hacia como consideramos la experiencia unificada del ser como algo vivo e integro.

Es decir que el juego de rol play se recomendaría pensar como algo que no está supuestamente separado entre impulsos biológicos y por otro la abstracción racional, sino desde la expresión de nuestra corporalidad y nuestra forma de ubicarnos y dirigirnos hacia las jerarquías, por ejemplo, el uso de la voz y la interpretación que se hace presentarse desde cierto personaje, las jerarquías serían como edad del personaje, la raza y la manera en cómo reaccionamos hacia estas jerarquías por ejemplo no es lo mismo dirigirnos hacia una corte real, que hacia un compañero.

Hacia la consideración primordial o lo originario para Fink, retoma la filosofía de Heráclito sobre la metáfora del fuego debido a, “la ardiente luz del mundo es de este modo al ser sin pensamiento en el modelo elemental originario de cosas que un modelo de entendimiento claro. Fuego, luz, tiempo, juego y razón son diferentes nombres para el mismo prevalecer del mundo” (Fink 2016 p. 57). Esto es debido a

que Fink quiere recalcar la naturaleza poética del humano y su primordial apertura hacia el mundo, que en este caso alude a nuestra naturaleza constitutiva a pensar el humano en una relación determinada de acuerdo a un sistema de propiedades inherentes a si mismo que a su vez pertenecen al mundo, es decir “la relación del ser humano con algo que no es un ser y que sin embargo no es nada, que abarca, prevalece y juega a través de todas las cosas y nunca aparece hacia sí mismo en una cosa finita, pero da espacio y tiempo hacia todo lo que aparece, esta relación compromete a la posición del ser humano” (Fink 2016 p. 61). La iconoclasia del juego de rol, es decir los “mitos”, las imágenes, las cuales se extrapolan hacia los juegos de rol, pueden ser un ejemplo de algo que no es tal cual algo que se aparece, pero que sin embargo da espacio y tiempo para jugar.

La afirmación que surge de la idea anterior, hacia lo que se considera como mundo y su relación con el ser, pero la contribución de Fink es la exposición hacia la constitución de lo que es en su carácter de mundanidad, ya que “nosotros no poseemos de entendimiento en forma de una ciencia última y perfecta, nosotros no tenemos nuestro entendimiento de manera posesiva, nuestra comprensión parte de nuestro ser es mundano” (Fink, 2016, p. 65). Pues hasta ahora no se comprobado alguien que conozca y este familiarizado con toda la literatura de los juegos de rol play de manera consciente, pues se trata de sistemas de creación de personajes diferentes, novelas, settings, que sería casi imposible abarcar comprensivamente toda la literatura hecha y por haber, de los juegos de rol, ya que esta parte de categorías intuitivas y acerca de la mundanidad, por lo tanto, el momento de autoconsciente sería difícil.

Siguiendo los desarrollos de Fink acerca del tema del fuego, y si bien no es de nuestro interés adentrarnos más en el pensamiento de Heráclito, ya que el mismo filósofo impartió un seminario sobre los fragmentos de Heráclito y es importante retomar para pensar el fragmento #32 y #52 como el que comenta “Aión es un niño que juega a los dados” y “el único sabio acepta y rechaza ser llamado con el nombre de Zeus” (Fink 2016 y 1970-2017 p. 57), ya que la relación metafórica que piensa

Heráclito con el fuego, la razón o el logos y el juego, sería que todo está en constante movimiento o devenir, como también la distinción de que aquél que es sabio no es un Dios, por ello el filósofo rechaza considerarse una divinidad sino entra en una mediación con lo sagrado. Por ello pensar en los juegos de rol sería algo en cambio y en interacción constante, como también algo que aparentemente está en constante contradicción y que de algún modo nos pertenece a nosotros de una manera especial, además siempre se “avanza” en el juego del mundo, pero de manera simultánea se rechaza a aceptar que se trata de una ilusión y no de la realidad. Por ejemplo, según la filosofía se trata del logos y este se encuentra de cierta manera relacionada, se tiene los opuestos, el bien/mal, el caos/el orden, la naturaleza/lo artificial, la magia arcaica/la magia/divina, fuego/agua, ángeles/demonios etc.

### 3.1-La aproximación a la apariencia del mundo del juego

De cierta manera, es importante entender que el juego si se quiere analizar, sobre el sentido y significación como apariencia, al ser algo universal, ¿Cómo es posible justificar esto si sus manifestaciones, son inter-mundanas y, además, desde algo potencial como no actual?, ¿cómo se posibilita efectivamente la apariencia si la consideración es atemporal y la experiencia del juego es entre subjetividades?, a lo cual es importante tener en cuenta que, al tratar de desarrollar una fenomenología del juego, no sería la intención aprender su significado, sino como clave en el mundo en un estatus universal.

Por ello no se trata de identificarlo en el día a día, ya que de lo contrario el fenómeno del juego estaría reducido a algo rutinario y cotidiano, lo cual no es semejante a la significación del mundo en cuando jugamos, por ejemplo la emoción y júbilo del juego cuando estamos involucrados en una partido en deportes o viendo una película emocionante, como también cuando estamos en un festival musical; además, la revelación acerca de ello ¿debería estar antes en la significación del mundo?, por ello es importante considerar que no se trata de un punto de vista

propio, sino del aparecer mismo del entorno mismo que permite dar con el significado. En el caso del significado de los juegos de rol, el mundo es anterior ya que los dados, manuales, el contexto es previo a la sesión del juego, aunque también es co-construido debido a que los eventos son narrados en conjunto y pueden generar un entorno de juego distinto.

En esto Fink difiere sobre la postura acerca del ser-en-el-mundo como constitución existencial del mundo, ya que no pertenece a él mismo, del mismo modo que le pertenece a la piedra su solidez y su peso; por tanto, no es independiente de la apreciación humana, en el caso de los juegos de calabozos y dragones, no por existir dados y libros de calabozos y dragones, hay juego de rol. En cambio “el ser humano es intra-mundano, siendo a través del mundo, tomado e inhabitado por el pensamiento de lo inmenso” (Fink 2016, p. 70), lo que lleva a pensar sobre el tema de la apertura del ser humano, ya que esta es de forma diversa y mientras convive, existe en el mundo de forma dada, ya que “no tenemos el mundo porque poseemos razón, lenguaje y el entendimiento del ser”, sino porque coexistimos con y entre ellos (Fink, 2016, p. 71).

Por ello la constitución ontológica del ser humano, como la única válida es el ser no se genera solamente desde la comprensión sociohistórica e individual, existen diversas formas de hacer comunidad de forma genuina y sustentable con el mundo, de modo que entendemos la fraternidad y el trabajo colaborativo. Además, remarca Fink “mientras menos el ser humano quiere ser el mundo en sí mismo, más cercano se encuentra hacia la proximidad primordial”, cómo se puede entenderse en el juego rol (Fink 2016 p. 70). En este caso se puede relacionarse con el juego de rol debido a que no es necesario, saberse todas las reglas y el contexto previo de todas historias como mitologías, tampoco armar una partida es posible solamente hablando para sí mismo etc.

En cambio, porque estamos abiertos hacia el mundo, “arrojados forzosamente, hacia lo infinito porque estamos asimilado y estructurando el logos del todo-

nosotros, que pensamos y hablamos con un entendimiento del ser” (Fink, 2016, p. 72). Con esto menciona que el ser humano es algo finito y viene a ser a acontecer a algo infinito con respecto al ser humano. Por lo anterior, “todo aquello que aparece en el espacio y el tiempo de todo lo que acompaña el mundo es transitorio y desde esa emergencia y declinación de las cosas se juntan entre ellas” (Fink, 2016, p. 72). Aquí Fink es considera el ser-en-el-mundo, al resaltar dos aspectos importantes: el primero consiste en el proyecto de la infinitud-finitud que se genera a través del proyecto del logos-nosotros, que se da través de las facultades humanas. Por ejemplo, cuando jugamos una partida de calabozos y dragones al terminar una partida, se pueden hacer otros personajes, de hecho, puede haber momentos en donde te distraes y ya no “estas” en la partida.

En cambio “¿hasta qué punto es válida la idea de la finitud e infinitud con respecto a la idea de ser-en-el-mundo o intra-mundo remarcando la diferencia entre el ser y el tiempo, porque más bien nota o sabe acerca de él (el tiempo), ya que no está a la mano como una roca, sino que se comporta con respecto a su condición humana, la cual se aprehende de su existencia no solamente diferente, sino como intransitorio que conlleva el propio declive?” (Fink 2016 p. 73). Esta interrogante conduce a pensar la justificación hacia el movimiento y su relación con el mundo interno, por ejemplo, las manos de los jugadores que lleva a la determinación de sucesos de la narrativa en conjunto, etc. ¿Qué lleva a esta clase de movimiento interrelacionado al mundo humano que pueda estar en el juego?, en este caso la tirada de los dados d20, que lleva a tener en cuenta el desarrollo o declive de una historia en conjunto, como también lo tardado que pueden ser las partidas de calabozos y dragones, ya que no “están” en un orden temporal que coexiste con la realidad “aparente” sino que se “realiza” a través de las acciones en conjunto, la acción del jugador los dados, la acción del narrador y las circunstancias.

Ya que el “el curso es inicialmente está relacionado al mundo interno, para aplicarse hacia un todo y semejante no está presentable como un fenómeno, sino alcanzable por vía del pensamiento, es decir movimiento cósmico, esto es ciertamente un

asunto complejo” (Fink, 2016 p. 77), se trata de esta complejidad extrema entre los jugadores que trata de dilucidar, pues además los jugadores y el narrador en general tornan más divertidas, la acciones cuando crean circunstancias, que tienen menos sentido en el mundo real o cuando reaccionan por fuera del sentido común usando sus capacidades.

Lo que nos lleva a comentar que Fink y tomar como recomendación sería no tomar el juego como un tema a analizar desde un punto de vista teórico, sino “el significado mundano del juego, como un fenómeno clave de un estatus universal” (Fink 2016, p. 71). Nada más que aquí se tiene que clarificar que por el fenómeno universal y por mundano, no se hace referencia a una cosa enorme o algo con grandes poderes, como tampoco una idea regulativa acerca de la subjetividad que se genera a través de un ser inter-mundano que posee un entendimiento del ser por medio de ideas, sino entre dos seres intramundanos. En el caso juego de rol tiene un estatus universal porque se trata de un juego y tratar de entenderlo fuera del juego resulta una experiencia totalmente diferente a jugarlo como tal, otro punto de vista interesante es que no hay una narrativa experiencia parsimoniosa y lúgubre, sino que es jovial y llena de prosodia, tropismos junto con júbilo de esta clave de juegos.

Y se vuelve aún más cuando se piensa en la complejidad del modelo intramundano del movimiento, hacia el movimiento del mundo “interior”, como lo puede ser en las acciones conmovedoras al ver una escena de cine o teatro, un espectáculo de música en el caso de los juegos de rol, lo que se puede comentar sería toda dinámica intersubjetiva sobre la significación de la tirada de los dados, ¿ese movimiento es cósmicamente mundano?, en este caso parece ser que depende de la acción y circunstancias entre ambas, de cierta manera afecta las decisiones entre los compañeros y la narración en conjunto. De ese modo conlleva a pensar y plantear la dirección que motiva el movimiento humano en la imagen del juego, así este se vuelve la metáfora cósmica hacia la totalidad de la apariencia y desaparición de las cosas existentes en el mundo.

Es decir, uno difícilmente analiza el juego desde el deleite del jugar, tampoco como una instancia objetiva acerca de él, ya que si se tomara alguna de las dos posiciones se pierde la otra. De esta manera, todo guarda una estrecha relación con el mundo-del-juego, según Fink, hacia lo que está vinculado con el jugar, pues se relaciona con los movimientos hacia las cosas en donde guardan un significado del segundo y primer movimiento, pues el juguete lo es gracias al ente o que considera ese objeto como tal. Para este efecto, Fink comenta “la pregunta se alza si la motricidad pertenece a todo un mundo, pueden ser aprendidas y explicadas con categorías que entiendan esa motricidad” (Fink, 2016, p. 81). De manera que Fink comenta:

“¿Es la consideración del juego solamente posible desde la perspectiva del espectador, es decir, del espectador de otra vida como de la propia?, ¿o hay algo genuino del pensar acerca del juego que guarda en la acción del juego-que es mantenida la apertura de la humanidad hacia el mundo hacia el mundo que es determinado en el juego?” (Fink 2016 p. 78).

Este pensamiento es relevante ya que parece que estuviéramos interactuando con imágenes al momento de jugar calabozos y dragones, además es más importante si lo relacionamos con las reflexiones acerca de la motricidad de Colwyn Trevanthen, en donde se confirmaron ciertas génesis intersubjetivas del movimiento, con el propósito de entender el juego solamente desde la perspectiva propia, el que juega calabozos y dragones o un juego de rol, aunque esté jugando solo es otra persona en ese juego. ya que quizás las características que tienes como jugador, pueden ser algo que está “próximo” hacia lo que crees que eres.

Por lo que la reflexión hacia el jugador, pareciera en primera instancia falsa o irrelevante en la historia de la filosofía, lo que nos lleva recorrer de modo breve el pensamiento de Fink sobre como históricamente se ha pensado el juego en la filosofía de occidente y lo es más aún pues en todo el juego de calabozos y dragones se trata de un juego de imaginación en donde puede asemejarse a ciertos sistemas

cuasi-metafísicos, debido a que no son sistemas en donde los elementos y sus propiedades pertenecen entre sí a la totalidad, es decir de ninguna manera se puede equiparar el sistema de alineamientos a una teoría ética, o la manera pensar si algo es verdadero o falso, en acciones a la lógica en filosofía, pero ciertamente algo hay de poético que invita a pensar. De tal manera no son totalmente metafísicos, propiamente dichos, debido a que sus elementos no pertenecen a sistema racional y subjetivo, en donde los jugadores tienen un acción real y entendible hacia el contexto intersubjetivo de los jugadores, y ahora la pregunta se vuelve interesante sobre si es posible entender el juego desde una apariencia que es solamente propia del jugador o filosofar solamente desde el punto de vista de aquel que analiza el juego, por lo que nos lleva a profundizar los aspectos metafísicos del juego.

#### 4-La metafísica del juego

Para explicar el tema sobre la no actualidad del juego como problema filosófico, se tiene que aclarar la relación que guarda el juego con la creatividad y la expresión de un mundo interno, por lo que la expresión con la no actualidad, de la actividad del juego está relacionada hacia la temporalidad de la actividad lúdica, que no corresponde a una actividad totalmente actual, ya que cuando jugamos el valor, el reconocimiento y la expresión de este no es totalmente relacionado con el tiempo presente, pues cuando vamos a ver una película o asistimos a un concierto u evento, pareciera que se suspende el orden actual hacia la vida cotidiana para tales actividades recreativas, por ello Fink se interesa en el orden temporal expresivo asociado a la no actualidad del juego, lo que lo convierte en un problema metafísico.

Para Fink el juego está relacionado con causas ocasionales ya que el dominio de la actividad libre no solamente está relacionado con la moralidad, sino en la relación con las cosas y la imaginación que se establece en la relación con el intramundano, lo cual permite generar formas de interactuar de forma general con nuestros modos de relacionarnos con el mundo. Regresamos así para cuestionar la relación del juego con la actualidad y no actualidad del juego, ya que por actualidad lo definiré

como lo que está presente en estas circunstancias. ¿Pero cuando uno se imagina algo en el mundo del juego? lo que sucede es que sería “lo que es meramente representado algo actual, sin embargo, eso mismo actual es un momento intencional del acto de representación” (Fink, 2016, p. 84). Esta cita es importante debido a que cuando tiramos un dado en los juegos de rol, nos imaginamos una acción dentro con el intramundano y que es algo actual, que solamente vale como representación cuando actuó con mi personaje.

Es decir que vale como algo imaginado o como fantasía “la quimera, el unicornio y otras criaturas míticas no existen, pero hay algo poético, producido poéticamente de tales criaturas míticas, una conciencia actual de una no actualidad contenida”, jamás podríamos preguntarle a un dragón u otra criatura si existe o no (Ídem p. 84). Así, pues, el juego de rol resulta ser algo con una relación peculiar hacia la relación actual y no actual con el mundo. Esto conduce a pensar en la capacidad de relacionarse con algo imaginado y que solamente es válido para los que están en presencia de algo imaginado con la no actualidad; en el momento en que alguien está actuando en un escenario o contempla de forma alegre figuras, lo lleva a interrogarse “si tomamos el mundo del juego esencialmente observación del fenómeno del juego como tipo de apariencia hacia el espejo”, pues “el poeta se asemeja al pintor y el pintor se asemeja a un espejo” (Fink 2016, p. 88). Esto es, el juego sería un residuo de una reproducción de una apariencia en un espejo, pero si eso fuera así no podría vivenciar la actualidad del juego.

Ahora vale la pena en profundizar sobre cuál es el carácter actual del juego, pues en general la vivencia de no seriedad que imita la seriedad del juego, por ejemplo, la seriedad en los deportes o la presentación de una película, concierto o concurso artístico imita algo de la actualidad en el juego, pero no imita la alegría o la felicidad de aquellos involucrados en el juego. De esta manera reúne el carácter de la no actualidad del juego con el sentimiento efímero de este. Esto es explícito en el teatro donde el mundo del juego es cerrado y los actores junto con la audiencia se divierten sobre una serie de comportamientos no actuales que se tratan en imágenes. Esta

idea es reveladora debido a que, se puede imitar algún personaje de un escenario del juego, pero no se puede imitar la improvisación o sentimiento hacia este tipo de personajes.

#### 4.1-El dilema sobre los espejos

En consecuencia, el cuestionarse sobre la consistencia del espejo o imitación y la actividad sensible hacia esta, por eso “en qué sentido usamos conceptos ópticos de entendimiento, que están todavía en trabajo en la concepción de una imagen en el espejo que tomamos una meditación”, sobre todo porque la imagen lejos de primero ser considerada falsa es primero imagen lo cual invita a pensar sobre el juego (Fink, 2016, p. 95). Esto de cierto aclara los términos de que los espejos son aperturas hacia la actualidad porque reproduce lo que una cosa misma es, pero en su apariencia presenta algo que no es actual, así el espejo depende de una cosa real y también del ser humano que reconoce su actividad irreal en ella. Por ello Fink comenta:

Preguntarse qué significa imitar interpretar no es simplemente posicionarse arbitrariamente en una pregunta ontológica. Es a través del espejo que los seres separados en los originales y reproducidos que primeramente fueron ambivalentes para el humano ser, para que pudieran preguntarse qué son las cosas. (Fink, 2016, p. 97).

Así el modelo de la imitación queda en cuestión sobre los contenidos que son imitados en ambigüedad, ya que lo percibido es una imagen y no la realidad. Esto se debe a que el juego oscila entre dos dimensiones: la primera se encuentra entre lo sublime que contiene las formas de disfrutar la ironía y los chistes, del intelecto humano; la segunda, entre lo cercano a la manía, es decir, lo pasional, lo que lleva a estar alejados de la razón como procedimiento intelectual, pero más cercano a la razón como logos, además se opone al mito o analogía de los poetas, en aquello que es bello, por tanto, es verdad y ese sería la trayectoria del poeta.

Por su parte Jaan Haalak propone comentar que la importancia del juego en el pensamiento fenomenológica ya que el juego es una manifestación en parte imaginaria y en parte real. La traducción del pensamiento occidental siempre ha considerado ontológicamente que el juego es una actividad virtual y por ello lo piensa de manera inferior a otras dimensiones ontológicas humanas como lo es la ciencia o la religión etc. Lo cual Haalak y también Fink, proponen al rastrear desde la tradición platónica hasta nuestra era como es posible revisar el juego desde otra óptica (Jaan Haalak 2015 p. 1). Rastrear la idea del espejo, pues gran parte del juego está relacionado con estas características, la razón, los chistes, como también gran parte de ello está relacionado con la habilidad de interpretar al personaje.

#### 4.2-La tradición del pensamiento griego del juego según Fink

Para la tradición platónica se trata de explicar la idea o esencia de algo que descansa sobre la razón y que la verdadera manía es la filosofía, ante lo cual comenta Fink “si lo bello es concebido en su guía y función de alma, entonces la filosofía puede determinar la prefiguración de lo verdadero la forma provisional de la verdad que esta oculta, en la imagen sensible, traída hacia el arte.” (Fink, p. 99, 2016). Lo que hace la poética es imitar la filosofía, siempre y cuando la filosofía determine su carácter, de ese modo la poética es una doble imitación; por un lado, imita la cosa sensible y por otra imita a la filosofía. La crítica de Platón estriba en que los poetas en el valor de verdad están por encima de la filosofía. Pero aún queda por interrogar el carácter de cómo es posible que el juego sea un modelo de imitación o espejo ya que la pregunta radica en cuales son los contenidos imitativos, que permiten elaborar esa metáfora ya que presenta algo como objetivo. De esta forma, para Fink, el modelo de la mimesis intenta considerar el juego como algo meramente imitativo que genera una trama creativa, queda en un momento de desencantamiento pues la consideración sería metafísica, es decir, que estriba en no tener el valor de la verdad y que deja fuera la temporalidad creativa imaginativa

del juego pues lo suprime a una técnica que está del lado algo del lado de la invención de manera pre-determinada hacia la tragedia.

Cabe mencionar que esta idea se desarrolla más en el libro de acerca del pensamiento Nietzsche, pues Fink no está en contra de la filosofía de Platón, de hecho, comentado al filósofo alemán, “la filosofía de Platón es más difícil, más misteriosa y profunda que las habituales exposiciones” además “su crítica a afecta a Platón gnóstico, no afecta realmente al Platón histórico, sino a una determinada tendencia que repercute a lo largo de la historia universal” (Fink 2019 p. 245-247). Lo que se puede dejar para otro momento, pues no es nuestro tema de interés el interrogar la filosofía de Nietzsche, pero si comentar que el problema de Fink radica en la mundanidad acerca del juego, cosa que Nietzsche no lo toma en cuenta al postular la voluntad de poder y lo denominado como monismo ontológico es decir ser = valor, pues el juego de rol como fenómeno sería extremadamente complejo intentar especular cual es valor imaginativo del juego rol, pues disocia:

“Las diferencias cosmológicas entre el mundo uno y perfecto, que existe propiamente, y lo intramundano múltiple y finito, que solo existe propiamente, se transforma en la diferencia entre las ideas imperecederas, permanentes, suprasensibles y situadas fuera del espacio y tiempo, en cuanto que las esencias universales y las cosas sensibles fugaces, individuales, espaciales y temporales” (Fink 2019 p. 243).

Además, en su libro Fink titula su último apartado la recuerda, que el título se trata de “La relación de Nietzsche con la metafísica como cautividad y liberación”, que se trata de “La idea cósmica de juego como problema extra-metafísico”, que el planteamiento Platónico por el ser en la tradición occidental es cuaternario, pues el ser se puede cuestionar, por su pensar, como manifestación estructural, por el ser en cuanto tal y por su devenir. Nietzsche solo cuestiona el ser en tanto tal y como devenir, al dialéctica los anti-valores criados por la filosofía cristiana y los valores apolíneos y Dionisiacos, pero por ello queda cautivado en la metafísica tradicional

pues no escapa a los límites del ser = valor, que lo lleva a una serie de superación en el super hombre hacia los límites que están dentro de Nietzsche que serían el hombre artístico y la voluntad de poder en siempre manifestándose en el eterno retorno, pero esto escapa a la consideración de la totalidad, a menos de la voluntad genéricamente abarque la mundanidad y el mundo (Fink 2019 p. 310-311 y página 314). Tampoco es nuestro tema ampliar el tema de la filosofía Nietzsche, ya que la su filosofía es compleja y difícil, en la presente discusión sobre el juego de rol, no es propósito de la tesis, sería tema para otra ocasión retomar la discusión sobre la filosofía de Nietzsche y sus comentarios en Fink.

En este caso la observación de Fink es instructiva pues empezar por indagar, la apariencia de los juegos de rol por su valor pues al asombrarnos no es por donde solamente deberíamos de considerar, de lo contrario, como es ese entorno cambiante y a la vez permanece entorno a la mundanidad que escapa a una experiencia de valor, además de que se tiene que considerar la asombrosa forma interactiva entorno al ser en cuanto pensar, pues estamos en un lugar, pero ese lugar es y no es el pensamiento.

Por ello se vuelve a mencionar que Fink no está en contra del pensamiento Platónico o el pensamiento griego, sino que tratar de reunir la idea abstracta con la idea sensible, ya que él se puede entender que el pensamiento Platónico privilegia la luz, es decir la idea que está basada en formas auténticas y claras, pero desvaloriza el pensamiento terrenal, o la experiencia sensible, que parten desde lo sensible y que son inauténticas, restaurar este pensamiento sensible es tarea de la fenomenología, propuesta por Fink, en tanto que permite diferenciar entre lo cósmico y lo cosmológico. Pero no solamente consiste en rechazar el pensamiento platónico como metafísico, sino en generar vías de alternativas y expresivas hacia el pensamiento sensible.

#### 4.3-La teoría de la mimesis y la tradición del pensamiento griego

Por mimesis no se entiende la imitación o representación de una acción vacua, sino de un sentido activo de poner en escena y trasponer una acción compuesta al dominio de la acción y se relaciona con el mito, es decir, la composición de la trama también puede entenderse como la imitación de una idea. Sin embargo, como señala Ricouer en su texto "Tiempo y narración (vol. 2)", difícilmente cuando la mimesis es creadora de un momento de la trama y cuando no. En este caso, por mito se hace referencia a la composición de la frase, como un modo de generar la composición de la trama. Entonces se entiende que el juego resulta un modo de seguir y entender las estructuras subjetivas que permiten elaborar el relato como lo puede ser las mimesis de una manera especulativa y no vivencial. Ante esto, Fink trata de hacer frente al modelo de la mimesis es generar un entendimiento ontológico sobre el modelo de las mimesis, pues considera que el juego es poético y proviene de una técnica considerada mimética o generada por imitación, ya que es importante resaltar la relevancia y referencia por esclarecer hacia qué eventos ónticos y ontológicos permiten entender mejor el juego (Fink, 2016, p. 107).

Por lo anterior, cuestiona que cuando el momento en que el poeta imita o reproduce una actividad ya sea de carácter ideal y en referencia a una no actualidad temporal, la relevancia de la transición sobre este punto de concebir el juego como una reproducción imaginaria queda, según la apreciación de Fink, en un lugar poco esclarecido; de hecho, el juego en su actividad es su antítesis polémica, pues mientras más cerca estamos jugando paradójicamente, más próximos estamos a la no actualidad y, por ende, más genuinos de cierta manera a la naturaleza humana. Por actualidad se hace referencia a un orden temporal cualitativo presente, pero que guarda una apariencia relacional extraña con el juego, pues la presencia del mundo del juego es extraña y por otra guarda una relación con la cosa percibida como tal de un modo extraño, en cambio el orden temporal por esclarecer y todavía más extraño sería. De igual manera, dado que el sentido del juego está relacionado al símbolo por su carácter intra-mundano y por la interioridad del juego, este es un

tema complejo ya actualidad temporal del acto del jugar a considerarse inferior en su relación a la verdad, pero sí una relación con el mundo.

Un símbolo no es un signo sino un grupo de referencias analógicas hacia algo y en este caso se trata de una imagen, por ello Fink comenta que “mientras menos reproductiva es una imagen, más simbólica es” (Fink 2016 p. 119-120), lo que lo vuelve relevante, pues significa que las cosas en el juego más significativas siempre y cuando signifiquen otra cosa, por ejemplo si la partida solo consistiría en tirar dados quizás sea menos relevante porque es determinada, pero en cambio tirar un dado para expresar una acción en un contexto específico que entrama otras acciones con otros objetos, se vuelve más significativa y por ello es importante para ese mundo imaginario de los jugadores y participantes, por ejemplo por eso es algo notable que las tramas de dragones, o de vampiros u de otras historias son memorables, como lo es los mundos de Reinos Olvidados, Planscape, Ravenloft etc.

En este caso es interesante ya que para analizar el juego de rol sería la misma dificultad si se parte de una definición última y abstracta basada fuera del jugador, con el propósito de definir que son las cosas con las que se juega en el juego de rol. En cambio, cuando se empiezan a considerar las cosas intramundanas que aparecen de forma intuitiva e interactiva que ocurren en un temporalidad y espacialidad fantástica, entonces cambia mucho lo que puede decirse, sobre la significatividad del juego de rol, además de abrir un panorama de discusión sobre los aspectos de sensibilidad humana.

## 5-El juego y su relación con el mito

En el segundo apartado de sus interpretaciones, se relacionan al juego explorando la posibilidad de relacionarlo mito, pues en las actividades, por ejemplo, los festivales, las celebraciones se desenvuelven en un todo que involucra la totalidad misma de actividad en un escenario imaginario en donde la reproducción como tal

es sentida como genuina y en donde algo de la actividad no actual y su reproducción es sentido como actividad. “Aquí la no actualidad es una actividad básica del simbolismo representativo del todo en el mundo, en un mundo interno” (Fink, 2016, p. 124). Esto es debido que el momento no actual cuando jugamos es sentido como verdadero y genuino, por ejemplo, cuando alguien sube de nivel es debido y se emociona, se siente de manera sincera hacia el juego.

Con ello Fink afirma: “el juego del culto lleva a la presencia el sentido y contexto universal de la existencia primitiva, es una expresión de la relación con el mundo. El mundo se vuelve lúcido aquí, aquí el juego es verdaderamente una visión del mundo” (2016, p. 124), esto se puede pensar o entender por ejemplos en los festivales de música, en concurso olímpicos o también cuando se juntan las personas a jugar juegos de rol y es interesante ya que en sus inicios los juegos de rol estaban asociados a comunidades lúdicas. Estas afirmaciones se asemejan mucho a un juego de calabozos y dragones, debido a que en unos primeros momentos del juego la población recordaba que el juego era conocido por ser sectario, además es de extremo interés que en esta clase de juegos lo que vaya generando son gremios y comunidades imaginarias en donde se generan mundos.

Pero ¿por qué el juego del mito se está más cercano a un sistema simbólico y a una reunión de cercanía que sería un manera de pensar originaria?, esto es debido a que el juego como mera reproducción genera un modo de imagen en donde la no actualidad del juego se encuentra delimitada hacia revelar el mundo a su alrededor, por ejemplo, las pistas de baile, o las canchas de algún deporte, los escenarios de teatro o algún festival de música, incluso desde el día de tu nacimiento es una celebración, revelan una actividad lúdica en general como lo podría ser el pensamiento y el movimiento infantil que resulta lúdico, los calendarios a veces están organizados acorde a festivales y el descanso.

Pensemos en la antigüedad del juego de esconderse y buscarse en conjunto o el juego del sometimiento, los juegos de pelota, los concursos físicos en la antigua

Grecia. Por esta idea, Fink piensa que son juegos originarios y constitutivos de la humanidad; por otro lado, las festividades humanas y los ceremoniales proto-típicos de una cultura permiten entender el juego como algo constitutivo hacia el mundo en general o la alegría o seriedad en los atletas al celebrar las olimpiadas, siempre tiene esa modalidad del juego asociado a la seriedad o no seriedad y a la vez con el culto como un sistema simbólico.

Por mito estas ideas se acercan poco a Aleksei Lozev escritas en “La dialéctica del mito”, en donde argumenta que el mito no es una narración pseudocientífica, ni fantástica, no ficticia, tampoco es una construcción meramente ideal ni metafísica, sino una realidad sentida y biológica, primitiva e intuitiva, además un mito es “un símbolo: y, siendo símbolo, puede contener estratos esquemáticos, alegóricos y existencialmente-simbólicos” , es decir permite reunir los estratos intuitivos con los estados primitivos naturales, que aún no hemos descubierto y que aún quedan por descubrir (Lozev 1998 p. 64). Por ejemplo: la creación del cosmos, el origen de la vida, la explicación del movimiento, la explicación de la muerte, de las diferentes especies etc.

Además, el texto de Lozev argumenta que el mito es la forma de la personalidad pues, se trata de un modo en que intuye y participa, nuestras maneras de organizar nuestra manera de adquirir un conocimiento personalizable, de manera en que nos es accesible o extraño los conocimientos de alguna comunidad:

“Pero lo más importante es que la personalidad es necesariamente un símbolo y una inteligencia realizados. Si tratamos del símbolo como tal, él permanece únicamente como un concepto puro, del cual no se sabe qué cosas aprehende y a las cuales da forma. Lo mismo pasa con la inteligencia. En cambio, la personalidad es siempre una realización material de la inteligencia y del símbolo. La personalidad es un hecho. Ella existe en la historia. Ella vive, lucha, nace, florece y muere. Ella es siempre la vida y no un concepto puro. El concepto puro debe ser realizado, materializado. Él

debe presentarse con un cuerpo vivo y sus órganos. La personalidad es siempre la inteligencia dada corpóreamente, el símbolo realizado corpóreamente (Lovez 1998 p. 66).

De manera posterior se tratara de manera el símbolo en el pensamiento de Fink, como también tenemos en cuenta que esta mencionado que el símbolo es una forma de inteligencia y personalidad, que puede asemejarse un poco al pensamiento de las máscaras, el símbolo en relación con el juego y la corporalidad, pero se puede rescatar de manera relevante el apartado acerca de que un mito un símbolo son próximos entre si pues, no son conceptos transparentes como lo son los hechos conceptos científicos, sino que son transitorios y elementales que pertenecen a la vida. Obviamente no se puede tomar solamente este párrafo de este autor, sobre el tema de los mitos, en otra ocasión se puede tomar estas ideas y explorarlas a profundidad, pues resultan interesantes como a partir de una narrativa y personalidades simbólicas pueden expandirse hacia otras actividades que son las figuras, las novelas, series, películas, videojuegos de los cuales se generan comunidades vivas e interactivas con su entorno.

#### Sobre la temporalidad y el juego

Como complemento acerca de la temporalidad en el pensamiento fenomenológico, es importante recalcar el esquema sobre el tiempo retomado del pensamiento de Jan Patocka en su libro “Cuerpo, comunidad, lenguaje y mundo”, ya que “lo que nos es dado incluye un doble horizonte de lo que no es dado, de lo sugerido incluyendo el pasado y lo anticipado” (Patocka 1998 p. 93-94). La manera en que se entiende la retención de la experiencia no es dada de manera inteligible cosas que no son dadas de manera consciente, pues la experiencia en si misma “no nos es dada de manera originaria, evidentemente como una cosa, como una cosa o al menos en su totalidad” (Patocka 1998, ídem). Por un lado, se tiene un esquema de retención estructural hacia el pasado, que se superpone hacia el presente aclarando que no se trata de un punto fijo sino horizontes de posibilidad.



tiempo retomada del pensamiento fenomenología, pues el tiempo del juego y por ende del mundo del role play ocurre de una manera extraña, ya que se desenvuelve de manera no actual, ¿pero es realmente de ese modo?, a lo que Fink responde que la actualidad de propiedades es solamente posible en base a un agente substancial con sus propiedades, es decir que se tiene un personaje de dnd pero este solamente vale en tanto tienes muchas propiedades relacionadas entre sí, por actualidad no se hace referencia a algo, no es una cosa, tampoco es un propiedad, sino que como interroga Fink:

“¿Qué clase de notable característica es esta: la actualidad de una cosa?, ¿acaso es hay algo en esta cosa del todo?, nosotros observamos cosas actuales y sin embargo la actualidad perceptiva de los seres nunca es percibida” (Fink 2016 p. 83). La nota continúa comentando “la filosofía se encuentra seriamente perpleja cuando supuestamente tiene que especificar de qué modo esta característica de ser actual en la existencia podría consistir” (Fink 2016 p. 83). Estas dos citas son de un interés extremo debido a que se vuelve actual la manera de intuir y también notar lo que sucede en un juego de rol, ya que ciertamente los mundos imaginarios no son un reflejo del mundo actual, nunca percibimos al ser de los personajes que improvisamos, pero aún así improvisamos ser un diablo, o un ángel, dragón etc. Por supuesto que invita a la perplejidad hacia como lo podríamos especificar y con características podrían consistir la capacidad de entender el mundo y variaciones imaginativas de los juegos de rol.

De allí que se pueda que, si se quiere entender o interpretar el mundo, no se puede hacer simplemente ignorando la tensión creada por la imagen inter-mundana del juego creada por el ser humano, en efecto la imagen del mundo que tenemos los humanos genera una tensión entre lo que es la imagen del mundo y la imagen del ser humano. Además, si se quisiera diferenciar de manera entre actualidad y no actualidad, de manera precisa y específica, no sería tan sencillo pues en y por los juegos de rol están basados en estados ya que “nosotros representamos cosas y estados de cosas, las imaginamos y las tenemos como imágenes representativas

de nuestra alma, simplemente pensamos en algo” (Fink 2016 p. 84). De ese modo se tiene una secuencia de cosas que tenemos en nuestra vida diaria y cotidiana en un mundo ficticio, como el de los juegos de rol, también advierte que la filosofía en este caso serviría para diferenciar que simplemente se trata de un anhelo fantástico, de la verdad.

### 5.1-El encantamiento y desencantamiento del mundo: la crítica al modelo mimético del juego

Así mismo, Fink intenta cuestionar el valor de mimesis la mera reproducción de una cosa, pues ya que reduce el momento de la reproducción de una cosa genera un desencantamiento de la actividad creativa necesaria para el valor de verdad del símbolo vivencial en el juego, para el pensamiento Platónico tradicional el valor de la actividad del poeta o del pintor sería nula o falsa, en cambio es la filosofía que ocupa un lugar en la apreciación de la estética de manera verdadera. Por ello dice: “Debemos liberarnos de la maldición de jugar como una mera reproducción de la actualidad de los lentes del desencantamiento y del ideal platónico para la tragedia” (Fink, 2016, p. 145). Es decir, la dificultad está en la manera de considerar de manera trágica el juego, como destino simbólico, pues la expresión del juego al ser mundana no es siempre está relacionada con la tragedia, a veces puede ser cómica, heroica o dramática, puede tratarse del deporte, la enseñanza, además la principal objeción se trata de la mediación sensible y creativa hacia la imagen sensible del juego.

Solamente que hay que tener cuidado en este punto debido a que no se trata de explicar el juego, asumiendo siempre otro punto de vista, sino que se pueda tener en cuenta que el principal es revelar el encantamiento del juego por sí mismo. Con base en esta idea siempre se ubica en un lugar ideal, generando una ambivalencia frente a la expresión poética del juego en torno a quien se reconoce en la actividad del juego real. Esta idea es importante ya que poder retomar la observación específica, del juego de calabozos y dragones sería una experiencia vacua o

desencantada, lo que todos los escenarios fantásticos de esos juegos no tendrían un modo valorativo, del modo trágico en tanto que el valor del conocimiento es una simple reproducción mimética de algo actual y verdadero.

## 5.2-La interpretación del juego según el culto

La interpretación del juego lleva a Fink plantearse el problema de que mientras se considere el juego como una relación intramundana, la relación se da de frente a espejos, el momento de la reproducción entre los que juegan se impone como una ficción. De lo anterior surge la pregunta para la consideración de la tesis: “¿Si el juego es primordialmente una reproducción de procesos y eventos hacia mundos internos, una repetición e imitación?, ¿o es una forma particular de empatía, de la condición humana hacia el mundo?” (Fink, 2016, p.127). Por el momento es queda en suspenso, pues no se tiene los conceptos adecuados para abordar y aclarar la relación del humano con el juego y con el mundo, pero se opta por seguir la segunda pregunta de forma afirmativa, ya que también es motivo de esta tesis señalar que si bien el juego si es una condición y que su expresión reproduce ciertas secuencia de conductas prototípicas, la empatía sería el pivote que permite aclarar el juego como una relación hacia el mundo en general, a lo que agrega una problemática general del juego y su relación con la actividad de un culto que nos lleva al símbolo. Como ejemplo de ello se puede tener el mapa, de traveler y en donde se puede entender el mapa como idea del cosmos ficticia, que vuelve algo interesante como entendemos el cosmos como humanidad (ver <https://travellermap.com>).

Pero la dirección a la que se dirige es hacia la concepción del símbolo, se define como “un fragmento de algo que tiene ser completado” (Fink 2016 p. 127). Por ende, no tiene una representación en sí misma, lo que lleva a pensar que tendría que completarse por medio de actividad interna, pero como fragmentos que se manifiestan en el mundo de manera transitoria, es decir que se trata de un modo expresivo hacia el carácter intramundano que tiene el juego humano, ya reúne la actualidad en la expresión y la no actualidad de nuestra vida imaginaria. Esto puede

sernos instructivo en torno a un breve dilema estético que se puede apoyar en la filósofa Mary Susane Lagner, en su libro “Sentimiento y forma: una teoría del arte”, en donde su punto principal se trata acerca de la imagen sensible, es decir un símbolo, pues reúne nuestra capacidad imaginaria de ser “autoconscientes” del nuestro alrededor y del mundo, dado que se trata de una serie de inter-juegos expresados en tensiones, por medio de emociones que conecta nuestra manera de relacionar acciones con el medio ambiente, ya que en virtud de nuestro pensamiento e imaginación, no solamente tenemos emociones, sino una vida afectiva (Langer 1953 p. 390).

Por ello Fink señala a que en el juego se alude a símbolos como la paz, la guerra, la justicia, además todo el juego de rol play está basado en imágenes simbólicas, pues tiene maneras de entenderse en base a dibujos de personajes, monstruos, mapas, figuras etc. Lo anterior nos lleva a pensar que el símbolo es aquello que se refleja en una sabiduría mundana y alumbra en su carácter general dan haciendo referencia a un todo. Se refleja el mito y su relación con el símbolo, por tanto, el juego posee el carácter transitorio entre la reunión y dispersión, la finitud e individuación, junto con la relación entre el individuo y el colectivo, entre el ejemplo y la regla.

En este punto lo más complejo de explicar sobre la relación del juego y el culto es su relación con los proxis de iconos o deidades sagradas y su relación con el mundo, pues cuando estamos frente a un avatar siendo nosotros otro, podemos jugar con ellos. En consecuencia, la interrogante en torno al juego y su relación con las cosas surge sobre el carácter de la relación del humano con las cosas y su significación sagrada/profana hacia ellas, pues la estatua, el templo y los objetos en él son intrínsecos entre sí, como también una pelota o equipamiento en un deporte, como los dados y libros sobre juegos de rol. Esta relación conduce a cuestionar las propiedades de las relaciones que hacemos cuando jugamos. Dice Fink: “el mundo es cercano y lejano de forma diferente, de modo que nunca se encuentra lejano o cercano hacia nosotros.” (Fink 2016 p. 132). Cuando jugamos tenemos de cierta

manera próxima cierto modo de aparente algo próximo, por ejemplo, un lápiz puede llegar a ser una varita mágica, o esas hojas se vuelven nuestro personaje, de modo que siempre estamos en lugares y momentos que nos son próximas, como también lejanas, las cosas que están con nosotros cuando jugamos rol.

Lo que llega a otro punto sobre el símbolo que se encuentra relacionado con algo primordial sobre la apertura al mundo, en donde las vivencias y las costumbres subyacen dentro del orden intramundano, de ese modo se vuelven símbolos que retienen la memoria de forma enigmática. Lo que lleva a definir al culto como un comportamiento derivado de la raza humana y no predeterminado hacia la conducta profana o sacra, siendo de ese modo capaz de restaurar la relación con el mundo solamente de forma mediada: bajo la elevación hacia una significación infinita. De esto comenta y concluye el primer apartado sobre la relación entre la infinitud y la significación sobre el culto de la celebración:

Cuando cada casa, cada mesa y cada cama, cada pedazo de pan finito, cada específica porción de vino, se debe tomar noticia de lo intacto, como templo, como altar, como ofrenda, donde la inacción como lo fundamental característica del mundo como todas las cosas son negadas y oscurecidas por la costumbre, lo sagrado debe aparecer. Lo sagrado es un hecho de lo estático (Fink, 2016, p. 133).

De modo, que para Fink la estática entre lo profano y lo sagrado genera un sentimiento de inmovilidad que resulta angustiante y de reverencia. En cambio, el juego permite relacionarse de otro modo, de forma compleja y por aclarar la significación del juego fenomenológicamente (Fink, 2016, p. 133). En este caso para Fink las características del juego son aquellas que permiten generar una catarsis, pero además “en la economía de la vida, jugar se convierte en una tarea de minimizar la imaginación de una vida seria, que no pueda utilizar para sus propias tareas creativas, que encuentran un uso no maligno de los impulsos agresivos e impulsivos, contenidos en un espejo que promueve un entendimiento de sí” (Fink,

2016, p. 134). También lo relaciona con el soñar despierto, ya que el sueño es donde se expresa que alguien está con otros y que tienen roles, el que sueña sería de uno o del yo, en cambio el juego es comunitario y con personas reales que también están abiertas a una actividad grupal del juego.

Si el juego no es una mera reproducción de una imagen originaria como lo pensaría la tradición metafísica de tradicional y se “acerca” más a ser un símbolo esencial de la relación que tenemos con el mundo, entonces se tiene la pregunta acaso cada ¿cosa que tenemos alrededor de nosotros puede ser un símbolo?, para Fink está dirección del símbolo, “su sentido mundano, de completar de todas las cosas y fragmentos finitas del ser por un sentido del mundo total, es en gran parte ocultada hacia nosotros por un entendimiento del símbolo y que tenemos del culto.” (Fink, 2016, p. 135) La aclaración acerca del culto no quiere decir que se da en una especie de ascesis religiosa de carácter introspectivo, sino en una especie o símbolos de sabiduría mundana. Por ejemplo, en el caso de los juegos de rol se tiene las características de sabiduría que quiere decir que tanto entiendes cuando alguien te engaña, o considerar las circunstancias del juego, o entender una costumbre que quizás es ajena tus creencias como personaje, si es un mago quizás no es tan apto para un duelo de espadas etc.

El culto para Eugene Fink es anterior a la filosofía pues “antes de la humanidad no éramos capaces de pensar de una manera rigurosa, aunque anteriormente podíamos basarnos en conceptos” (Fink, 2016, p. 137). Estos usaban imágenes en lo que cada cosa esencialmente y su propósito tenía un destino, estas imágenes míticas previas no eran reproducciones de algo que existía previamente, tampoco son medios de comunicación para llegar a un acuerdo colectivo ya que una imagen sí tiene como propósito basarse en algo anterior y generar un sentido para comunicar algo. En cambio, el tipo de imágenes a las que alude Fink se definen como “imágenes sensibles” ya que:

El sentido que subyace no se vuelve aparente para el mítico ser humano siendo imaginado en el orden de ser preservado y expresado por primera vez en una imagen, sino sosteniendo una imagen visionariamente creativa en un acto de entendimiento hacia el sentido de la vida (Fink, 2016, p. 137).

Parece que el sentido de esta imagen sensible hace posible la existencia humana desde formas arquetípicas de modo tan intenso que resulta imaginable, por ejemplo, cuando sentimos algo emocionante en los juegos de rol, por cómo se va generando los encuentros finales con los integrantes o los antagonistas finales en una aventura, cuando un jugador encarna ser el héroe del mundo. Además, cabe insistir que no es posible una individuación posible hacia la imagen en específico; por ejemplo, en el caso de los juegos de juego de rol resultaría imposible tratar de diferenciar un sentido individual, sobre el propósito del juego. Cada uno de los aspectos que componen un mundo del juego en general y de la literatura, las referencias son tan vastas al respecto que resulta imposible diferenciar las imágenes en el sentido comunicativo, ya que la significación del mundo del juego se da en sentido colectivo, como lo es con los habitantes de una colonia, de una tribu urbana, etc. Por ello estas imágenes sensibles son reinterpretadas como metáforas portadoras de sentido, que tratar de integrarlas de una manera que tenga un sentido único colectivo, por ejemplo, están los mapas y periodos históricos en los que ocurren eventos que son canónicos de alguna campaña de calabozos y dragones.

Con ello cabe aclarar que por el término del culto si bien hace referencia a la conciencia religiosa, no es el propósito de este escrito profundizar en ello, solo se quiere dar la connotación explícita que Fink le da al término y sería de una relación humana primordial con el mundo. Otro punto importante que esclarece aún más la relación entre las imágenes sensibles es el simbolismo a través de la expresión metafórica debido a que significa lo que en la actividad se puede significar en sí mismo, de allí que cualquier cosa puede ser tomada como un simbolismo en el juego. Esto es relevante para los juegos de rol, debido a que cualquier cosa puede ser tomada en un sentido mundano y por ello no se puede delimitar que es de

manera simple, sino que se da entrelazada entre objetos, por ejemplo, las características de un personaje y sus habilidades etc.

### 5.3-El encantamiento de las máscaras

De esta manera nos lleva a pensar o explorar el término de los objetos que están en el mundo de los juegos, a lo que nos lleva a pensar sería la máscara de acuerdo con Fink. Esta guarda relación con los juegos en general y es parecido a la forma en que usamos los avatares en los juegos de rol, los modos en que los interpretamos e improvisamos sus acciones con el fin de cooperar para un fin en común. La máscara permite relacionarse con algo que pertenece al culto, y como aclaración comenta que este ítem no tiene como función el engaño, sino el encantamiento y con ello participa en la actividad del culto. Con ello Fink propone que el uso de la máscara es lo más asociado al juego y al culto. De esta manera se entiende el juego desde la interpretación mitológica como una técnica secreta y la relación con un encantamiento de iniciación. Por ejemplo, sería muy complicado jugar sin las hojas de personaje, que pueden asemejarse a una máscara pues da pautas a como interactuar en el juego con ciertas características que son relacionadas con objetos y sucesivamente se generan el juego.

Lo que nos lleva a pensar la alusión a la máscara en su significación intramundana lo que es ese objeto, pues en la vida diaria usamos máscaras para todo, para presentarse en graduación, para presentarse como juez, para una boda, para un equipo de deporte, para una consulta como médico, lo que guarda mucha relación con los juegos en general y es parecido a la forma en que usamos los avatares o personajes en los juegos de mesa o videojuegos. La máscara permite relacionarse con algo que pertenece al culto, y como aclaración comenta que este ítem no esta tiene como función el engaño sino el encantamiento y con ello participar en la actividad del culto, la diferencia radica a que el primero tiene como propósito la decepción y el segundo la ilusión. Con ello Fink propone que el uso de la máscara sería lo más asociado al juego y al simbolismo culto, los motivos son porque la máscara tiene desde siempre una asociación hacia lo divino o sagrado/profano en

el simbolismo religioso. Por ejemplo, el juego de calabozos y dragones tiene una tradición occidental, lo cual entrelaza ciertas aventuras e historias a la eterna pelea entre el bien y mal, desde el catolicismo, es decir entre ángeles y demonios, el caballero contra el dragón, los dioses contra la humanidad que proviene del pensamiento antiguo etc.

Lo que lleva a pensar el juego desde la interpretación mitológica como una técnica secreta y la relación con un encantamiento de iniciación, o la entrada a un culto, por ejemplo, cuando entendemos las reglas del juego y tenemos un rol intrínseco al culto. Cuales sin las derivaciones sobre la relación del juego hacia la máscara y el culto, la idea de Fink sería que fundamentos existenciales del ser humano son el amor, el trabajo, la lucha y la muerte, el humano es simplemente humano, pero desde su condición humana y transitoria, el uso de la máscara permite generar un ritual con el fin de invocar los beneficios y maleficios terrestres, por ello comenta “la peculiar no-actualidad de la apariencia de la máscara alcanzada con ella puede ser entendida, de una forma más primordial, no como un engaño, sino como un encantamiento, como magia” (Fink 2016 p. 151). Esto permite que tenga sentido el que la magia en calabozos y dragones no sea simplemente una actividad entre otras, sino que se tienen ingredientes, tipos y procedimientos en general.

La máscara para Fink es un ítem encantado que transforma al ser humano, ya que le confiere propiedades mágicas a la relación con el objeto, la propiedad no es inherente al objeto, la cual no solamente se trata de una mera reproducción de estado de cosas ideal, sino que pertenece a la constitución ontológica construida artificial y creativamente. Su utilidad es humana y existe para la libertad ya que integra las relaciones de la imagen sensible que forman dan con los objetos y con la corporalidad de la existencia humana. Además, el juego del culto se relaciona con el símbolo del mundo debido a que este juego provee de conocimientos al ser humano.

Tal y como las obras poéticas originarias como los poemas homéricos, hasta nuestros días con los comics de Marvel o de la cultura asiática y en este caso los personajes en juegos de juegos de rol, además los juegos de juegos de rol permiten establecer relaciones de grandeza hacia lo que es el ser humano, pues a través de los festivales, sean de deportes o de música se generan sentimientos de comunidades, “en el juego humano ocurre la representación de la recurrencia simbólica más grande y acompañamiento, de esas características de tragedia y comedia humana” (Fink 2016 p. 160). Solamente tomando las grandes narrativas humanas y su relación con el encuentro de algún ítem encantado, por ejemplo, las varitas mágicas, la espada en la piedra, un objeto con una maldición, los objetos encantados etc.

#### 5.5-El encantamiento y desencantamiento del mundo

Siguiendo con la relación del juego con el mito, Fink comenta que el juego nos descoloca la relación del juego como mundo cotidiano, pero de forma simultánea el juego es necesario ya que nos permite atraer una problemática de manera inteligible hacia la presencia en el culto, pues el juego permite revelar la seriedad y a su vez la ficción de manera que el carácter de la ni actualidad experimentado es vivenciado como no actual, de modo que la actualidad del juego nos acompaña la comunidad en la vivencia de una problemática comunitaria, los estadios del culto/juego serían: 1) el encantamiento de las máscaras, 2) la técnica mágica y 3) el sentimiento comunitario transmitido en el festival (Fink 2016 p. 163). Jugar como una técnica mágica se relaciona con un ritual y se dirige hacia “el juego del culto puede purificar una ciudad entera”, debido a que “el juego del culto se relaciona con los Dioses porque traen la presencia de lo super humano en las reglas y en trabajo, en palabras y gestos” (Fink 2016 p. 177).

Como esclarecimiento, no se tratan de establecerlos como modos hacia el trabajo ya que la utilidad de ellos están enraizados hacia el empleo y también hacia la obtención de un recurso económico y la manipulación se desenvuelve hacia un

beneficio restringido, jugar requiere que la manipulación de los pasos anteriormente comentados de manera enteramente libre, la máscara, la técnica y el festival pueden estar relacionados hacia cualquier cosa que pueda abarcar el uso metafórico hacia las cosas que se relacionan con el ser humano. Este punto está relacionado con los juegos de rol debido a que se ven reflejados cuando traemos nuestros personajes, las tiradas de dados y el júbilo que se tiene al completar la aventura.

El ejemplo que pone Fink sería que el niño que juega a hacer pasteles de lodo juega, pero la industria que hace juegos no juega, tampoco el coleccionista de juguetes valiosos juega cuando admira su colección, los dos anteriores según Fink no serían expresiones del mundo del juego, pues no cumple ni con el encantamiento, la técnica ni el festival. En cambio todo lo que puede suceder en el contexto de participación de traer en presencia el mito de manera delimitada a través de culto y el festival, por ello se delimita al “todo” en cuanto la posibilidad puede presentarse a mal-interpretación, y por ello Fink aclara que: la primera hace referencia a que cada cosa, proceso y entendimiento de todo suceder está relacionado a todo evento singular, sustentándolo, teniendo el movimiento y no se encuentra reorganizado como conjunto de actividades, la segunda sería que no se trata de distinguir entre el conocimiento que proviene de la ciencia y otro del mito, sino de concepciones comprensivas arraigadas entre sí y simultáneamente dirigidas hacia eventos singulares.

Por ejemplo en el mundo de Eberron o el diseñador tiene la idea de que la magia está relacionada con la ciencia y en este caso el tren mágico funciona con elementos de electricidad, se trata de una alegoría pero tiene sentido en ese mundo imaginario, en donde necesitas componentes mágicos para poder lanzar hechizos y procedimientos, esto no quiere decir que en el mundo real la magia funcione como ciencia, sino que para pensar en mundos imaginarios de cierto modo están basados en un contexto de máscaras y técnicas mágicas.

## 5.6-La diferencia entre el culto y el juego

Ahora viene la delimitación hacia la relación que tiene el culto con el juego y que no necesariamente está relacionada con el mundo del juego ya que sería mejor la forma de interrogar la jugabilidad sobre la que se manifiestan los modos de interpretar el juego, ya que a través de esta relación en su manifestación se expresa la proclamación y los modos de hacer saber sobre algo, es decir revelar el sentido de una hacia una actividad cotidiana, que no se restringe al uso de la palabra sino, que se encuentra de cierto modo tipificado de modo que cada cosa tiene su modo de decirse, dice Fink que “las palabras que designan lo sagrado no indican plenamente el presente fenómeno que hace perceptible para todos todo el tiempo, en cambio apuntan a la brecha, de la actualidad que es familiar en toda vía cotidiana, para profundizar en las bases primordiales del ser”, por ello el lenguaje del culto proviene en semejanza a la hierofanía, que a veces sucede en el momento en que se resuelve al resolver una adivinanza en el juego, o cuando interviene una deidad en la partida, la recomendación es que no se haga frecuentemente debido a que es un momento “sagrado” (Fink 2016 p. 170). Que, por ejemplo: el juego de las escondidas, o los juegos con pelota, o a buscarse, lo que lo lleva a pensar que el modo de comprender el jugar sería algo primordial, de ese modo la relación entre el juego y el culto puede traer a el contexto de las interrelaciones y que presentan la comprensión práctica en la catarsis estética que se realiza al jugar, en el ejemplo de manifestar el modo de presentarse en el baile, los concursos, el cortejo que pueden ser tipos de juegos.

Otro punto que resalta Fink sería la crítica hacia pensar la dialéctica del juego desde un punto de vista de la cosmovisión alienante, ya que no se puede pensar el juego desde esta perspectiva, es insuficiente debido a que en la relación dialéctica entre la relación de si y auto alienación es tomada como igual al experimentar el fenómeno de la otredad es decir el para sí. El concepto de auto alienación sería de ese modo lo esencial de la humanidad, relegando la cosmovisión antropológica a la interpretación ya sea desde el horizonte de posibilidad del super-humano, pues “el

humano es interpretado como lo actual de la actualidad de representaciones fantasmáticas no actuales”, como lo es cuando se entiende un fenómeno medio ambiental como un fenómeno o constructo laboral, lo cual si se extiende de modo analógico al juego puede resultar absurdo (Fink 2016 p. 182).

Lo cual de manera breve es importante resaltar la relación y diferenciar, en el ser humano, la “ajenidad negativa” y otra la auto alienación, lo cual sobrepasa la situación al considerarse predominante y primaria hacia el medio ambiente junto con la cosas, de lo contrario el ser humano sería igual a todas la cosas, además considerar que también todo sería igual a un reflejo de humanidad, la alternativa según Fink es: “el ser humano se comporta el mismo ya sea como un ente que lo determinan a él o que a esas cosas que el determina, ya sea como cosas en sí mismas o como constructos de su propia auto alienación” (Fink 2016 p. 183). En este caso se tiene el reflejo de los personajes que interpretamos, como también los personajes que describimos e inventamos de acuerdo con nuestro entendimiento y los sentimos próximos a nosotros, pero esto no quiere decir a que soy un empleado imaginado en calabozos y dragones se un evento real, pero si quiere decir que los libros que leemos, los videojuegos o novelas de cierta manera generan un ambiente que me alienan hacia esas cosas.

Por ello Fink opta “por una “alternativa” que tiene la existencial agudeza en la forma de religión: “el humano reza a un Dios que ha hecho de él, o reza a un Dios hecho él ha hecho de el mismo” (Fink 2016 p. 183). Esto es importante al considerar el juego, pues como hemos mencionado en este capítulo el juego y el culto si expresan una cosmovisión como tal, lo que lo vuelve diferente a pensar que el ser humano sea semejante a todas las cosas o de modo inverso, de ese modo el juego queda excluido de alguna relación con la religión, sino que predominante está relacionada con el mundo, además de modo específico en con calabozos y dragones, debido a que en el humano crea religiones y dioses como también genera alabanzas a diferentes dioses dentro de él.

Además por ello en su libro acerca de Hegel, en sus comentarios al final del libro dice, solamente como comentario crítico: “el movimiento circular de la razón es un atravesar todo lo que es y una vuelta de la razón, que inútilmente buscaba leyes afuera, en sí misma como totalidad” pues “el movimiento de la razón fue enunciado en la cita anterior como juego”, ya que “la imensa elaboración espiritual de una realidad efectiva que en apariencia se contrapone a la razón efectiva que en apariencia se contrapone a la razón, el combate con los conceptos equívocos de ser en sí y ser para sí, el amor apasionado por la iluminación y la oscuridad de la noche del mundo que nos acosa a los hombres” (Fink 2011 p. 432).

Ya que pareciera que antropología derivada de la dialéctica entre el ser en sí y para sí, surgiera de manera cerrada y en apariencia cerrada en contraste con la realidad simple y masiva que se genera al momento de jugar. Por ello una cosa sería las elaboraciones míticas que realiza el mundo humano como las historias ficticias de los juegos del rol y otra cosa es la contingencia de las cosas que suceden en el mundo, en el caso del juego de rol es instructivo y enigmático, en ambos sentidos debido a que expresa esta dialéctica equivocada entre el ser en sí y para sí es un caso importante, pues se está tomando solo un momento del mundo, sea la campaña en un setting de Eberron, Reinos Olvidados u otro sistema de juegos de rol.

Se comenta que el análisis como tal sobre el juego y el culto, tiene limitaciones que al clarificarlo desde la relación que tiene el culto con lo sagrado o profano, ya que se tendrían que tener las categorías y conceptos que pertenecen a la teleología, lo cual no es suficiente plantearlo en términos de entendimiento propio y la revelación del juego como símbolo del mundo, lo que se puede comentar es que el juego siempre ha sido una manifestación constituyente de una civilización, desde términos de origen de la humanidad, además advierte que todavía se queda en modo insuficiente pues en la historia de la filosofía siempre que se ha tratado de suplantar la religión con alguna filosofía, esta superpone una teleología civilizatoria, cosa que el juego curiosamente no es adherido a ellas, pues su dimensión temporal se encuentra en la no actualidad.

Por ello se debe considerar que, al comentar los aspectos religiosos en relación con el juego, solamente se comentan en términos de creencia y no desconfianza en términos antropológicos. Lo que lleva a pensar que el juego es una expresión libre y en términos humanos que se sobrepasa a sí misma, por ejemplo, cuando alguien se expresa en una obra de teatro asumiendo un papel imaginario, requiere una libertad para asumir y expresar ese papel. Pero aún a más al momento de que Fink examina la estructura de externalización de la requiere la libertad, en términos de auto objetivación hacia la externalización, tal movimiento es a considerar al expresarse debería examinarse si se trata meramente de una “fata Morgana” es decir un espejismo o engaño.

También cabe diferenciar según Fink, el juego de una actividad religiosa en términos de auto alienación debido a dos ideas principales, la primera es que alienación no es igual a cosmovisión, pues de lo contrario el mundo entero sería semejante a la percepción de alteridad y el mundo del juego sería real en tanto a un mundo desencanto, lo que nos llevaría a la visión metafísica que hemos comentado anteriormente. Además, la otra la idea del mundo se presupone antes de la alienación, lo que desemboca en una antropología filosófica ideal, que es insuficientemente en tanto que no permite dar con el movimiento de la actualidad y no actualidad del fenómeno lúdico.

De igual manera Fink tomara en consideración de diferenciar el juego humano relacionado al culto y lo que él denomina como el mundo del juego no está directamente relacionado hacia la consideración sagrada o profana, ya que si se quiere tomar en serio la oportunidad sobre la cual se tiene una desconfianza sobre la manifestación de cualquier deidad hacia la manifestación de lo sagrado, debido a los procesos de secularización, también los términos de tal mediación que tenemos hacia la manifestación humana sobre el juego deberían de ser en tales criterios, ya que “la mundanidad hacia el juego no emerge gradualmente en el desmantelamiento de su carácter primordial, no alcanzamos la revelación del

mundo y la existencia por un mero proceso de secularización que solo abarco la interpretación espiritual de la vida”, es decir no por comprender las fuentes históricas, antropológicas de nuestra vida humana son iguales al comprender el mundo (Fink 2016 p. 186).

Por ello el juego tiene su límite en tanto que se piense en términos de profanación o lo sagrado, ya que para Fink, ambos son procesos que pertenecen a la vida cotidiana lo que sucede es que ambas manifestaciones han sido puestos en agitación, pero esto se debe al tiempo histórico, dice Fink: “el juego del culto cae en ruina y profanación a través del hábito, en la ceremonia vacía, en los festivales que no son vivenciados de forma presencial o la intimidad hacia la celebridad” (idém), por tanto la alternativa sería que hay un más allá de la dicotomía entre lo sagrado y lo profano en la expresión del juego, además “es por esta razón hemos empáticamente tornado en contra de la idea hacia el concepto del juego humano y su relación con mundo, a cierto grado como un hecho-fenómeno del culto” (Fink 2016 p. 186-187). El juego de rol play, siempre se basa en una imitación o interpretación de algo más, y no esta necesariamente relacionado con el fenómeno del culto debido a que las personas con las que juegan están basadas en las relaciones con la empatía, pero no siempre entiendes todas las posibilidades de los juegos de rol play, es decir puede haber cosas relacionadas al mundo del juego que no corresponden al juego como tal.

En cambio a nuestra época los mitos y los cultos de cierta manera estaban relacionados con deidades, pero en nuestra era no es de ese modo la creencia en deidades se ha desvinculado, pero para Fink esto representa una oportunidad única en donde, no se trata solamente de una civilización ilustrada, sino “la oportunidad yace en más, en una apertura hacia el mundo que no solamente es disfrazada por esta mediación, el juego humano lleva a una apertura hacia el mundo, que esta enteramente separado de sus orígenes en el culto, siempre que no esté separado totalmente al juego del culto” (Fink 2016 p. 186). Lo que nos orienta hacia como se relaciona el juego y la empatía, pues esta sería una forma de colocarse de manera

abierta hacia el mundo en general, pues significa que entiende estar orientado hacia la actividad del juego y manifiesta el significado del culto.

#### 5.7-La diferencia entre el juego humano y su relación con la experiencia de la gracia

Brevemente como síntesis se quiere comentar el juego y su relación con el fenómeno de la gracia y la idea teleológica del juego, se menciona Hugo Raner en su libro de "El juego del hombre", recalcando que el algo que se ha perdido en nuestra época es la facultad para jugar, no desde fuera sino como capacidad interna, además recordando que ludus que puede entenderse en latín como escuela o entrenamiento, ¿a qué se refiere Raner?, a que no hay un acceso al entrenamiento, no hay un modo de entretenerse y aprender sobre ello. Él autor también recalca que el juego es entendido desde la antigüedad como un designio de un demiurgo, el cual no está sujeto a los planes de nosotros como humanos. Por otro lado, valorar o apreciar, la capacidad de jugar está asociada con la creación, pero llevada en armonía consigo y con el mundo. Recordando que la gracia y el juego vienen juntos. Además, también está de acuerdo con recalcar la diferencia del juego de los Dioses y el juego humano (Rhaner 2019 p. 9).

Otro punto interesante es que frecuentemente en nuestra época la vida humana es considerada que para ganar la libertad, se entiende como algo que tiene que conseguirse mediante la lucha o la relación en el estrago, hay manifestaciones, pronunciamientos, huelgas, disturbios, como si la libertad fuera una causa, o si fuera una derecho por conseguir o luchar o defenderse, pero jugar es la expresión del libre ejercicio de derechos individuales y colectivos, quizás para la coexistencia pacífica no es necesaria la lucha en términos bélicos, pero en poder celebrar, hacer festejos, tal es nivel de desconocimiento que de ese modo que no hay premio nobel de la paz para personas que han creado juegos ( recordando a Fink, uno siempre juega con algo), la "lucha" por la autonomía queda quizás en otros aspectos relacionados con el trabajo o la lucha, pero la libertad quizás también está asociada

a cuando no algo más relacionado con la autonomía en términos de espontaneidad que el juego (Macgonigall 2021).

Por su parte en la aportación acerca por parte de Rhaner acerca del “hombre que juega” es caracterizado como el “hombre jovial”, es importante debido a que el jugador no es aquel que crea debido a la necesidad, sino el que encuentra un sentido a la vida mundana, en una vida en donde se desenvuelve en una ironía gentil. El hombre jugador es aquel que juega pero que también puede entender el mundo más allá de la frivolidad, el juego es lo opuesto a la conducta frívola y con el fin de conquistar la desesperación (Rhaner 2019 p. 37).

Ese modo de ser jovial está relacionado con el humor, que a veces puede ser mal interpretado, pues se interpreta como un estado lo que involucra un secuencia u orden temporal, en cambio de alguna manera está involucrado con la eternidad, desde “las lágrimas de la risa, entre la jovialidad y la paciencia” como un juego sagrado de niños (Rhaner 2019 p. 38). Se asemeja un poco a la caracterización que veremos posteriormente con Fink acerca del juego como fenómeno fundamental de la existencia, debido a que jugar es una justa medida entre la desesperación y la frivolidad, que tanto la primera podría ser solamente su opuesto, el otro sería su opuesto contrario. Además, Jugar no solamente es un comportamiento irónico, lo que lleva a considerar al mundo no desde una consideración racional y lógica, sino espontáneo y creativo.

Lo que nos lleva al concepto de Eutrapelia que puede traducirse como buen humor, que es una virtud entre la bufonería y la rigidez, ya que permite dar con la gracia, el poder entretenerse, el respeto por las normas de convivencia, la prudencia en los comentarios hacia lo colectivo. En este caso el orden está invertido en los modos del darse pues primero está el juego después viene la seriedad que acompaña el trabajo, ya que le permite dar un equilibrio al mundo, ¿por qué está invertido?, pues porque primero está el término lúdico, que permite integrar de manera armoniosa nuestro modo de entendernos ya que jugar implica tener un modo de crear y

explorar de manera armoniosa los límites de relaciones inter e intra personales, posteriormente está el trabajo que tiene reglas específicas y no dependen de manera específica de otros de manera general. (Rhaner 2022 p. 117). De ninguna manera con esto es suficiente como para mencionar los desarrollos teleológicos del juego, como tampoco da el seguimiento apropiado, al pensamiento de Karl Rhaner, solamente se quiere señalar que existen concepciones onto-teleológicas, hacia el juego y sobre todo cuando se trata del juego de rol, sobre todo se basa en la práctica de la virtud de la eutrapelia, pues esta clase de juego históricamente no han sido concebidas desde el principio.

### 6.1-La mundanidad del juego humano

Al resaltar el carácter intramundano Fink piensa que el juego es algo que siempre está en relación con otras cosas que hace que el juego sea algo mundano. Por intramundano hace relación de que el mundo es una relación entre cosas que permiten dar con la apariencia de la mundanidad, dice Fink “el mundo que es genuinamente mundano, cuando la cosas pertenecen al mundo en un sentido derivado, es decir que pertenecen a un mundo como una totalidad, es decir a una intra-mundanidad” (Fink 2016 p. 195). Por ello una experiencia mundana deriva de las perspectivas hacia las cosas y la estructura de su vivencia dentro de ellas, como ejemplo podría ser los dados que pueden usarse para muchas cosas dentro de los juegos de rol, o una hoja de papel significa muchas cosas en la sesión de rol, pero un ejemplo todavía más claro sería el darse en ciertas circunstancias y escenarios descritos en donde cada una de las cosas se pertenecen incluso la experiencia entre jugadores entre sí, etc.

Con esto llegamos al problema central de la serie de ensayos sobre el juego y su relación simbólica con el mundo, en este apartado se va a valorar las referencias hacia la denominación del juego hacia el mundo, y las referencias según Fink serian: “1-El comienzo de intramundano de toda cosa finita como tal y en general, 2-La prevalencia del mundo como es, 3-La orientación hacia el mundo con

entendimiento, 4-Un modo subyacente de lo humano hacia lo sensitivo” (Fink 2016 p. 201). ¿pero surge la pregunta de cómo estas referencias y definiciones del se relacionan con el juego?, con lo que nos detendremos un poco más en ellas para sus comentarios sobre el juego y su relación con la empatía.

La primera se relaciona debido a que el mundo imaginario tiene una mediación temporal y finita, como seres humanos finitos estamos a una disposición de aceptar que las cosas son finitas y en el juego se terminan, por ejemplo, cuando se acaba una partida de algún juego de rol, pues comienza cada uno de los jugadores a sacar sus dados y sus hojas de personaje, uno saca su mapa de donde se encuentran, se hace un recuento sobre los hechos sucedidos en otras sesiones, en donde la relación empática se da acorde a como alguien recuerde los términos simbólicos de la sesión anterior.

Ahora la segunda interpretación hacia la definición de juego y su relación con el juego sería la alusión a la diferencia cósmica, ya que Fink no cree que exista una relación humana hacia el juego y el mundo tal como es, ya que la característica principal en la actividad sería intramundana y el juego es una actividad humana que dista mucho de aceptar el mundo tal cual es, por ejemplo, entre los designios que tiene el dungeon master y los jugadores al entrar a la partida puede que se tengan concepciones acerca de los que sucede en el juego que serán siempre distintas. Como también puede ser aceptar cuando alguien tira un dado y acepta el resultado. La empatía sería en el acuerdo acerca de aceptar los tipos transitorios del juego, en donde no se confunden los términos de la relación.

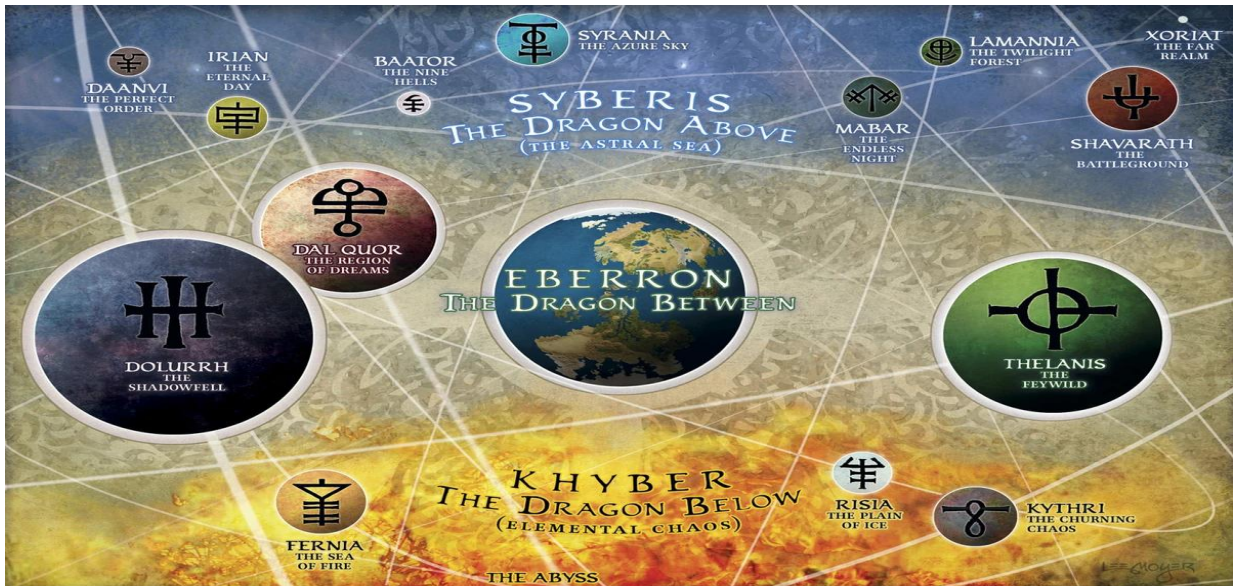
La tercera definición del mundo hacia el juego sería que es importante resaltar que es lo que se entiende acerca del mundo en el juego y para Fink lo que revela esta tercera relación sería algo esencial del mundo, ya que al ser uno de los modos que posibilita la concepción humana ya que revela “la intimidad de la existencia, no términos sentimentales, sino que la intimidad se revela a sí misma justo como en lo implacable como cualquier pasión humana” (Fink 2016 p. 204). Por ejemplo, uno

juega con alguien calabozos y dragones con personas que entiende y por ello se vuelve evidente que acciones podrían suceder en el mundo y en ciertas circunstancias.

Con esto llegamos a la relación con la cuarta acepción del término de mundo y su relación con el juego, que para Fink se relaciona con la cualidad de apariencia sensitiva que llevan a los festivales y que fueron comentados anteriormente, pero que además se manifiestan en las congregaciones de personas que se reúnen en la actividad del juego que se implican de forma básica en el sentido del mundo, por ejemplo la pelota, la cancha, los jugadores dan con cualidades que organizan el mundo sensitivo. Se puede comentar entonces que para Fink la relación entre la empatía el juego y la relación con el mundo, permite revelar la intimidad de la existencia humana, no términos sentimentales sino como modalidad de las pasiones humanas, como también la lucha o más bien lo arduo de los estragos.

Así pues, el juego y el mundo sería una apariencia con ello, se distingue de solamente estar dotados de características irreales, el mundo como tal no es completamente simbólico, sino de forma parcial, al ver a alguien jugar juegos de rol que son distintos de los nuestros, solamente sabemos que el juego del mundo se genera al concebirlo como un error, en palabras de Fink:

“Si designamos el juego-del-mundo como una apariencia, este se desenvuelve a expresar sosteniendo esta apariencia del juego en el mundo a una distancia que ya no nos es la apariencia familiar, de pertenencia y el darse la cosas como tal, por ejemplo, lo “superficial”, exterioridad, subyacente en el error subjetivo de concebirlo” (Fink 2016 p. 205).



Como ejemplo se tiene esta imagen que representa la cosmología de los juegos de Calabozos y dragones en una de sus campañas, que sería la de Eberron, creada por Keith Baker, en narra que el cosmos fue formado por la batalla entre tres dragones hermanos, primero Khyber matando a Syberis, y luego Eberron decidió contener a Khyber encerrándolo dentro de sí. El efecto de este conflicto fue la creación de los planos superiores, que están dentro de lo que denomina el plano astral, los planos del medio que serían los próximos a lo que se conoce como la tierra y por último los planos inferiores que serían los planos en donde se encuentra contenido Khyber. Si bien no se trata de una imagen de un mundo, solo por ejemplificar se puede ligar con la primera versión del mundo, debido a que se trata de una imagen que está realizada por alguien y que depende de otras cosas como dibujantes y que quizás en algunos años pase a ser olvidada, desde la segunda versión se tiene un ejemplo de que obviamente esta imagen es un reflejo de un mundo fantástico humano y radicalmente diferente e indiferente al cosmos como tal, en cambio en el tercero esta imagen o mapa le puede ser de utilidad a los jugadores si tienen que orientarse hacia donde van dirigirse si van a viajar entre dimensiones o planos, por ultimo esta imagen nos permite saber de manera sensitiva donde estamos en el cosmos de Eberron (Baker 2017).

Además, ahora se puede diferenciar el juego de las concepciones metafísicas, la mitológica y tenemos la “fenomenológica”, pero esta diferenciación no se trata de regresar a las ideas simples, tampoco de una racionalidad histórica, sino de una delimitación abierta hacia como podemos conocer otros saberes como también intentar apreciar otras concepciones metafísicas que quizás quedan prontamente descartadas. La metafísica como lo habíamos mencionado anteriormente el juego es la reproducción de una imagen, en donde no resulta de valor o consideración donde la filosofía se encuentra por encima de la actividad poética, por su parte la mitológica que lo entiende como interpretación de una actividad resultante del culto y el encantamiento del mundo en las máscaras, que a través de ellas se genera una relación catártica. En ambas el juego se relaciona con cosas, pero, he aquí la dificultad con el juego pues las cosas no son y son en el juego, lo que lleva a pensar la relación con el juego como una relación de éxtasis hacia la apertura al mundo, por ejemplo, el júbilo en una partida resolver un reto difícil.

En cambio, para Fink el juego es: “una forma distintiva en la que la existencia se relaciona con el entendimiento del todo, en donde se deja el todo resonar a través de él” (Fink 2016 p. 206). Ya que “en el juego el ser humano se trasciende a sí mismo, sobre pasa las determinaciones de las que se encuentra día con día, él siempre puede empezar de nuevo y echar por fuera la carga de su historia de vida” (Fink 2016 p. 207). Además, comenta que el definir el juego como una actividad mundana e inter-mundana para el ser humano, no genera entendimiento relevante para la filosofía o para el pensamiento cotidiano en general, pero “como es intramundano y como él es finito puede ser una dificultad grande con problemáticas para el pensamiento” (Fink 2016 p. 201). El problema radica en la cualidad, pues como esta actividad acompaña a todas las propiedades del ser humano.

Así pues, el juego tiene una caracterización ambivalente y se prefiere dejarlo de ese modo, ya que el juego involucra un acto de libertad hacia la relación con las cosas, esto lleva no necesariamente lleva a no dejar de lado la responsabilidad ya que, sino que “nosotros no podemos actualmente escapar de nosotros mismos y dejar

de lado nuestra responsabilidad” (Fink 2016 p. 207), o nuestras obras, del trabajo y de la libertad de nuestra responsabilidad que experimentamos al sentir placer, pero dice Fink que de cierta manera lo hacemos cuando jugamos, solamente que se diferencia del juego como actividad y la actividad de éxtasis al liberarse de toda responsabilidad, por ejemplo cuando estamos jugando podemos entender cuando se trata de un aspecto de seriedad la muerte de un personaje querido, pero no asumimos que nos morimos nosotros. De ese modo se relaciona la jugabilidad que se siente hacia la apertura hacia el mundo, generando posibilidades últimas sobre lo que compartimos con nosotros y el mundo del juego ya que es la raíz de toda responsabilidad.

Volviendo al tema sobre la metáfora cósmica, la dificultad de esta está en la equivalencia entre los significados referidos, ya que por un lado está el jugador y por el otro el mundo, por ello es cuestionable como podría generarse una equivalencia como tal, lo que puede decirse sobre esta metáfora, ya que el significado proviene del mundo del juego y no del humano, la salvedad está en que no hay una equivalencia entre las referencias sino en el juego las cosas no tienen una proporción o equivalencia determinada, sino que guardan una forma de transición como lo hemos mencionado anteriormente sobre el ítem encantado o máscara. En términos de la jugabilidad estaría en el ejemplo de cómo uno reconoce que “esta” y no está en el mundo Reinos Olvidados, Eberron, Crywn o Greyhawk etc.

Por ello comenta que “nuestra tarea es concebir la posibilidad y el significado de una metáfora cósmica que no procede de los significados de entes intramundanos, sino del mundo” (Fink 2016 p. 211). Esto por ejemplo sería tratar de entender por ejemplo algunos criterios semejantes a lo que puede ser el mundo fantástico de la edad media a lo que es Eberron o Reinos Olvidados, a lo que puede ser otro mundo de personajes que son súper héroes, en esos espacios que a su vez recordando que los inicios literarios de calabozos y dragones provienen de la literatura inglesa de principios de siglo.

Ya que en el juego el mundo entero se refleja en una relación intramundana, la pregunta compleja ¿Cuáles serían las características que dan la forma al juego humano?, lo que resulta en extremo compleja, lo sumo se podría y como aproximación Fink podría comentar lo siguiente, ya que las características del mundo del juego humano vienen acompañadas con una rítmica y en donde se tiene acopladas hacia el contexto del juego humano, lo que al final viene a comentarse sobre el juego del mundo y su relación con la metáfora cósmica, solo vale como termino si no se trataría de atribuirle una apropiación personalizada y determinada a un jugador en particular, ya que es en la emergencia y espontaneidad lo que permite surgir el juego como tal, por ello el juego es algo comparable a un mundo en donde no hay jugadores.

De los últimos de los comentarios sobre la serie de ensayos, sería que quedan preguntas por resolver sobre el juego y que faltan conceptos, modelos y nociones que puedan interrogarlo de un mejor modo, todavía no es materia de un cuestionamiento real y especulativo, que quizás pues interrogarse mejor cuando se trate de cuestionarse sin asumir un rol de pensamiento metafísico tradicional y además retomar los cuestionamientos de la antigüedad de un mejor modo, lo que puede dar como conclusión sería los modos prevalecientes en que el juego y el mundo son modos en que se sostienen hacia la experiencia variable ilimitada.

Con ello podemos recordar en la exposición y aclaración por un lado está el juego humano que su reflejo y expresión está en el culto, sea tus amistades con los que te reúnes a jugar calabozos y dragones u otro juego, en donde las metáforas y máscaras, serían lo que permiten darle un sentido al juego y a la amistad, además para recordar “el juego del mundo es una forma especulativa que no expresa resultados fenomenológicos, en cambio remarca una manera humana de pensar” (Fink 2016 p. 82).

Por su parte está el juego del mundo el cual puede tener acepciones acerca de la significación que ya no siempre poseen características humanas y que no siempre dan con los fundamentos ontológicos que pueden definirse desde las características humanas, en estos ya no hay un jugador en el sentido de humano y determinado, sino que va acorde a todas las características intramundanas que acompañan al juego del mundo. Por ahora terminamos el importante libro sobre el juego como símbolo del mundo y trataremos en el otro apartado definir un poco más algunos aspectos del juego y la filosofía de Fink para después dar con algunos, aspectos de su filosofía como repercusiones en el plano filosófico en general. Esto va desde retomar su filosofía desde sus fundamentos ontológicos, como también mencionar sus aspectos mundanos y por últimos algunas aclaraciones sobre método fenomenológico, por lo pronto se quiere mencionar a un autor contemporáneo a Fink que también retoma la concepción del juego del mundo, pero de manera distinta.

## 6.2-Axelos Kostas y el mundo del juego

Por propósitos de extensión no se tomará en cuenta su libro el “El juego del mundo” (Kostas 1969), siendo su obra principal dedicada al juego, como referencia al mundo, en él lo que intenta es generar un esbozo con ciertas características que Fink, ya que ambos se conocieron en esas épocas. Remarcando los primeros comentarios que su proyecto es definir el juego como el mundo, ya que tenemos las manifestaciones elementales como el lenguaje, el amor, la ciencia, la religión, la poesía, la magia y los mitos entre otras pero la cuestión es como todas estas cosas se vuelven mundanas, tanto para Kostas como para Fink, se trata del juego. Posteriormente agrega una quinta que sería en nuestra época, que sería oponer la globalización vs la mundialización, pues tanto en esa época con en la nuestra todo vale por información, pero esto tiene como efecto que sería la perdida de jugar o disfrutar del trabajo en una sociedad industrializada, además la globalización tiene como efecto la tecnología en generar una experiencia mundana controlada para y por la información que va mucho más allá del yo, sino de nuestra capacidad de

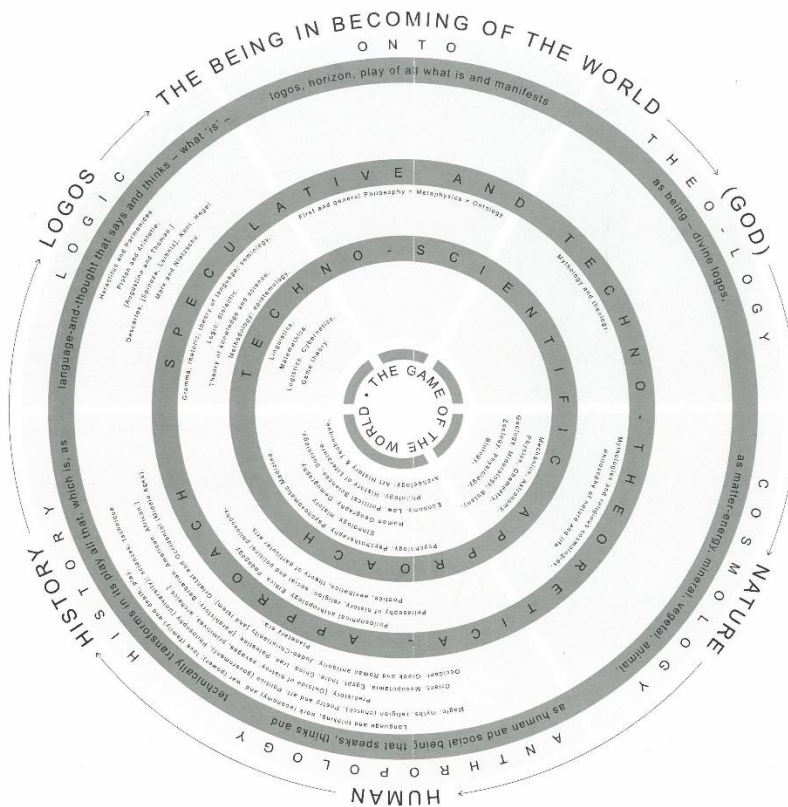
afectar nuestra manera de concebir el mundo como posible y no fragmentario (Kostas 1969 p. 218).

Por ello se prefiere y a lo que nos enfocaremos sería a su ensayo titulado “Play as a systems of systems”, publicado (Kostas 1980). Al comenzar este ensayo Axelos detecta que hay un efecto extraño en esto que sería ¿porque no es posible desde una concepción del trabajo, recuperar el disfrute por la colaboración y trabajo con otros?, ya que el trabajo impide que sea concebido como una actividad lúdica, a lo que Kostas responde de dos modos, la primera es que sería complejo recuperar algo que siempre formo parte del medio ambiente, pues para este autor el logos y la praxis deberían de estar juntas, mientras la praxis se desenvuelve en múltiples formas de técnica, el logos en nuestra época es fragmentario, la segunda debido a esta actividad. Pero profundizando el carácter fragmentario del discurso, de nuestra época siempre piensa la filosofía, la política u otros discursos como cerrados, cuando en general si la capacidad primera de los humanos es jugar y esto se manifiesta extrañamente como la primera posibilidad fenoménica, entonces se presenta como un problema abierto es decir un sistema abierto que es un sistema entre sistemas, es decir no desde un círculo cerrado sino abierto. Su definición hacia el juego del mundo sería:

“El mundo se despliega como un juego. Eso significa que rechaza cualquier sentido, cualquier regla que sea exterior a sí misma. El juego del mundo en sí es diferente de todos los juegos particulares que se juegan en el mundo. Casi dos mil quinientos años después de Heráclito, Nietzsche, Heidegger, Fink y yo hemos insistido en este enfoque del mundo como juego” (Kostas 2015 p. 21).

La manera de pensar de nuestra época se encuentra el logos en la época contemporánea desde el ser humano, pero este se encuentra fragmentado ya que el mismo se refleja como juego para el mundo creado por el hombre, pero el hombre no es una deidad. Además, de considerarse el juego como un meta sistema, la

filosofía ya no es una disciplina unificada sino una meta-filosofía, que varía de acuerdo con muchos niveles, y maneras de pensarse, de ese modo se establece el juego del hombre, pues al definir la naturaleza del mundo, se convierte una configuración dentro de una configuración, en este caso se tiene un ejemplo de un esquema que Kostas intenta ejemplificar un modo en que se entiende el juego:



Este es un esquema que se encuentra en el libro de “El juego del mundo”, donde Kostas comienza afirmando que resulta paradójico nuestra manera de entender el fenómeno de la globalización, pues todos los modos de entender el mundo se suponen como están juntos, de la misma manera que Fink, lo considera algo inmanente y que prevalece sobre las cosas tanto inter como intramundanas, por ello de cierta manera es posible seguir hablando sobre las cosas y sus configuraciones, como lo son los juegos de rol.

En el presente esquema si bien no se comentara de manera total, si se aproxima a la manera en que Fink está pensando el juego como símbolo del mundo, en donde la errancia del ser se transforma en el mundo, a través de movimiento iterativo, reiterativo y repetitivo, cabe mencionar que como tal es un “esquema”, pues se trata de una imagen y además trata de aprender aquello que todavía no está en las constelaciones de nuestro pensamiento (Kostas 2018 p. 2018). Lo importante sería expresar que nuestra época intenta mediante aproximaciones tecnocientíficas dar con el mundo, biología, medicina, ingenierías, economía, psicología etc.

Después se tienen las técnicas especulativas, hacia lo que intenta aproximarse es la manera de pensar la ciencia, en ellas se encuentran las disciplinas interpretativas como lo son los estudios arqueológicos, la filosofía, las disciplinas históricas etc. Por último, se tiene se tienen cosmovisiones de lo que acontece como posibilidad del mundo, en teleologías, mitos, ontologías, antropologías y religiones (Kostas 2018 p. 2018). No estamos en momentos de cuestionar la obra de Axelos Kostas pero si se puede decir que guarda ciertas relaciones con el pensamiento de Eugene Fink, en torno a lo que designamos como el juego del mundo. Pues al final de su libro el también interroga si “¿acaso no involucra la cosmología que forma una parte de la ontología, o acaso pertenece la verdadera filosofía concerniendo el mundo, sobrepasan las formas tradicionales de la metafísica como plantean preguntas?” (Fink 2016 p. 2010).

La tarea según Kostas no sería el mundo presente dado que la tecno-ciencia ocupa el saber técnico nuestra manera de contemplar el mundo es errante y reiterante, tendiendo a confundir el sentido global con el sentido mundano, sino futuro, ya que, en nuestra era tecnológica y digital, darse del futuro no es dado bajo un código o un slogan, pues una comprensión del futuro no es dada por medio de códigos y procedimientos, sino por medio de una narrativa, interacción y motivación en conjunto que constituye la experiencia de la mundanidad. Que nos es dada mediante antagonismos, pues el sistema de energía, de los organismos vivos, de la materia y de la historia política no viene dado sin antagonismos, en la introducción

del libro “el juego del mundo” menciona acerca de la actividad lúdica y los universos de discurso que tenemos con el día a día (Kostas 1969 p. 7):

“¿Cuál es nuestro rol como lectores y como participantes de diversos modos de jugar?, nuestra tarea consiste en saber leer en una instancia dada el juego del mundo cada otro tipo de juego, y, principalmente el juego del mundo. Pero no solamente leer, sino necesariamente jugar, invirtiendo las reglas cuando sea necesario, experimentando más allá de la dicotomía del sujeto y objeto, con una pluralidad de perspectivas en cada problema” (Kostas 1969 p.7).

Esto guarda similitud con el pensamiento de Fink y se podría hacer todo otro trabajo trabajando de manera minuciosa su pensamiento con el de Fink, en primera instancia se podría comentar que mientras Kostas, intenta relacionar el materialismo dialéctico con la fenomenología de Heidegger, que, si bien son tradiciones ontológicas distintas, en primera instancia Fink solamente trata de retomar el pensamiento fenomenológico. La otra diferencia importante entre Kostas y Fink, serian que la primera intenta comentar que el juego sería una actividad intermundana que de la misma manera la piensa Fink, la diferencia radica en el mundo de acceso hacia ella que corresponde a la tarea compleja y en extremo de importancia para la fenomenología.

Otro aspecto que podemos mencionar acerca de sus pensamientos serían aquellos relacionados con el valor de verdad en las afirmaciones acerca del juego del mundo, pues que puede entenderse como verdadero o falso si el mundo se trata de un juego pues, de un lado se está lo que se entiende como la adecuación entre el intelecto y al praxis, pero donde queda la región acerca de las maneras de aproximarse la verdad, pues ya que “cada fundación o ensamble de axiomas, postulan cosas básicas conmoviendo sus fundaciones” (Kostas 1969 p. 2014). Pues la verdad de cierta manera corresponde a una esquemática de historia el mundo que abre al mundo del pensamiento y al juego del mundo. Esto se asemeja un poco a la manera en que se interactúa en los juegos de rol, pues corresponden de una manera

adecuada e inadecuada con los contenidos que suceden y en el suceder del pensamiento colectivo hacia los juegos de rol, quizás en un momento soy un elfo bardo y es válido usar mis habilidades en beneficio del grupo, pero en otro momento definitivamente no.

De este capítulo lo que se puede extraer sería que en primera instancia se tienen un modo de entender los juegos de rol, devaluando la imagen o nos ser considerado de manera cultural, pero es más interesante y asombroso, considerar la “naturaleza” misma de los reinos fantasiosos como “escondida”, en donde las personas que juegan siempre son máscaras y no individuos, esta sería la primera consideración de acuerdo con la tradición antigua del juego. Posteriormente se tiene la idea del mito y el culto, en donde se expresan lo genuinamente humano como jugador, en donde lo que se expresa es un símbolo, acorde a lo denominado como imagen sensible que a su vez acompaña el juguete que en este caso puede ser usado como máscara acompañada de las técnicas encantadas sean consideradas sagradas o profanas, por último, se tiene el juego del mundo sin jugador.

Pues en este caso se acerca más la apreciación que está en la experiencia de pertenencia a los contextos y realidades, que no siempre son intra-mundanas sino que constituyen la mundanidad del juego, por ello creo que en vez de preguntarse, si el juego de rol en vez considerase desde la biología, la sociología, antropología, es decir una disciplina temática y luego reunirlo, la primera pregunta podría ser como estos mundos fantasiosos, con hechiceros, caballeros, dragones entre otros, nos pertenecen a nosotros pero en un sentido de familiaridad y seriedad, como es que estamos inmersos en la experiencia del juego rol. Por ahora se prefiere dejar el tema relacionado con el pensamiento de Axelos Kostas, y pasar la discusión sobre otros temas relacionados con el pensamiento de Eugene Fink.

Entre estos queda como interrogante las maneras en que se tienen los modos de interrogar el juego y su relación con ciertos aspectos acerca de la fenomenología de este Fink, por ejemplo, su vinculación con la moda como algo que involucra una

especie de juego, pues ni se trata de un aspecto objetivo como tampoco meramente ideal, sino que acompaña algo que excede como mero fenómeno. En como también en el siguiente capítulo, se observará que el juego está relacionado como un fenómeno fundamental de la existencia humana, lo cual quiere decir que es inherente a nosotros, además se profundiza un poco más acerca de los temas relacionados con esta disposición fenomenológica hacia el juego del mundo. Por último, se va a revisar el juego relacionado al método fenomenológico, en donde aclara ciertos temas relacionados con la operación de la reducción, en donde se menciona varios aspectos de esta actividad, como también su relación con el pensamiento y la filosofía.

## Capítulo 3

### Juego y Fenomenología

El propósito de estos dos capítulos (el anterior y este capítulo), que están relacionados es generar una serie de ideas en torno al juego y su relación con la fenomenología de Eugene Fink. Por lo que se va a dividir en tres objetivos necesarios para la presente investigación. El primer objetivo es retomar algunos planteamientos sobre el juego, que se encuentran principalmente en cuatro de sus Textos: 1) "Oasis de la felicidad" (1956), junto con el apartado "Fenómenos fundamentales existenciales"(2011), 2) "El juego como símbolo del mundo" (2016) que se va a utilizar como texto principal y, 3) "La moda: juego y seducción" (2016), que se usará para la aplicación, en términos de cómo se entiende la fenomenología aplicada hacia el entendimiento de la "experiencia" lúdica. En segundo término, una vez que sea reconstruida la fenomenología del juego, es generar una perspectiva de esta fenomenología en relación con la empatía, en donde se puede entrever que se trata de una posición específica que ayuda al entendimiento del juego. El tercer objetivo y último, será retomar estas exploraciones para guiarnos hacia el entendimiento de los juegos de rol, con el propósito de evitar la paradoja que existe entre el humano o participante o jugador que juega, pero que, al mismo tiempo, no reflexiona sobre el juego de manera filosófica o de un cuestionamiento acerca del juego, pero en el que está inmerso al momento en que juega.

#### 7- La realidad e irrealidad del juego

Dando continuación al capítulo anterior pasaremos a resolver algunos temas que no se han desarrollado a profundidad. Ya hemos mencionado que el primer texto a analizar sería el texto de "Fenómenos fundamentales de la existencia humana" (2011). se quiere comentar que la relación que mantiene, Fink acerca del juego

humano, pareciera que le es extraño a cualquier comprensión. Es así como lo que propone:

“El hombre en tanto juega no piensa y en tanto piensa no juega. Esto vale como una opinión corriente sobre la relación de juego y concepto. En ello de seguro hay algo verdadero. Con ello se dice una verdad parcial. El juego es extraño al concepto porque en sí mismo no impele a una autocomprensión estructural. Sin embargo, no es de ninguna manera del todo ajeno a la comprensión. Al contrario. Él significa y da a significar – representa” (Fink 2011 p. 243).

El juego tiene un sentido en sí y por sí mismo, continuando con el tema, los jugadores tienen el mundo y su sentido, la cuestión es si el sentido solamente lo tienen los jugadores y de ser así, el juego no es una cuestión mundana, y la pregunta salta a la vista sobre donde se conceptualiza esa visualización del juego como un mundo en común. En este punto se relaciona un poco con los procesos del juego de calabozos y dragones en donde si veo a alguien tirando dados y riendo sobre los eventos que suceden, suele ser un evento de extraño, en cambio cambia totalmente la experiencia del juego desde el punto de vista del jugador.

Es por ello, que Fink pasa a comentar que depende de la doble conceptualización, qué se tiene hacia los espectadores con relación al juego, sobre todo de los que “perciben” la actividad de forma pasiva, la cual es temporal e indiferente en torno a la participación en el juego, ya que para Fink gran parte de nuestras relaciones sociales de modo coexistente son selectivas. Por ello, comenta, los espectadores del juego están “ante el mundo lúdico” (Fink 2011 p. 244). Esto quiere decir que simplemente se trata de una actividad que se realiza al pasar, como sucede al estar ante la expectativa de una pareja de amantes, alguien trabajando, estar en un velorio, etc. Por ejemplo, alguien que está viendo a otros jugar se puede hacer al pasar, o cuando alguien está viendo un manual de monstruos.

En cambio, es diferente la vivencia del jugador, pues están “en el mundo lúdico” (Fink 2011 p. 244) y esto lo ejemplificamos desde una imagen para comprenderlo mejor, por ejemplo, si visualizamos en de donde está el público como espectador y que están percibiendo el escenario que está hacia ellos, podemos ver que los actores están en siendo, por lo mismo los espectadores no son un público pasivo, en cambio el juego está enmascarado para ellos mismos y nos es confusa la experiencia lúdica, ya que “evidentemente: los actos lúdicos son siempre también procesos reales; sin embargo, los procesos del jugar no son idénticos con los sucesos actuados o, mejor, ejecutados en la aparente, imaginaria escena del mundo lúdico” (Fink, 2011, p. 245). Es decir, la apariencia del juego es el irreal, la actividad “real” es la acción lúdica, por ejemplo, dentro del juego de rol se encuentra al lanzar un hechizo o contemplar un escenario teatral en el que distingues de manera extraña lo que es real en la escena imaginaria.

Aún queda la cuestión sobre cómo los espectadores logran percibir el mundo del juego, ya que el fenómeno de la improvisación no solamente es una actividad sugestiva y de carácter ilusorio que trata de aparentar la realidad, al contrario, el juego y la imaginación se perderían en la realidad. En cambio “El poder de dar a conocer de un juego de representaciones no alcanza su punto culminante cuando el acontecer lúdico se confunde con la realidad cotidiana, cuando temor y compasión atrapan a los espectadores de tal modo como nos puede ocurrir a nosotros en tanto testigos casuales de un espantoso accidente de tránsito” (Fink, 2011 p. 245). De hecho esta apariencia irreal en el espectáculo, permite afectarnos a nosotros en términos de tomar o ponerse dentro de la perspectiva de estas circunstancias imaginadas. Por ejemplo, nos comportamos de manera diferentes en las circunstancias imaginadas en los juegos de rol y además nuestras reacciones ante los resultados de la tirada de los dados.

Con ello se aclara la cuestión sobre el fenómeno actuado en el juego de rol, pues según Fink el juego es algo irreal, “más bien el juego como tal es existente, al mismo tiempo no está ahí el mundo lúdico actuado”, pues parece ser que en parte se hace

referencia a la no actualidad temporal de la acción imaginada, pues cuando alguien lanza un hechizo de magia, no quiere decir que ocurra en realidad, sino que ocurren en un escenario imaginado (Fink, 2011 p. 246). Debemos de tener en cuenta que el juego posee un sentido y contiene muchos significados entre sí, sino que el carácter fantástico es un presupuesto para que pueda referirse a alguna realidad significativa, por ejemplo: en el escenario de calabozos y dragones acerca de la alusión de materialidad se tienen libros, dados, figuras, pero eso es igual a jugar calabozos y dragones, en donde hay cosas, pero eso no quiere decir que ocurran los eventos imaginarios en la realidad. En es decir, que vale como lo esencial, revisemos el ejemplo dentro del juego de rol con respecto al género y especie de cada jugador, qué se vuelve real debido a su representación. Pues en el acto simbólico se da a conocer , el jugador aparece actuando en determinados roles que son parte de la representación del fenómeno de la actuación implícita en el juego. Por el termino de esencial, en según Husserl en su libro “ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica” denomina “todo lo que una cosa es en respectos y conforme a su esencia”, no se toma en cuenta que esencia sea un correlato entre idea y materia, sino también comenta que es algo relacionado a un modo de que le pertenecen extensión, dominio y espacialidad, continuidad (Husserl 2005).

Si bien se prefiere dejar este tema a la investigadora sobre la imaginación y la fantasía, que es experta en Husserl, llamada Azul Katz. En su texto acerca de la imaginación y la fantasía, comenta que la imaginación o la fantasía son temas relacionados con la inmersión hacia los objetos y las variaciones cualitativas “de las cosas fantaseadas, también dice Katz:

“En el segundo caso, el del fantasear voluntario, la conciencia busca constituir algo idéntico y determinarlo progresivamente a través de distintas apariciones, es decir, fantasea un objeto y su mundo circundante. Sin embargo, también en este último caso los horizontes de posible determinación se encuentran indeterminados, pues incluso si el curso de la

fantasía imprime un estilo y limita las direcciones en las que pueden extenderse los horizontes de la invención, el futuro de lo fantaseado no está pre-delineado en lo que aparece. Por el contrario, en cualquier momento es posible introducir una característica sin ninguna relación con lo anterior o incluso en discordancia explícita con toda la serie de apariciones anteriores. Es decir que no solo en las fantasías involuntarias, sino también en las fantasías voluntarias suficientemente estables, los horizontes de posible determinación se encuentran radicalmente indeterminados” (Katz 2022 p. 5).

Con ello se puede decir que el juego tiene características irreales, en tanto que es dado a conocer por medio de una representación simbólica y su significación, que demarca un entorno trans-subjetivo, en donde no hay una indiferenciación entre él y el otro o el escenario; entre el ser humano y la gente; entre los actores y el espectador, es decir en el espectáculo y diferentes perspectivas hacia el espectáculo, que generan un punto de vista en común, que está fuera de una subjetividad individual. De ese modo lo sintetiza Fink: “La comunidad lúdica, que pertenece al juego de representación, no está todavía caracterizada de modo suficiente en su relación con el mundo lúdico, si se abstrae el comprender simbólico, que requiere de la irrealidad de la escena como condición para la aparición de lo esencial supra-real”, por ejemplo, al momento de observar una película o cuando estamos jugando a alguien un video juego (Fink 2011 p. 249).

Esta idea es importante debido a que nos advierte Fink a tomar en cuenta que todavía faltan conceptos por desarrollar la relación, entre la comunidad y la mundanidad lúdicos, por lo que hace falta sería relacionar como se desarrollan ambas (la comunidad y la mundanidad) entre sí, en términos de la comprensión simbólica, por ejemplo, es diferente como trabajan entre si un equipo de elaboración de una película a como realmente alguien está contemplando una película, y no es lo mismo ver una película a como alguien realiza esa película.

Esto es para sostener que el ser humano no es un ser simple en el estado de cosas determinadas, sino que en el juego expresa casi su forma opuesta, a través de las características anteriormente comentadas, pues tanto en la comunidad en relación con el mundo lúdico, ya que saben que el juego está relacionado con un rasgo de “realidad” y de irrealidad, transitorio y compartido. Pues el juego representa una posibilidad reiterativa que se alberga en la expresión pictográfica, de ese modo alberga toda posibilidad de envolver a los otros fenómenos fundamentales de la existencia humana, como lo es el jugar a trabajar, a amar, a luchar o con experimentar asistir a un festival acerca de los muertos, lo que envuelve al jugador mediante el elemento imaginario de lo aparente del mundo lúdico, por ejemplo; alguien puede jugar a la guerra expresando un conflicto imaginado, o alguien puede jugar cuando coquetea al otro y además es reiterativo el hecho de que se vuelve uno mismo aquél que le da significado presente a la circunstancias.

Esto resulta instructivo con respecto a “Calabozos y Dragones” debido a que para jugar no es posible pensarlo desde fuera del juego, puedes ver películas o leer libros de fantasía, pero no es lo mismo jugar el juego de “Calabozos y Dragones”, como tampoco es igual comentar un partido de fútbol a observar el partido de fútbol, además de que tenemos un punto importante acerca de la empatía en este rasgo del juego. El ser humano al tener una disposición empática hacia el juego, puede entender tanto el momento entre la interacción en el escenario fantástico e irreal de su personaje al enfrentarse o encontrarse con otro personaje, como los aspectos reales que se dan en las interacciones con los libros, que son objetos reales y comprensibles, aunque se traten de escenarios imaginarios, las tiradas de dados, los turnos, etc. Otro aspecto que está relacionado con la empatía sería la capacidad de apreciar el juego, como espectador o como jugador, que a su vez también nos permite relacionarnos como otros en comunidad, desde otro modo y asumir otros roles que no son determinados por uno mismo, sino que se establecen a través del reflejo del mundo lúdico que se crea en comunidad. Por ello podemos ir relacionando la empatía con el juego. Ya que cuando jugamos de cierto modo “corregimos” nuestro modo de ver el mundo, pues si el juego es

un modo de entender nuestro entorno social, entonces es un símbolo y no una cosa, lo cual a través de la empatía nos permite diferenciar que es el mundo y que es una cosa, por ello Fink comenta:

El mundo no es meramente algo humano, no meramente una estructura existencial, no meramente una determinada constitución ontológica, aunque este verdaderamente es en de una manera peculiar un camino cambiando hacia lo humanamente intramundano siendo y de cierta manera hacia un sentido humano enigmático; es “humano” porque es primeramente el humano es mundano” (Fink 2016 p. 70).

Debido a que el juego es el símbolo de una vivencia humana y, primeramente, un modo de entender la vida cultural, si bien es la imagen de algo irreal también es reveladora y objetiva en el mundo como también puede resultar enigmático para nosotros, por ejemplo, resulta complejo entender en primera instancia alguna cuento o novela, pero también es importante remarcar lo anteriormente mencionado sobre la mundanidad del juego humano.

## 7.2 Juego y pedagogía

De acuerdo con Steve Stakland (2024) el pensamiento de Eugene Fink hacia la educación, siempre estuvo presente debido a que durante su vida impartió clases acerca de la filosofía de la educación. Según el pensamiento de Stakland, la propuesta de Fink trata de mediar la tradición anglosajona acerca de la educación en términos, por un lado, de la participación pragmática y por el otro, el aspecto creativo e innovador de la educación (Steve Stakland, 2024 cap. 12). Retomando sus reflexiones acerca del juego, desde la cosmovisión y ontología de Fink y que hemos recorrido en su libro “El juego como símbolo del mundo” ), lo que se puede vislumbrar es que el juego no como un modo de entender el mundo y, en ese caso, sirve como analogía para entender la educación como un ejercicio de la pedagogía. Dentro de sus reflexiones acerca de la pedagogía, se encuentran las reflexiones

sobre la pedagogía de Jhon Dewey, las ideas sobre el pensamiento y la creación vinculada hacia el aprendizaje. Cabe agregar que no es el propósito de esta tesis desarrollar las ideas del filósofo pragmatista, sino tratar un tema particular que se vincula con la presente investigación, que sería el cómo aprendemos cuando jugamos y cuando esto sucede, puede ser que las relaciones pedagógicas sean una variante del juego mismo. En palabras de Stakland cuando jugamos aprendemos algo sobre el mundo a través de la analogía de lo que posiblemente ocurre en la realidad, por ello para Fink la pedagogía es primaria acerca de condición humana (Stakland 2024 p. 115), pues permite expresarnos y explicitar las vivencias de lo que sucede en nuestra vida comunitaria.

### 7.3 La síntesis entre la mimesis y la poética

La propuesta de Eugene Fink acerca de la educación sería mediar la propuesta de las mimesis y poesis, mientras la educación se basa en técnicas que puede entenderse como mimetismo, en donde se trata de “imitar” cierto tipo de conocimientos prácticos, se tiene el lado lúdico, al mismo tiempo, de la creación e innovación hacia esas técnicas. Por ello enfatiza de modo sugerente que la pedagogía debería de ser formativa y encaminada hacia el crecimiento, esto lo desarrolla Stakland (Stakland 2024 p. 117). De acuerdo con ciertas perspectivas. Una primera perspectiva sostiene que, aunque la educación cumple funciones prescriptivas relacionadas con la formación del vínculo social y cultural, es decir, una *Bildung* ajustada a estándares sociales establecidos, Fink considera que este enfoque resulta insuficiente. Según su punto de vista, centrarse únicamente en estándares ideales limita la actualización de los procesos formativos. En contraste, al incorporar el juego como práctica pedagógica, surge la cuestión de cómo las actividades lúdicas pueden contribuir a innovar la educación en relación con la realidad (2024 Stakland p. 118).

La siguiente perspectiva sería el aspecto progresivo hacia la educación que impulsa o motiva el conocimiento, en el sentido de permitir crecer al alumno. Y a que

la educación es la responsable de educar el desarrollo en libertad del alumno, de lo contrario todo el ámbito pedagógico sería invariante y vertido hacia la reproducción de procedimientos y de ser así no sería necesario el ámbito educativo sino que la empresa de capacite para trabajar, pero como educación también es necesario la adquisición para motivar o innovar el sector de que si bien forma parte del ámbito formativo no es igual a pensarlo en términos de crecimiento, y del maestro, por ello a través del mundo del juego, cualquier cosa que sucede en el mundo educativo es permisible en propósito de generar un acompañamiento apropiado, por ejemplo la manera en que utiliza el pizarrón y para dar ejemplos debería de ser en términos de expresión hacia la libertad y hacia desarrollar un modo específico de dejar ser al alumnado, para aprender acerca de su anticipación interna hacia su futuro de sus decisiones, pero se debe de entender que el juego principalmente no como actividad propia, sino interactuar desde ese modo de juego (Stakland 2024 p. 118).

Es pertinente considerar ambos enfoques desde la pedagogía formativa y la innovación orientada al juego. Como se mencionó anteriormente, la dinámica del juego facilita la integración de las reglas con la creatividad en las situaciones interactivas que ocurren en el aula. Podríamos comentar que están las propuestas pedagógicas desde el ámbito formativo y prescriptivo que sería el generativo que impulsa al crecimiento. Asimismo para Fink ambos lados son primigenios y necesarios para la educación. Para Fink el juego permite armonizar con ambas tradiciones, a través de la inculcación de las tradiciones vivas, que forjan grupos de normas que permiten la coexistencia con los otros de manera que convivimos con nuestro presente a través de nuestro estudio del pasado de manera explícita en el espacio educativo, de manera en que se vincula el alumno a un patrón preestablecido de manera creativa (Stakland 2024 p. 119-120).

Por tanto, la importancia de retomar la propuesta hacia el juego en el ámbito educativo, debido a que todo tipo de juego es un intento hacia -experimentar o hacia vivir- la vida, y tratar de aprender la vida como jugable, como también se trata de

comprender que la vida es resistente -o se resiste- a ser comprendida por medio del juego. La libertad se considera una base para la educación, tanto en su dimensión formativa como en el desarrollo de hábitos. Si los procesos educativos se dejan únicamente al estado natural de la imitación, puede limitarse la formación de comunidades y la generación de procesos creativos (Stakland 2024, p.120). La relación con el juego y la educación es interesante, ya que al presentar las relaciones pedagógicas desde el juego y a su vez, nos permite reflexionar sobre el juego como cosmología. Lo que nos proporciona las pautas para observar la importancia existente acerca de los juegos de rol y lo que podemos aprender acerca de los juegos de rol, como por ejemplo lo que ha sucedido en los juegos de rol que poco a poco se han ido adaptando a películas, series, videojuegos etc.

### 3.1 El método fenomenológico hacia la moda

En este apartado se quiere retomar el libro de Eugene Fink, "Fashion and seductive play" (2023), con el propósito de observar y retomar su propio método acerca del análisis de la moda, por ello no nos detendremos en sus reflexiones acerca de la relación intrínseca entre la moda y el juego, sino retomar y explicitar la organización aplicativa de la fenomenología aplicada hacia el análisis del fenómeno de la moda, la moda entendida como un modo de expresión de un estilo de vida pero que de manera posterior se va definir. El primer punto a comentar, sería la justificación que existe hacia la filosofía y la moda porque sería relevante ser considerada, por la filosofía.

Lo que podemos comentar al respecto, sería que la moda es algo intrínseco a la constitución de la humanidad, pues la ropa siempre ha pertenecido a la especie humana y por ello, puede considerarse un aspecto que se relaciona con la fenomenología, que sería la corporalidad, ya que en términos de la moda y la ropa, son expresiones corporales y que son circunstancias cotidianas que expresamos en la vida en sociedad. Por moda no solamente se entiende la ropa

que vestimos día con día, sino que Fink la define como: “las ocurrencias del día con día que son empáticamente elevadas hacia acciones y por gustos contemporáneos, al menos en términos de cómo son presentadas” (Fink 2023 p. 50).

Es decir, la moda está relacionada con el estilo estético de la época que se pueda analizar, lo que lo vuelve en extremo importante para nuestros argumentos sobre la relación que hay entre la empatía con el juego. Pues la moda y su relación con la empatía implica estar en las circunstancias. Es decir, se trata de expresar un estilo de forma empática, lo que implica pensarnos acorde a un estilo vivenciable que esté acorde a una comunidad, como en el juego de rol, por ejemplo la manera en que vamos adoptando un modo de entender el contexto, sea medieval, gótico, ciberpunk etc.

## 8.2-La moda como fenómeno social

En el siguiente apartado retomaremos el primer punto para seguir con el método de análisis que estamos proponiendo, el cual se basa, recordemos, en la postura de Eugene Fink acerca del juego y su implicación con los juegos de rol, sobre todo, cuando resalta que la moda, como fenómeno, es dinámico y en general está relacionado con el movimiento cultural, ¿pero el tema es hacia dónde y que tipo de movimiento?, ¿es el propósito de la extravagancia que se utiliza para adoptar y expresar un estilo?, pareciera que el diseño de todo estilo estuviera fuera de un ámbito intersubjetivo es decir hay una especie de acuerdo sobre el sentido de la expresión “corporal” sobre la vestimenta, en cambio puede parecer ridículo cuál es su diseño siempre y cuando no se tenga en consideración el estilo. Por ejemplo, si me visto como en la era paleolítica, estaría fuera de estilo y alguien se viste como un guerrero samurai, la apreciación sería difícil de entender, entre nosotros y hacia nuestras vestimentas etc.

Además pareciera que hay una fantasía implícita e importante en la moda, cuando se hace o se crea moda, ya que “la idea de ser único” (Fink , 2023, p. 63)), o

viceversa, es decir cuando usa una prenda no da con la sensación de ser único el que usa esa prenda, pareciera que se rinde/ se rindiera a una fuerza superior que diseña la moda, en cambio Fink rechaza la idea de que la moda solo sea un fenómeno de caprichoso o una fuerza impositiva, ya que el inventor de una moda, es decir un músico no te obliga a escuchar su música cuando inventa una canción, como tampoco, un chef intenta hacer un platillo nuevo para agrado, con el propósito de obligarlo a otro a probarlo, lo mismo sería con el que inventa una prenda no la diseña solamente en términos de capricho, de lo contrario no se entendería la extravagancia o los movimientos artísticos innovadores que conlleva el diseño textil para definir la expresión de la moda, los festivales o conciertos de moda.

Por ello la propuesta de cambiar la perspectiva que se tiene acerca de que la moda es inútil, extravagante o un lujo, Fink opta por comentar que “los pensamientos verdaderos no siempre tienen que ser solemnes” pues, “la moda pertenece a lo público y a la vida social” (Fink 2023 p. 61). Ya que nadie diseña un estilo propio para solamente usarlo en él, sino que cualquier expresión dentro del arte, puede ser también un estilo, una emoción o un sentir que debe ser expresado hacia lo público. Por tanto, esta relación es fantástica e intersubjetiva, como lo afirma Fink, pues se trata de un imaginario colectivo y por ello, no puede partir de un presupuesto preestablecido, aunque tampoco puede tener un valor cuantificable, pues el diseño, desde un estilo de autor o artístico, es innovador y da con el gusto ilusorio estético de sentirse único en el mundo al vestir de cierta forma, pues se trata de “elegir” o de expresar un estilo propio .

De estas ideas se puede observar que Fink intenta ir más allá de una consideración antropológica, como también no solamente toma la moda desde un punto de vista económico, sino que trata de observar la armonía que guardan las expresiones y cambios transitorios que se dan de forma integrativa en la moda ( Fink 2023 p. 90) Como también toma en cuenta que la moda es algo intrínsecamente humano y que está acorde a una dinámica expresiva e intersubjetiva, que trata de ir en concordancia a los movimientos intersubjetivos de una comunidad en consenso

y, consecuentemente , habla de la creatividad en el manejo de las técnicas para generar un estilo nuevo a partir de otros estilos ya existentes.

Lo anteriormente dicho, es parecido a la reflexión hemos trazado con respecto al juego de “Calabozos de Dragones”, debido a que en las expresiones en la narrativa en conjunto se va entrelazando un cierto estilo narrativo característico, que se vuelve intrínseco a los símbolos de ese mundo creado en el juego, como también de los personajes que interactúan en esos lugares creados. Por ejemplo, quizás no es lo mismo el juego de “Calabozos y Dragones” y su estilo, a lo que se manifiesta, por ejemplo: basado en la mitología de los libros de Tolkien y que expresa una estilo fantástico medieval, en los juegos de rol de ciencia ficción, futuristas de horror basado en la cosmología de Lovecraft , historias de vampiros, juegos basados en la mitología nórdica, apocalipsis zombi, entre otros más, a lo que se puede comentar que valen como ciertos estilos narrativos que expresan un modo lúdico.

### 8.3- La moda entre seducción y liderazgo

Otro punto importante para retomar en esta investigación, sería la relación que guarda la moda con el juego, ya que la moda cuando es aplicada se vuelve llamativa, mientras que la otra se vuelve sugestiva el liderazgo, la segunda apela a la idealización y la repetición de forma sumisa, la seducción apela a la exageración, la extravagancia y la empatía en torno a cómo expresamos ese estilo. Por ejemplo, esto aplicado a los juegos de rol, resulta entendible que el estilo gótico que se puede apreciar como lúgubre, oscuro de “Vampire la mascarada”, este estilo de juego representa o puede llegar a representar ese conflicto que puede existir entre los clanes y las alianzas políticas, como también un estilo gótico y tenebroso. El vestuario en *Calabozos y Dragones* suele ser más sencillo, adaptándose a las necesidades del entorno, como la exploración de mazmorras o el combate con monstruos, dependiendo del contexto de los aventureros.

Lo importante para el método fenomenológico es que la moda es más que la expresión de tener una clase social, es decir no está sujeta a un sistema financiero o un poder adquisitivo, de lo contrario no se entendería porque alguien quiere vestirse con las prendas, gustos sociales que suelen ser imitativos, como tampoco se entendería la industria de la piratería. Para Fink tiene un efecto magnético, pues más bien es un impulso para coexistir con la cultura. Por ello, es necesario aproximarse a entender que la moda no es recomendable dar por hecho que se trata de un simple proceso industrial, aunque tampoco es un hecho que se trate de un gusto individual. Ya que se sugiere valorarlo desde un modo de coexistencia, comunitaria, colectiva, características vivenciales y corporales. Quizás para nuestro proyecto sería importante entender que el juego es algo que varía desde la seducción y desde el liderazgo, mientras que la primera característica está relacionada de un modo peyorativo debido a que se relaciona a la seducción con la sumisión y el vicio también puede tener una connotación positiva al pensar en la seducción con el encantamiento y la sugestión de manera gregaria.

Para concluir con el tema de la moda, solo sería necesario agregar que nos recuerda, de modo semejante, al juego y en general se relaciona a la existencia de nuestra vida cotidiana, en donde se expresa de manera dialéctica, por este término se ha comentado anteriormente que se expresa un grupo o conjunto de movimientos o ideas o expresiones que alberga dentro de sí un conjunto de contradicciones. Como lo es la posibilidad y la libertad humana, debido a que somos libres en tanto que podemos concebir algo posible, pero libertad no es idea sino un grupo de acciones que podemos expresar y esto conlleva a un rango de posibilidades con nuestro entorno, por ejemplo, puedo ser libre de escuchar música o usar la prenda que me gusta, pero dentro del rango de cosas que concibo como posibles, en cambio no veo concebible algo que no concibo como posibilidad dentro de mi entorno.

Por lo que Fink recomienda que si se quiere entender la vida de la moda, de adentrarnos a lo vivido-experimenta dentro del- en el fenómeno de los diversos

estilos, como lo puede ser el steam-punk o el estilo de medieval de fantasía y culturas humanas. Lo que se puede extraer hacia el método que recomienda Fink para entender la moda, sería que uno olvide los prejuicios que tenemos acerca del valor cultural que tenemos, para que se posponga esa apreciación con el propósito de entender la manifestación simple que se tiene al contemplar un fenómeno dinámico y encantador, como lo es la moda (Fink 2023 p. 118-119). Con esto no es nuestro propósito indagar sobre el fenómeno de la moda, como tampoco explicar los orígenes de la moda o un estudio estético de la moda, sino intentar aclarar el interés aplicativo del pensamiento de Eugene Fink, sobre como aplica su método considerado por el cómo fenomenológico sobre la moda.

### 9.1- Sobre el método-fenomenológico de Fink

En el libro “La sexta meditación Cartesiana”, lo que intenta exponer sobre el valor y método de la fenomenología, intentando comentar que la importancia de la reducción no radica en exponer ideas abstractas y sino en la presentificación o actividad de la reducción en donde, que sea más próxima al mundo fenoménico que coexiste entre nosotros, la reducción no es una manera de poner la mente en blanco, o dar con significados exactos en correlato de lo ideal con el noemático, o encontrar el supuesto ego trascendental, sino en generar un modo de entender la vida de manera diferente. La otra idea importante es sobre la aclaración sobre como esta actividad se realiza y quien la realiza. En las meditaciones y su relación con el acto de fenomenología, punto de la fenomenología sería el de alcanzar la intersubjetividad objetiva hacia la experiencia estudiada, esto es logrado a través de la actividad conocida como la reducción.

Lo primero radica en evitar el argumento infinito en la reflexión sobre la objetividad de esa experiencia vivida, que lleva a pensar la manera en que se llega a la intuición trascendente y estética hacia la constitución del mundo, en este caso como la historia al explicar un evento delimitado no realmente vuelve completamente objetiva esta investigación. Por ejemplo, estudiar la experiencia imaginativa de los

jugadores de calabozos y dragones, sin tener en cuenta el modo en que lo objetivo, tratando de clasificar los estilos de juego y jugadores, podría llevar a suponer que hay tantos modos de entender el juego como hay jugadores de rol, lo que mis resultados serían infinitos de transmitir de manera objetiva. Por ejemplo, de aquellos que investigan fuentes históricas al examinar toda y cada una de las fuentes para que “objetivamente” de su versión científica de los hechos, sino que es a través de su auto-referencia y auto crítica que permite a otros investigar la perspectiva que esta investigación realiza, la que vuelve valiosa estas investigaciones, en este punto es importante aclarar el realiza la acción es el humano y a la objetividad que se llega es del sujeto trascendental.

Pero este en Fink toma la forma de pregunta a admitir pues “¿Qué aspecto toma el pensamiento del ser en sí mismo, que se le intenta elevar y llevar más allá, de una región intramundana, esto es, más allá de la conciencia humana y su libertad, para comprender todas las cosas como sujetos?”, esta nota es importante pues los riesgos sería llevarnos al animismo al reflexionar incorrectamente sobre el juego de rol play, por ello si se sigue las indicaciones de Fink la fenomenología no es un método que intenta transformar la realidad, sino en dar el estudio tal cual es las cosas, cosa que para los juegos de rol play es suficiente con poder dar con los modos en que me es dado la experiencia (Fink 2011 p. 28). En este caso una historia de calabozos y dragones, los mundos en los que juega no son gracias a una objetividad meramente empírica, sino a un modo de entender las descripciones situadas y que son vivenciales para su comunidad desde un marco de referencial tanto subjetivas como objetivas (Fink 1988 p. 15).

Además, Xolocotzli en su artículo “La sombra conceptual. Conceptos operativos e indicadores formales en la fenomenología”, menciona que la valoración de los conceptos fenomenológicos, no son solamente son puestos en tela de juicio, por medio de un análisis lógico conceptual, o el análisis desde su constitución originaria, sino que lo que se configura a través de la articulación de estos conceptos. Pero Fink crítica el uso que se le da los conceptos lingüísticos, ya que el excedente de

significado no siempre es lo que ocurre en la expresión de los conceptos fenomenológicos, pues:

“Por un lado, esto quiere decir que el oscurecimiento que impregna el despliegue del pensamiento filosófico no es producto de intenciones de significado fallidas, sino que pertenecen a la naturaleza del medio lingüístico. Por otro lado, esto implica que la anhelada claridad y distinción filosóficas son posibles, pero sólo en cierto grado, debido a que el uso de conceptos es siempre impreciso y da lugar a sombras de sentido inadvertidas” (Xolocotli 2019 p. 5).

Esto es debido a que los modos en que se presentan los conceptos, de manera operatoria dejarían una sombra, debido a que la reflexión del filósofo siempre es finita, de modo que quedaría como temática por esclarecer. Un sentido inadvertido en este caso podría ser la relación que tiene la filosofía de los juegos de rol, en su dinámica, en donde la actividad del conocimiento compartido pertenece quizás el medio lingüístico y no a una actividad de carácter reflexiva y racional, pero que a veces provoca el pensamiento filosófico, la tarea sería pensar de manera filosófica lo que ocurren en las expresiones poéticas.

## 9.2-Sobre la fenomenología constructiva

Para Fink las vías en la que se puede emplear la reducción, la primera sería la fenomenología regresiva que intenta captar como las cosas u objetos nos son dadas, de manera originaria y también debido a que se nos objetivan de manera originaria es decir de ese modo ya nos es dada la experiencia, por ejemplo, los algunos colores, el volumen, la cantidad, la corporalidad, los ritmos, las emociones, los datos que nos son dados a través de la intuición etc. Su proceder es hacia las cosas que suceden de manera originaria, por ejemplo, nuestro modo de orientarnos en un lugar, el uso de la improvisación en la voz que nos parece atrayente quizás

puede estar relacionado al fenómeno del mothering y por eso lo encontramos divertido, es conocido porque los colores llamativos nos llaman la atención.

En el caso de la fenomenología constructiva, lo que se intenta exponer es como el uso de los datos, la historia en conjunto, pues nadie tiene preparado las narrativas de los participantes, es algo que se trata “de un dominio de unitario de los objetos temáticos de la subjetividad trascendental” (Fink 1988 p. 107), pues lanzar datos no tiene nada que ver con la historia, la descripción de las acciones, en cambio, cuando alguien es dungeon master no siempre tiene preparado todo lo que va a hacer, lo resulta interesante en extremo. Solamente se hace referencia a los actos de cognitivos construidos de la manera trascendental, por construcción no se hace alusión a la manera de inferencias que se realizan en la ciencia, sino a modos de referencia a los objetos conocidos y por conocer, pues no nos es dado los modos de referencia. Por ello Fink comenta:

“Sin embargo es cuestionable si las grandes realidades, de la existencia humana, la muerte y el nacimiento, si quiera apuntan a la una trascendentalidad actual, eso es en cambio evidente que lo constitutivo de los sentidos dándose hacia la trascendentalidad subyacente en lo mundano de los sentidos y elementos que no pueden ser exhibidos de un modo inmediato en el ser en contexto de la continuidad del mundo constituido, que claramente es dado por la reducción y es realizado por la posible temática para análisis intuitivos. Es evidente en este caso que, para entenderlo de cualquier forma, tenemos que construirlo” (Fink 1988 p. 62).

Por ejemplo, como jugador, yo no sé mucho de la historia que estoy por jugar en los juegos de calabozos y dragones, tampoco sé cómo se originó el mundo, que capacidades tengo y con quienes puedo contar o colaborar, al momento de estar jugando, muchos de los objetos no los conozco, es más yo no tengo preparada toda la historia de mi siendo ese personaje (sea dungeon máster o como jugador), por ello depende de narrativa en conjunto. Lo dado en este momento no solamente hace

referencia una mera presencia desde el punto de vista del espectador, en cambio la fenomenología constructiva es solamente presente hacia la apariencia presente y por medio de “los actos de la empatía siendo totalmente revelados, en su total concretización de la vida trascendental que se vuelve visible como una comunidad viva”, cabe mencionar que ese momento no indeterminado (Fink 1988 p. 57). Por ejemplo, quizás se empezó con un grupo máximo de 5 jugadores, pero si ellos comenzasen a juntarse a jugar haciendo sus propias aventuras serían 25 jugadores y así sucesivamente.

Por su parte Natalia Thomasplokia comenta que la fenomenología constructiva, no se trata de solamente de la descripción de la acción de un modo fenomenológico, sino generar entendimientos de los conceptos teóricos que no sea de manera en que se entienden los conceptos de manera simple, sino que pueden partir de manera interactiva con los estados de naturales de donde provienen (Thomasplokia 2021 p. 6). Esto es crucial debido a que “convertirte en un concepto, la palabra atraviesa una transformación especulativa” (Fink 1988 p. 7). Como lo habíamos mencionado anteriormente la filosofía fenomenológica de Fink proviene del asombro, pero este tiene ciertos criterios en concreto que serían: 1) Universalidad, 2) Dualidad, 3) Características eventuales y por último enfocado al desarrollo de la racionalidad. Esto se encuentra correlacionado con los modos en que se presenta la reducción fenomenológica, acorde a: 1) la totalidad, 2) la limitación de la reducción misma, 3) el descubrimiento trascendental del mundo y la eventualidad de la naturaleza y su asombro continuo hacia ella.

Por su parte Veronica Cibatora, en su artículo “The Kantian Echoes of Fink’s Idea of a Constructive Phenomenology and “the Fundamental Problem of the Relationship of the ‘Given’ to the ‘Ungiven” (Cibatora 2025), comenta que existen resonancias entre pensamiento de Fink y el pensamiento de Kant, ya que el mismo Fink reconoce que existen similitudes entre sus pensamientos, el de Kant en torno a lo denominado la dialéctica trascendental y por Fink como fenomenología constructiva, en donde se reflexiona sobre la actividad de la mentalidad humana.

Pero como señala por construcción hace referencia a "que "reconstruimos" el pasado de la humanidad, un pasado que nos rodea, un pasado de la intelectualidad objetivada (Geistigkeit)" (Fink, Sexta Meditación Cartesiana p. 175). De este modo por cognición se entiende que no solamente una acción racional, sino que pertenece a dos modos, la primera sería de manera conceptual, por ejemplo, los esquemas, las analogías etc. La otra sería la abstracción de estos conceptos llamados matemáticos, la autora pone un ejemplo el de un triángulo puede parecer un concepto, lo construimos de manera a priori, de manera que es dada de manera intuitiva de manera puramente sensible, por ejemplo, las imágenes de los manuales de Dnd, o en otros manuales de role play, se basan en esquemas o en actividades que están basados en imágenes.

Aún hay más pues, muchas de las situaciones se resuelven a lo que refleja las antinomias cosmológicas, ya que las situaciones no están basadas en la experiencia como tal, pues nadie de nosotros es un hechicero o un dragón, además cuando están aplicadas estas antinomias, resultan en ilusiones o contradicciones, aplicando meramente la razón individual humana. Por su parte Cibatoria también comenta de los usos de los paralogismos, en donde un argumento aparentemente es inválido, pero resulta válido o viceversa. En este caso resulta interesante como es totalmente algo semejante a los juegos de rol debido a que se basan en un mundo supuestamente infinito o no, pero también el uso de los paralogismos (Cibatoria 2025 p. 7). Como aclaración acerca de la aproximación de Fink hacia el pensamiento Kantiano que es importante resaltar se encuentra en su proyecto ya que:

“Lo cosmológico no lo pienso en realidad a partir de Heráclito, sino más bien de Kant; a saber, de la antinomia de la razón pura. La razón pura intenta pensar el todo. El todo es un concepto que, en principio se orienta hacia las cosas. Pero de esa manera, al pensarlo, nunca podemos experimentar el todo que lo reúne. Kant representa las aporías de un intento de pensamiento en el modelo de una cosa espacial. Pero subjetivizo el todo como principio

subjetivo en el proceso de la experiencia que se completa a través de la idea regulativa de la totalidad de los fenómenos” (Fink 2023 p. 149).

Un ente, se encuentra condicionado, en cuanto a una serie de circunstancias que, relacionadas entre sí, en tanto contingentes e intramundanas que en su totalidad es representada como el mundo y esta representación es considerada como incondicionada, lo que Fink argumenta y explora sería la experiencia y su relación con la totalidad (Garrido 2023 p. 7). Recordando que las categorías de los juicios de Kant en donde se reflejan dichas cuatro condicionadas, que tratan de la cantidad, cualidad, de relación y modo, estas permiten dar con los entes intramundanos que se consideran contingentemente como parte del mundo. Por otro lado, están las categorías de sensibilidad, que serían el tiempo y el espacio, que se niegan y por ello se confirman, por ejemplo, con respecto al tiempo el Angel comenta:

“Si el mundo no tuviese un comienzo en el tiempo, entonces, respecto de cualquier momento del tiempo que se elija, hubiera transcurrido antes una serie infinita de momentos, una sucesión infinita de estados de las cosas en el mundo. Ahora bien, desde un pasado infinito ninguna cadena de sucesos conduce al ahora, porque, por ser la serie infinita, siempre habría un ahora antes del ahora; y el ahora actual nunca llegaría. Pero como a nosotros nos está dado un ahora del mundo en el que nos encontramos, éste no puede tener por origen una serie infinita, sino sólo una finita” (Garrido 2023 p. 9).

Es decir, se tiene que suponer que tiempo es primordial, pero suceder del tiempo en nosotros es finito, pero lo que Fink propone es de índole distinta, pues “¿No tiene Kant siempre ante la vista el ser-en-el-tiempo y el ser-en-el-espacio del ente que aparece cada vez que habla de lleno y de vacío?” (Fink 2016: 310-311), ya tiempo y espacio se tienen y su modo presupuesto para entenderlos sería el de serie y el orden sucesivo de apariciones, pero sobre cuya competencia para ser aplicados al mundo mismo no se reflexiona, como ejemplo se tiene la presuposición acerca de que el mundo tiene una magnitud, porque según Garrido la “espacio-temporalidad

del mundo teniendo como presupuesto operativo una comprensión fundamental del espacio y del tiempo, que es la propia del ser en el espacio y en el tiempo de los entes intramundanos” (Garrido 2023 p. 111). En ese sentido no se tiene la percepción propia de un mundo de reinos olvidados o Greyhawk, porque solamente se tiene un mapa y porque se que hay lugares intuitivos hacia donde dirigirme, sino que cuando jugamos y solamente en presencia de los jugadores se puede entender lo que seria la serie supuesta de apariciones que se tienen en el juego. Esto de ningún modo quiere profundizar en la filosofía de Kant, solamente mencionar el proyecto cosmológico de Fink.

Por ello Fink recuerda que la fenomenología como actividad filosófica, consta de reunir a la identidad y que esta puede considerarse a sí misma de manera transparente, para ello Fink está en contra de la rigidez científicista o el relativismo, pues: “descripción sin boceto, sin asumir el concepto de un dado es ciego al positivismo; análisis sin conexión con la especulación el pensamiento, es decir, el análisis que sólo despliega vastamente este conocimiento es charla” (Fink, 2022, p. 7). Es importante recalcar que por fenomenología no se hace referencia a un perspectivismo, sino a los criterios anteriormente mencionados, en donde se clarifica el uso de la epojé como modo de suspensión de la atribución o por otro lado creación del juicio.

También cabe mencionar algunas características de esta construcción y sus referencias son particulares y hacia una situación, de modo que puede darse una coincidencia significativa, nada más. A través de momento fenomenológico, se puede partir mantener la problemática a diferenciar el objeto de lo es dado bajo esas coincidencias (Fink 1988 p. 66). Por ejemplo, se puede disfrutar y estar en comunidad, junto con tener juguetes bajo el setting del mundo de Reinos Olvidados o Eberron, pero quizás no sea válido para otra ocasión, lo importante seria retratar porque estas referencias permiten generar un sentimiento de alegría, estar en comunidad, seguir reglas y usar los objetos, que se vuelven actividades plausibles para generar un mundo en común.

### 9.3-La predicación del método fenomenológico

Lo que nos lleva al apartado a retomar de las “Meditaciones Cartesianas”, que sería, la actividad de la fenomenología como predicación, pues la fenomenología como también cualquier actividad que quiera considerarse científica, debe de valerse de un medio expresivo que sería el uso del lenguaje, ya que permite guardar el sentido predicativo del uso del lenguaje (Fink 1988 p. 95). Esto quiere decir que la comunicación de los resultados del científico no es dada por un medio trascendente, sin embargo, cualquier científico hace cuidado de las afirmaciones predicativas que realiza en pro del cuidado de sus objetos y objetivos de estudio. De ese modo se genera un nuevo modo de entender la fenomenología como predicativa, que hace alusión a las observaciones, intuiciones y cuidados que mantiene la intuición filosófica en la ciencia, pues el científico no inventa sus descubrimientos solo por llamarles de un modo singular, son dadas esas cualidades y objetos gracias a una especie de intuición y que cambia el modo de significar ciertas palabras, y que se da a través del “uso” del lenguaje que se ve alterado por medio de la invención científica (Fink 1988 p. 95). Por ejemplo, aquellos que inventaron la llamada teoría de la mente o también aquellos que llamaron las ciertas células como neuronas espejo, llevan a crear ciertos significados del mundo ciertas palabras.

### 9.4-Sobre la metáfora

Lo que además hay que considerar, porque la expresión metafórica desde el uso de lenguaje natural como fallida para el uso analógico de la referencia en la expresión del conocimiento científico, esta sería la metáfora que expresa un modo de comunicación analógico, es decir una forma expresiva que nos es dada en imágenes en conceptos abstractos (Fink 1988 p. 98). Esta idea es importante debido a que entendemos lo que sucede en el juego, no una abstracción, por ejemplo cuando escuchamos a alguien jugar el juego de rol, es diferente jugarlo a leer las reglas del juego, y aunque puede ser un juego con muchas reglas, el juego o jugar

como tal se trata de un modo metafórico de expresiones, no tanto de conceptos como tal. Ahora como es que entendemos las metáforas, para Fink sería por medio de la comparación, dice Fink:

“Más allá de las particularidades comunes que hacen las metáforas posibles, lo que es naturalmente inadecuado en el discurso siempre se puede traer a una relación es el lazo de la afinidad, es la natural analogía y simbolismo que compara existente con existente, precisamente con respecto a los elementos específicos de sus generalidades o individualidades ser tal en tanto tal” (Fink 1988 p. 100).

Esta cita es especial debido a que Fink no intenta resolver el tema de la metáfora desde su origen, ya que se acerca al algo arcaico de la condición natural del lenguaje, además podemos retomar para otra ocasión, la discusión acerca de la concepción hacia lo que se refiere el lenguaje, pues de acuerdo a Taylor en su libro “Animal del lenguaje” en donde la idea central sería “seres pre-linguísticos pueden reaccionar hacia las cosas que nos rodean, pero el lenguaje nos permite aprender algo tal como es”, esta afirmación no es transparente y requiere el desarrollo como el que tenemos en este momento debido a cuestiona la cuestión, es que cuando hablamos tenemos la capacidad de entender la palabra correcta por medio reflexión de acerca del lenguaje, y los juegos de rol son un ejemplo muy grato para entender lo que él denomina la capacidad “total” del lenguaje pues, a través del uso y reflexión podemos entender que significan todo el empleo de palabras que tienen un sentido correcto, no es lo mismo cuando digo lanzo un hechizo de bola de fuego para acabar un malhechor en un campo abierto a lanzar una bola de fuego para abrir una puerta atorada en la taberna donde va a pasar la noche.

Por ello es difícil intentar capturar la transmisión reflexiva acerca de la experiencia o los juegos de rol en general porque, no dependen de una experiencia general sino del sentido en que se emplean las palabras hacia circunstancias concretas en el juego (Taylor 2016 p. 6). Además, pensando en el tema de los juegos de rol, la

imaginación no procede de ningún lado, sino que proviene de un lazo de afinidad que se tiene con simbolismos que son mundanos, por ejemplo, el simbolismo del guerrero será que es proficiente con armas, mientras que el mago no, o también que en los mundos imaginados están sujetos a algunas características del mundo material, por ejemplo, la gravedad, el aire, agua la comida, el sueño, las estaciones etc.

#### 9.5-Sobre el método científico

Por otro lado, también esta importante cita en las “Meditaciones”, en donde comenta como se desarrolla la globalización debido a que el ego no solamente se objetiva desde el aspecto yo-individuo, sino como ser mundializable (enworlding) en donde se percibe a sí mismo como unidad constituida que participa como co-sujeto al que se le presenta el mundo objetivo, “en virtud del movimiento empático”, esto es debido a que la ciencia en virtud de estar en relación con la sociedad, se abre a un espacio dicotómico, pues o elige comprobar la verdades trascendentes que corresponden a la naturaleza o trata de intercambiar sus conocimiento con la sociedad. Aclarando que por ciencia no hace referencia a un cuerpo de conocimientos organizados sistemáticamente, que pueden ser comprobados en base a conocimientos científicos, sino “una práctica teórica del ser humano, que descansa en verdades teóricas y en esos resultados de esas prácticas”, esto es debido a que para la Fink la ciencia tiene objetivo que es el humano, no como ser del conocimiento objetivo e individual, sino el ser histórico continuo y generativo, que da pautas al conocimiento cultural, de ello se deriva que el objetivo del conocimiento científico es intersubjetivo, esto no quiere decir que por un lado se logra una síntesis entre los contenidos ideales y por otro los noemáticos, sino en la objetivación de los conocimientos científicos, puede ser en conferencias, artículos etc. (Fink 1988 p. 102).

Para ello Fink aclara que en gran parte esta labor descansa en la actividad de “presuponer” ya que puede ser un término equivoco si se relaciona de algún modo

con la reflexión pasiva indicado un orden temporal siempre pasado, en cambio la ciencia al momento de experimentar siempre tiene en los eventos de algún modo trascendentales y comunitarios, pues cuando el científico realiza una actividad de conocimiento, lo objetiva de manera que la acción queda objetivada de alguna manera acorde a la temporalidad y también acorde a una comunidad de conocimiento (Fink 1988 p. 107). Pero el autor advierte que este aspecto no es inmediato ni pro de alcanzarlo mediante una reflexión desde el yo individual que reflexiona sobre sí mismo, sino que el yo fenomenológico que alcanza a vislumbrar aquel movimiento empático, “es él que observa no desde la constitución que apunta teleológicamente a un ser mundano” (Fink 1988 p. 108).

Es decir que, si soy empático en los juegos de rol play, adopto una extraña actitud de asumir que el mundo en el que me encuentro es “real”, además no asumo el propósito fuera del juego y el mundo, además obviamente en el presente documento no se tienen las suficientes capacidades, científicas para indicar si es o no es científico la presente tesis, lo que sí se puede indicar como bien lo menciona Fink sería que existen dificultades para realmente identificar las temáticas sobre los juegos de rol, al simplemente suceder basado en reglas y relaciones empáticas, puede suceder como bien lo indica la tradición epistemológica de la fenomenología, es decir en todo y en nada, lo mismo al momento de valorar las relaciones intersubjetivas, no son simples métricas pues al estar basadas en resultados estadísticos descriptivos los valores no reflejan la interacción real que se tiene con imágenes.

#### 9.6-Lo meontico de la imagen

Esto no lleva a considerar el reino de lo **me-óntico** que está relacionado con el no ser y su consideración sobre la imagen, ya que el último supuesto que se tiene hacia la consideración de la imagen y la reducción fenomenológica, sería el propio ego, esto se logra desde la consideración que se tiene hacia la o en este caso hacia el objeto desde un estado pre-subjetivo y pre-objetivo. Ya que nos recuerda que la

filosofía en general está asociada a la luz, idea, visión o el ontos-on y al conocimiento que se revela en el aparecer, dejando de lado la experiencia asociada a conocimiento de la imagen sensible, de la cual queda por revisarse desde otra perspectiva como lo podría ser el juego, como se vio en el capítulo anterior.

Esto es debido a que los significados ónticos no pueden regresar a un estado de significados de manera trascendente, todo ente intramundano es finito en cambio la tierra no tiene concepción de la finitud, pues no puede ser comparado uno con el otro, pero puede existir de cierta manera una posibilidad de aparecer como imagen, es decir, nunca voy a saber cómo se siente un unicornio o un dragón o un elfo, lo que hay allí son imágenes que expresan una poética. Por ejemplo, puedo jugar un personaje siendo una raza mágica, pero no puedo compararme en cada uno de los rubos entre sí, solamente desde la vía de la experiencia, pero no puede partirse de los supuestos de que soy una raza mágica, puedo suponer desde mi experiencia como se sentiría un ser mágico al vivir una experiencia, pero no puedo pensar que está realmente pensando ese no ser mágico, por ejemplo, no puedo saber que podría pensar en que está pensando un elfo o un orco o mago, etc.

Por ello desde la función de la analogía que parte del lenguaje natural, genera una equivocación el intentar entender lo que sucede en el juego, dicho en palabras de Fink:

“la analogía trascendental de significar que gobierna la totalidad predicativa de los fenómenos explicados no es una analogía posible dentro el lenguaje natural, pero una analogía de la analogía, hallada dentro del lenguaje natural, y su reducción fenomenológica lo hace posible” (Fink 1988 p. 91)

Este punto debido a que lo vuelve posible el análisis de los juegos de rol, pues no se parte de supuesto desde la acción jugada hacia la acción teórica, en cambio la

sugerencia es reducir el lenguaje teórico y metafórico, hacia los estados apofánticos y analógicos que permean tanto en mi modo de entender la fenomenología como también en los juegos de rol, como también buscar entender cuáles son las referencias significativas en donde coinciden ambos discursos entre sí. Lo cual sería crucial, al momento de tomar en cuenta los juegos de rol, pues no se toma uno por el otro, en equivalencia ya que solamente quedaría mi propio ego, que le da sentido a un ser fantástico, en cambio si se explora la relación que tiene la primera relación imagen-yo con la imagen del mundo (Eugen Fink 2019 p. 242).

Acerca del tema de la analogía conviene comentar Mauricio Beuchot, y su gran aporte acerca de la hermenéutica analógica, en su artículo acerca de la hermenéutica analógica, comenta que se trata de una vía alternativa, que no parta de un sentido siempre equívoco, como tampoco de un sentido completamente unívoco, sino que propone toda una teoría alternativa, que media entre ambas alternativas, que permitan dar con un sentido entre uno primero y uno segundo. Retomando algunos aportes que hemos comentado, tanto de Gadamer, como de Paul Ricoeur, el autor propone revisar las teorías actuales de la interpretación, con el propósito de mediar entre las actuales teorías de la interpretación, con el propósito de generar una perspectiva real y factico del sentido de la interpretación (Beuchot 2015). Conviene mencionar que se puede profundizar en todos sus aportes para otro momento, debido a que la interpretación y el sentido es un tema de la interpretación, el de Fink solamente se trataba acerca de la distinción del juego, su aparecer y como interrogante para el humano, en donde se diferencia la cosmología y lo cósmico, quizás para otro momento se puede retomar la idea de la analogía existente y la hermenéutica analógica.

Por ejemplo: Como menciona Arturo Romero Contreras, sobre esta clase de método fenomenológico de Fink, trata de expresar lo inexpressable, desde un simbolismo que va en un continuo repliegue y despliegue, por ello la fenomenología va:

“Es ella la que permite que la complejidad del mundo de la vida aparezca. Dicha aparición, sin embargo, es contradictoria, paradójica. Más aún, la fenomenología es la que hace que aparezca no tal o cual cosa, ni siquiera una multiplicidad de cosas o incluso situaciones complejas. Lo que nos muestra la fenomenología es la complejidad del mundo, es decir, su multidimensionalidad, el hecho de que, si hay un mundo, éste no tiene la forma de la unidad y la continuidad simples” (Romero Arturo 2016 p. 39).

De ese modo la fenomenología y su relación con la empatía lo que intentan expresar va a hacia la complejidad, y llega a una contradicción. Pues la empatía no es compadecerse del otro, es decir no se entiende como sentimiento o estado subjetivo, tampoco desde algo racional de carácter individual, en cambio la empatía desde este aspecto sería global y que compete al movimiento de manera general, pues permite dar con la unidad presentativa de lo primordial. Se puede comentar que la empatía sería que cuando se juega calabozos y dragones, las personas entiende perfectamente que está jugando un juego ficticio y que no tiene un propósito fuera del juego, que en este caso tiene sentido el término de un “mundo abierto” como lo es en el caso de los juegos de Role play, por ejemplo en el caso de del mundo de Eberron, la wiki realizada hasta este momento por el fandom tiene 2648 usuarios y participantes, el fandom de Reinos Olvidados tiene 58 mil, páginas en el fandom wiki, es decir se tiene un modo de apreciación en los historias de role play, acerca de la mundanidad que es diversa y constante.

La segunda cita también es importante, pues este nivel de ego no se genera a partir de una intuición de carácter no teleológico, de regresar a hacia sí mismo. La segunda cita es asombrosa pues como lo habíamos mencionado anteriormente, también se tiene al nivel de la ciencia la misma “neutralidad” del pensamiento científico en donde Gallese comenta que “porque invocar a nociones mentalistas, como propósito o telos” (Gallese 2009 p. 8), que de hecho “como se pone a prueba esta prueba” disociando los movimientos de la meta u objetivo, en una actividad que involucra el disparo de neuronas, además también toma en cuenta no-metamodelos

representacionales, debido a que las neuronas nunca serán agentes personales (Gallese 2009 p. 9). Si se emparentara al pensamiento de Fink, quizás está relacionado al momento de que no se le tiene que exigir la neurociencia, ni a los modelos representacionales de la mente, aquello que involucra la temática del sentido y sobre lo que involucra la experiencia del sentido.

Por último se quiere traer las aclaraciones de Natalia Tomashpolskaia, en su artículo "Fink's critique of natural language on Husserl", en donde esclarece los desarrollos de Fink, sobre el método fenomenológico, el primer énfasis sería en el uso del término de especulación, como se si fuese mero asumir alguna propiedad metafísica, sino una apertura a los límites comprensivos y de manera de asumir problemáticamente la reducción, que a su vez permite armonizar el término de apariencia con la expresión manifiesta e ilusoria de los fenómenos (Thomaspolskaia 2021 p. 6). Es decir, asumir una meta-posición acerca de la filosofía, Fink propone tres, la primera sería la asumir la fe de manera dogmática, el segundo que sería un escepticismo que puede correr el riesgo de ser indiferente hacia la vida y por último sería la postura fenomenológica que intenta reconstruir la relación con el pensamiento científico con la filosofía armonizar con los conocimientos que producen formas de vida desde el método científico natural que a su vez la fenomenología debería de relacionarlo con su método.

Por ello recomendación que tiene Fink acerca del método fenomenológico, es que siempre estar abierto y dispuesto al cambio en términos de no aceptar significados que provienen de la ingenuidad, hacia verdaderas analogías que si están sujetas a entender el significado que proviene del mundo. Por ello para Fink la fenomenología se comprueba si los significados siempre pueden ser comprobados de manera intuitiva y pueden ser repetidos, por ejemplo, los settings de campañas siempre tienen mucho tiempo de diseño y narrativas previas, son más efectivos que alguien que acaba de comenzar a contar una historia, del mismo modo un jugador, además algo similar sucede en algún otro juego físico. Además, advierte que no hay comprensión fenomenológica proveniente de leer libros o reportes que se ajustan a

la comprensión del lector, aquel que falla en entender afirmaciones fenomenológicas toma por ciertas o falsas, apariencias de su propio autoengaño. Esto no quiere decir que fenomenólogo no esté sujeto a poder caer en el engaño si deja de poner a prueba su entendimiento predicativo ganado por la intuición, pues para Fink es casi imposible dar definiciones sobre fenomenología de manera determinante (Fink 1988 p. 101).

Este punto es crucial acerca del análisis que estamos haciendo sobre los juegos de rol, pues solamente mediante en base al juego puede demostrarse ciertos argumentos que expreso en la presente tesis, además lo que cambia no son las reglas del juego sino la perspectiva expresiva, es decir los conceptos fenomenológicos que apuntan a la fenomenología. Además, guarda un profundo sentido enigmático hacia como se sabe de antemano cuando un juego de rol es bueno, pues no se puede saber si se toma la decisión solamente leyendo un manual y jugar, en cambio se sabe cuándo es bueno cuando se ha jugado y de ningún modo se sabe si otro juego de rol va a ser igualmente bueno, se tienen posibles referencias que se repiten, sucede de igual modo en las opiniones o los tier-lists que tienen sobre que settings son mejores que otros, en el cine ocurre con las películas de que son cine de culto, puede ser que en un momento no se apreciadas, pero tras cierto tiempo son aclamadas por el público.

#### 9.7- El debate ontológico con Heidegger

De manera muy breve se quiere comentar la discusión que mantiene Eugen Fink con Martin Heidegger acerca de la mundanidad (Heidegger 1927 p. 77), basándonos en el ensayo de Ian Alexander Moore, que fue el traductor de su libro “El juego como símbolo del mundo” (Moore 2024 p. 41), mientras en Heidegger en su libro *Ser y tiempo* (Heidegger 1927 cap. III p. 76-77), en el capítulo tercero acerca de “la mundanidad del mundo”, comenta que el fenómeno del mundo no se

da a través del entendimiento de los entes intramundanos, como tampoco en la exégesis, pues este se daría en el fenómeno del mundo, ya que en ambas se da el fenómeno del mundo y de forma diversa, con ambas racionalidades, es decir del mismo modo que Fink, no consideran que el mundo sea un suma de cosas, como tampoco un libro infinito a interpretar, además tampoco es un objeto, pues todos los objetos están en el mundo (Heidegger 1927 p. 77). Para Heidegger la mundanidad es un existenciario, y estos en su obra principal son designados como los modos en que se puede formular la pregunta por el ser en el mundo, mientras que para Fink, el mundo es un existenciario, ya que por estos se denominan los modos en que se hace referencia hacia la pregunta que se hace el ser humano acerca del ser, de esa manera por mundo Heidegger se refiere: 1) Como concepto óptico que significa la totalidad de los entes que pueden ser ante los ojos, por ejemplo un mapa, 2) Como concepto ontológico se hace referencia a la multiplicidad de entes, por ejemplo una disciplina o un mundo gastronómico etc, 3) Como sentido pre-ontológico y existencial, que hace referencia a las formas domésticas y cercanas a “ser ahí”, 4) El último hace referencia a la mundanidad, en donde se designa “todos los estructurales de distintos mundos, pero encierra el a priori de la mundanidad en general” (Heidegger 2007 p. 78). Al parecer sería el cuarto término que es el debatido por Fink debido que se trata de una experiencia de totalidad, dada y a priori.

En cambio, la mundanidad es diferente según el pensamiento de Fink, como lo menciona Xolocotli, en este caso se relaciona con la sombra y que partiendo de un modo darse de manera accesible la experiencia de mundanidad de manera trascendental (Xolocotli 2019). Por ello Fink comenta acerca de mundanidad en esta sección con tres argumentos críticos, acerca de la analítica existencial y como una ontología fundamental: 1) El mundo al no ser considerado como una capacidad de jugar y proceso de individuación, puede ser fácilmente entendido como algo masivo o sistema de perspectivas o una totalidad, que pueden ser llevados a algo estático, en cambio el juego como un símbolo del mundo, es considerado como el movimiento primordial de la formación del cosmos, tanto espacial como

temporalmente. 2) No ha sido esclarecido como la naturaleza humana, como constitución del ser humano, del ser en el mundo, es puesto como una totalidad de una forma extraña y ambigua, por ejemplo, en el caso de los juegos de rol, como es posible que de manera inmediata nos reconocemos en un “juego” acerca de un mundo. 3) Al concepto de existencia (como Dasein), queda como trascendente, si al ser humano se le espera ser el mundo el cual esta imbuido como un orden temporal y espacialidad de carácter espacialidad, entonces queda relegado al idealismo absoluto (Fink 2016 p. 69). Para nuestro tema sería útil considerar el juego como algo que no remite una trascendentalidad del sentido, sino a una apariencia y perspectiva específica, por ejemplo, si soy un mago tengo acciones y perspectivas en ese mundo específicas.

Además, Moore menciona que el juego sería un modo más cercano al mundo debido a cuatro características principales, porque el mundo no tiene dirección, por ejemplo en su espontaneidad, su dirección que está fuera de entendimiento racional, distinción en su alrededor que permite diferenciar la actualidad de un evento, y permite simbolizar los eventos que ocurren en el mundo, por ejemplo cuando alguien se divierte con un juguete la referencia que tiene con el objeto o se interesa por mapa ficticio (Moore 2024 p. 45). Por ello, para Fink el juego es un símbolo, es decir una expresión fragmentaria y de modo simultáneo sintética de la mundanidad y que no siempre está asociada al juego humano sino al mundo como tal, con ello su característica principal es que es transitoria.

Por su parte también comenta Mauricio Beuchot, la crítica hacia el pensamiento unívoco de Heidegger al con considerar la analogía, pues como señala en su libro acerca del realismo analógico, en su nuevo libro “El nuevo realismo y hermenéutica”, señala que Heidegger no toma en cuenta la analogía, al momento de considerar el ser de manera múltiple, no considera la analogía que es la permite expresar esa multivocidad existente, tal y como lo menciona de cierta manera Fink (Beuchot 2025 p. 7). Obviamente no se va a comentar todos los desarrollos del proyecto de la hermenéutica analógica, ya que guardan una relación que es entre

la analogía que se tiene entre los discursos que ocurren en la analogía entre el discurso de los jugadores y el DM (dungeon máster), entre la planeación y estrategia de los jugadores y DM, y esta sería una especie de reducción que ocurre por parte del DM al momento de desarrollar su campaña.

Con esto no queremos desarrollar más las ideas sobre la mundanidad de Heidegger, sino retratar las ideas diferentes acerca de la concepción que se tiene acerca del mundo como fenómeno entre ambos filósofos. Además, el mismo Fink advierte “la crítica de la decisiva posición del Ser y tiempo que nosotros llevamos a cabo no es primariamente nuestra, es primariamente del mismo Heidegger” y continúa mencionando que “nuestro entendimiento del ser humano como punto fijado de referencias, en cambio como un horizonte de apertura del ser humano esencia del ser humano mismo” (Fink 2016 p. 70). Posteriormente a su libro “Ser y tiempo” (1927), por ejemplo o en textos como “Origen de la obra de arte” (2012), dice “la resolución pensada en ser y tiempo no es la acción deliberada de un sujeto, sino del dasein fuera de su aprisionamiento en que lo ente para llevarlo a la apertura del ser” (Heidegger 2012 p. 49), lo que nos lleva a pensar es que no se lleva a un punto fijo en la manera que se puede entender el ser humano, de manera fija sino que se lleva a presentar una obra de arte, que tiene en general una multiplicidad de sendas a como el ser humano.

Esto es debido al origen y entendimiento, es diferente al objeto tecnológico, por ejemplo un tenedor tiene la propiedad y lo que permite es comer, de acuerdo a un estándar cultural determinado, en cambio los dados lo que permiten es jugar juegos de rol, pero su uso para representar diferentes actividades es múltiple, pues es la diferente como lo que anteriormente se había mencionado entre el juguete y la herramienta, pues la utilidad como herramienta no es igual a la de un cuadro o una película, en este caso los libros e historias de *Calabozos y Dragones* no son iguales a una “herramienta” como tal, pues tienen un fin definido hacia el mismo mundo del juego.

Volviendo a la crítica que hace Fink Heidegger con respecto a su discrepancia no modo de entender el fenómeno o la referencia al mundo sería acerca de la consideración estructural de lo que se supone como existencia, que para Heidegger *en ser y tiempo* sería el concepto de mundo (Heidegger 1927 p. 77). Por ello comenta: “Mundanía es un concepto ontológico y muestra la estructura de un elemento constitutivo del “ser en el mundo, pero ya sabemos que esta es una determinación existencial del ser ahí” (idém p. 77), es decir, se presupone que la existencia desde la estructura del ser ahí, del *dasein*, y el modo sobre cómo se da acceso a la existencia es a través de los existenciales, siendo el primero el mundo. En cambio, para Fink el mundo da las siguientes características:

“El mundo carece de fundamento, pero en un sentido bastante singular. Su falta de fundamento abarca la omnipresente fundamentación de todos los procesos y acontecimientos internos del mundo. En el mundo, muchos actos de esfuerzo tienen objetivos sin dirección; [. . .] pero ¿tiene también el mundo, en su conjunto, un fin, una meta, un telos hacia el cual se mueve? [. . .] El mundo en sí mismo no tiene objetivo, tampoco tiene valor en sí mismo y queda fuera de toda evaluación moralista, está “más allá del bien y del mal”. Sin base y sin objetivo, sin sentido y sin meta, sin valor y sin plan, pero contiene en sí todas las bases para seres intramundanos completamente fundamentados. Abarca con su universal falta de objetivo los caminos por los que se persiguen objetivos y metas” (Fink 2016 p. 2012).

El propósito con ello sería remarcar que para el Fink el juego es una expresión que permite dar con la experiencia de mundo del juego y que es diferente a la de Heidegger en torno a como entienden el mundo como fenómeno, ya que para Heidegger se trata de existencial y se da acorde al *Dasein* para Fink es diferente, con ello no se quiere recorrer la enorme contribución de Heidegger y una de las obras de pensamiento más importantes de la filosofía del siglo, sino diferenciar el proyecto de Fink acerca del “fenómeno” del juego (Stakland 2024 p. 43).

Una última distinción se tiene en su seminario compartido sobre Heráclito, pues Heidegger comenta que Fink hace un uso y distinción entre lo ontológico y lo óntico frente al cósmico y lo cosmológico, pues “al rechazar la relación cósmica como óntica y hablar de una relación cosmológica en lugar de una ontológica está usted utilizando la palabra en un sentido especial” y continua Heidegger comentando: “el motivo de para el uso que usted hace de cósmico-cosmológico a diferencia de óntico-ontológico es, entonces la totalidad” (Fink 1970 p. 149).

Para pasar después a entender que comparte su interpretación sobre esta distinción, pero hay dos especificaciones cruciales, la primera sería el aspecto transitorio de la totalidad dado entre y desde destructivo y constructivo de la mundanidad. Es decir, ambos están de acuerdo el uno con el otro, solo que Fink considera el aspecto expresivo de la cosmología en un término que sería *év*, el cual se puede entender como “estar en”, en el cosmos o en el mundo. Con ello de ninguna manera quiere decir que Fink este en lo correcto pues en su libro de “el juego como símbolo del mundo”, es más él comenta después de oponerse a la concepción de la mundanidad heideggeriana:

“la crítica de esta posición decisiva del ser y tiempo que nosotros hemos esquematizado no es primariamente nuestra, se trata primera y propiamente la crítica de Heidegger mismo, que fue llevada a cabo en su famoso giro en su pensamiento, de acuerdo con un entendimiento del ser no es interpretado como ser humano como un punto fijo de referencia, sino sobre todo como un horizonte de apertura de la esencia del ser él mismo” (Fink 2016 p. 70).

Esto requiere sin duda una explicación más amplia hacia el encuentro entre Fink y Heidegger, lo que se puede retomar es que el ser humano y la crítica hacia la explicación de la mundanidad es válida para ambos autores, pero este punto es importante para retomar en otra ocasión desde los aspectos de la mundanidad, en donde los autores pueden examinarse mucho más a profundidad.

## 9.8- Fink y Gadamer

La discusión entre Hans-Georg Gadamer y Eugen Fink en torno al juego, según Stakland, se basa sobre todo en la noción de juegos, pues ambos autores son contemporáneos entre sí en torno a la noción de juego, de cierta manera su pensamiento parece coincidir entre sí, ya que tienen propósitos diferentes. Gadamer hace referencia a la tradición del pensamiento de la noción de *spiel* que puede traducirse como juego y como teatro, y que también hace la alusión a la noción de la experiencia estética, en donde la libre imaginación y entendimiento, son el lugar común para lo que se entiende como lo bello (Boronat y Stakland 2024 p. 30). En torno a los juegos de rol se basan, sobre todo como estos se basan en un horizonte de comprensión de la experiencia, es decir que para jugar debo tener un conocimiento previo para entender como jugar este juego, por ello se puede relación con la experiencia estética debido a que para entender como jugar tiene que haber un modo intuitivo y simbólico para entenderlo. De entrada, solamente se quiere comentar la relación muy específica entre la noción de juego entre Gadamer y Fink, pero advirtiendo que no es el propósito de esta tesis profundizar en el tema, lo que se puede señalar sería que Fink está más interesado en las características de la mundanidad o cosmología las cuales remiten a un orden que transita entre la actualidad y no actualidad de las imágenes simbólicas reunidas en el culto, Gadamer está interesado en la estética, la interpretación y su vinculación con los métodos y su relación con la verdad.

Posteriormente comenta el Stefano Merino en “Fink and Gadamer Phenomenology, Hermeneutics, and the Aesthetics of Play”, trata de sustentar cuales son las ideas en las que se basó Gadamer para fundamentar el juego, ya que no es lo mismo definir el juego como obra de teatro, juego de lenguaje, o juego con respecto a la obra de arte, para ello Gadamer retoma el pensamiento de Fink en términos de juego cosmológico (Stakland 2024 p. 31). Ya que ambos coinciden en definir que la acción de jugar reside en una representación, la segunda sería el carácter de ser algo que no está basado en una relación de esfuerzo o bien, en el esfuerzo, que

es acorde a la recompensa en el interés en pro del juego, es decir que tanto para Fink como para Gadamer, son autores que diferencian el juego de un comportamiento basados en sistemas de recompensa y castigo, además el juego es significativo para alguien más, todo juego se basa en una mediación e intercambio (Stakland 2024 p. 30). Por ello, lo importante al retomar tanto Fink como a Gadamer, se basa en el juego, permite generar un modo de traer a la vida cualquier evento u objeto hacia la circunstancia interactiva, como lo hemos mencionado, uno puede jugar a trabajar, amar, etc (ver capítulo anterior). Se podría hacer una tesis hermenéutica, basándose en los modos de entender de manera histórica los modos de entender la fantasía, por ejemplo, se tiene “Wizardry and Wild Romance: A Study of Epic Fantasy”, por Igor Mayer y colaboradores, que rastrean de manera histórica, la repercusión de los libros de fantasía de Tolkien entre otros, en donde recalca como provienen fuentes históricas que tienen orígenes en los periodos de la primera guerra mundial.

Para el presente estudio nos resulta importante retomar, las ideas de la hermenéutica, pues tanto la presentación como la interpretación de estos juegos dependen de la historicidad y que puede, en otro momento retomarse a partir del intercambio de ideas entre Gadamer y Fink. Por su parte es instructivo que como lo menciona Federick Svenaus, en su artículo sobre la hermenéutica, si no se retoma el factor histórico al momento de interpretar o considerar el juego de rol, y solo se queda con el factor crítico, sea el de una teoría psicológica, o biológica o materialista, se corre el riesgo de que la crítica se desenvuelva en un atemporal y relativa y siempre se remite a sí misma, pues la psicología, la biología son disciplinas que han devenido gracias a las circunstancias históricas.

Como también lo menciona Fink que la no actualidad y actualidad siempre están entrelazadas entre sí, de lo contrario solamente nos quedaríamos con la mundanidad como diferencia cosmológica, pero eso es un aspecto acerca de la mundanidad, no los cuatro aspectos que se han tenido en cuenta hasta ahora, solo

para ejemplificarlo, se puede tener a continuación, este que está relacionado con el Cosmos de Traveler y su relación con la experiencia fenomenológica, lo cual quizás permita tener una mejor relación entre Fink y Gadamer, y el punto que si es importante tener en cuenta hacia lo que a veces se puede entender como teoría crítica.



En el cosmos de traveler que se trata de un juego basado en ciencia ficción, las naves tienen la capacidad de hacer saltos temporales, en donde uno tiene que hacer los cálculos para realizarlo y llegar a lugares que de lo contrario si viajas a la velocidad que sea menos a la velocidad de la luz no podrías llegar a ciertos destinos. Ahora el aspecto importante sería que si tienes un aspecto solamente técnico es decir manejas los equipos ficticios, como lo puede ser una teoría interpretativa de corte crítico y no tienes ningún contexto previo, es decir el lugar tanto en donde esta como hacia destino al cual te diriges tú y tus compañeros, no podrías ubicarte en el mapa pues solo ves puntos pero no sabes que son, por ello se tiene el conocimiento

de la astronomía que es crucial para viajar, es decir el conocimiento de los lugares hacia donde viajar, a además la capacidad de entender lo que está frente a ti, ya que puede estar un planeta pero eso no quiere decir que sea tu destino, por ello quizás para otra ocasión se puede tener un encuentro entre Gadamer y Traveler, solo se puede comentar que la perspectiva de Fink está limitada hacia los aspectos cosmológicos y cósmicos.

Mientras que Gadamer está a favor de retomar los aspectos históricos, por tanto si se prefiere retomar los significados socio-históricos que posibilitan jugar, es preferible optar por la perspectiva de Gadamer, pero si opta por el pensamiento de Fink se trata de una fenomenología que trata de distinguir entre lo cósmico y lo cosmológico, podría hacerse debido a que Fink en contra de Gadamer, acerca de la experiencia supra sensible, pues cuando juego en un mundo ficticio como traveler, lo entiendo y no es necesario tender hacia un horizonte socio-histórico, es decir no por no saber la historia de las naciones galácticas de traveler, no puedo entender el juego de traveler. Pero de igual manera requiere un cuidado específico pues y que no es posible en este momento tratarlo, de hecho, se ha investigado poco acerca de los juegos de mesa. Por ejemplo, se puede tener un lugar de donde llegar entre 3600 planetas en traveler, y manuales de vuelo, todo esto se hace referencia algo óptico, pero quien soy y a donde me voy a dirigir en un vuelo es una experiencia ontológica, como también es mi experiencia como jugador. La idea de Fink, acerca del mundo del juego sin jugador hace referencia, a que la experiencia de cualquier juego de mesa tiene reglas como lo es el cosmos de traveler y no depende de un jugador (Svenaus 2025 p. 6)

#### 9.9-Otros interlocutores sobre el juego y su posible relación con Fink: Donald Winnicott

Se quiere retomar brevemente a Winnicott y sus anotaciones acerca del juego debido a guardan ciertas relaciones con su manera de entender al humano y su cercanía con la cultura, sobre todo los acerca de los fenómenos transicionales,

recordando que lo interesante no es tanto ni lo objetivo ni lo subjetivo, sino el valor de la creatividad aceptada como experiencia cultural, además de que las características principales de estos fenómenos no se tratan de fenómenos de posesión sino de lo que la característica principal de los fenómenos transicionales radica en “no yo”, como posesión por ello toma en cuenta las canciones de cuna o el osito de peluche en donde el valor de ese objeto está en fantasía a diferencia del estado de fantasear. Por su parte y como culminación sobre los temas de juego, se quiere añadir una pequeña comparación realizada por Jhoana Taipale, “Being carried away, Fink and Winnicott on the locus of playing” (Taipale 2021 p.1), sobre el juego y su relación con los fenómenos transicionales y su relación con la fenomenología de Eugene Fink. Ya que ambos están interesados en reunir y comentar que el juego es una actividad imaginaria en extensión a la realidad. Mientras que Fink está interesado en la reflexión ontológica que surge acerca del juego. Es decir, se interesa más por los puntos en común que existen sobre la extensión del mundo del juego, Winnicott está más interesado en la génesis de la creatividad y la identidad cultural.

Por su parte el psiquiatra y psicoanalista Donald Winnicott (2005) trata el juego como un espacio tercero y que apunta a la creatividad, como también al espacio potencial que permite relacionarnos con otros y la cultura de forma lúdica, como también encontrar las formas auténticas del sí mismo. Para Winnicott los fenómenos transicionales son un espacio que se establece desde una tercera opción, que no sea vista desde opuestos entre estados internos/externos, “sino: una tercera parte del ser humano, una parte que no se puede ignorar, es una intermediaria área de vivenciar, a lo que realidad interna y la vida externa ambas contribuyen entre sí” (Winnicott 1971 p. 3). Para Winnicott esta zona intermedia, está asociada a la prueba de realidad y una distinción entre la percepción de apercepción y percepción, en donde se puede realizar una transición entre la incapacidad y la capacidad progresiva de aceptar la realidad, por ello Winnicott “está estudiando la substancia de la ilusión, la cual está permitida en el infante y la cual en la vida adulta es inherente en el arte y en la religión, y en algunos casos es la marca de la locura en

los adultos que ponen a prueba las creencias de los otros, forzando a otros a reconocer una ilusión compartida que no es la suya” (Winnicott 1971 p. 4). Por ello se puede observar con estas ideas se asemejan un poco a lo que hemos estado relacionando con Fink, pues también está interesado en las imágenes y en la ilusión. De igual modo no se quiere profundizar más en estas debido a que no es tema de la presente tesis, indagar más sobre los fenómenos transicionales, sino remarcar la importancia posible de las ideas de Fink en el pensamiento sobre el juego y la empatía.

Las diferencias entre las teorías serían que la de los fenómenos transicionales, se esbozan sobre la zona intermedia de experiencia y desde el trabajo clínico con infantes y adolescentes, por ello el interés no está en la delimitación ontológica sobre el espacio imaginario y real, mientras que el interés de Eugene Fink sería la búsqueda por la ontología del juego y su modelo parte desde la adultez. Sin embargo, ambos muestran un interés común por entender al juego como dimensión humana, compatible con la imaginación y la realidad (Taipale 2017). Por su puesto, que no se quiere retomar toda la obra de Winnicott, sino quizás retomar las semejanzas que tiene el pensamiento de este psicoanalista con Fink. De esto se puede retomar la intención de que el juego es mucho más que solamente una actividad opuesta al ocio y, que no solamente, se trata de un mundo infantil, sino que ambos autores intentan pensar en la realidad social desde una “especie” de matriz interpretativa que sería el juego.

Ian Bogost sobre el juego

Por último se quieren retomar algunas concepciones que son cercanas al pensamiento del filósofo Ian Bogost en su libro “Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games”, comenta que gran parte de la actividad del juego está relacionado con salirse de una sociedad irónica, es decir un modo apatía y comprensión por vía racional de la sociedad, que es similar a una sociedad que le tiene miedo/desprecio a los objetos, en cambio la alternativa está

en jugar con los objetos, que como se había comentado anteriormente la valorización de los objetos dentro de la esfera artística a veces está vista por fuera de ese rubro. Lo que nos lleva a pensar nuestra sociedad occidental, el juego está desvalorizado como nunca visto o se puede confundir con nuestra manera de ver industrialmente el juego, o como una lucha o competencia, en cambio la idea del juego no es una experiencia de felicidad, tampoco es una experiencia caótica, en cambio es el juego está relacionado con objetos y con explorar límites de la moral social de manera jubilosa, es decir conocer las reglas y entenderlas en armonía con otros. De ese modo los juegos son modos de entender las normativas sociales de manera jubilosa y que sin ellos el mundo serían aburridos, en donde la manera de entender la armonía social queda desprovista de significado (Bogost 2016).

Además, su contribución a lo que él llama como retórica procedimental también guarda relación con los juegos de rol, pues el desarrollo de las situaciones y problemas depende de las narrativas en conjunto que tienen los personajes con el entorno, como también los problemas de los jugadores pueden crear una problemática debido al uso de la retórica, por ejemplo, el liberar una maldición en un templo encantado, ofender a líder de una tribu de orcos, robar una reliquia de un dragón, que a su vez genera una problemática en donde las circunstancias son del orden vivencial del nosotros, etc. Con ello no se quiere profundizar en el pensamiento de este filósofo contemporáneo, pues además de tener otros libros acerca del juego, que no se pueden desarrollar en esta tesis, solamente comentar que se guardan semejanza en torno a las reglas y el mundo en común, en donde la capacidad de ello sería jugar, como también “salir” de la sociedad irónica es decir de una sociedad desencantada, que entiende la sociedad como un sistema de límites absurdo en sus reglas interpersonales (Bogost 2016, 2017).

Por su parte se tiene las contribuciones considerables desde hace casi una década de Jane Macgonigall, en “Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”, pues llega a ciertos detalles acerca de cómo los juegos si cambian la forma del mundo debido a que permiten en primera instancia,

la interacción con el mundo, que de cierta manera es lo que primeramente comenta Fink con la idea de que el juego es un símbolo (fragmento de realidad) y a partir de generar un cambio hacia el mundo, recordando que el juego humano para Fink se trata de una ritual sanador. Por su parte Macgonigall nos recuerda que, la mayoría de nosotros estaremos jugando videojuegos en nuestros días, las bases de datos más grandes en el momento de su publicación eran las bases de datos de World of Warcraft, conocemos a personajes como Mario Bros, Zelda, Street Figther, Final Fantasy entre otros, y aún más los iconos que tenemos en nuestros días con día son acerca del juego (Macgoniall 2011).

#### 10- Empatía y juego según el pensamiento de Eugene Fink

A manera de síntesis, lo que hasta ahora hemos comentado sobre el juego y su relación con la empatía, serian que su articulación, va del primero sería un reflejo hacia el acceso simbólico al mundo como tal y de forma cotidiana es decir con la empatía, pues en este caso el mundo de los juegos de rol es un símbolo y la manera cotidiana es como vas adquiriendo la habituación a tu personaje. Si se retoma desde el principio de este recorrido del pensamiento de Fink, la empatía sería ese estado que también nos permite captar de varias maneras circunstancias fantásticas compartidas y cocreadas, pensemos un momento en cómo se va expandiendo, los npcs, las ciudades, profesiones hasta las narrativas de cómo se crearon diferentes razas, que permiten captarse desde el habla, las imágenes, mapas etc. En dimensiones que no necesariamente, sino que son diferentes al trabajo, la muerte, el amor o la lucha, es decir en el juego de rol, uno puede “morir”, ser un empleado de un reino, o ser conyugue de alguien. Profundizando en el primero, que es distinto debido a que el trabajo está relacionado con el mundo del propósito definido y con propósito, mientras que el juego en la finalidad puede ser variable, además el juego desde su técnica es diferente y también es una variable, mientras que el trabajo no lo es. El trabajo tiene un modo de acceso hacia procedimientos y fines definidos de forma específica, el juego se en los presenta de forma creativa y también espontánea, en cuanto a las relaciones con los objetos, es distinta, pues el valor del

juego no radica en su materialidad sino en la relación significativa que se tiene hacia él, por ejemplo, los juguetes.

Pero con la empatía se tiene una relación importante, debido a que se presenta como una toma de perspectiva, que es un modo de empatía, pero no comentada por la fenomenología. Además, la empatía es algo que constituye la dinámica que se mantiene en nuestras relaciones con lo otro, por ello se cree que están ampliamente relacionados entre sí. Si bien la empatía es un concepto más amplio y abarca mucho más que solamente el juego, nos parece fundamental relacionarla con el juego, de manera en que ambos conceptos pueden verse relacionados entre sí. Si se relaciona con el juego es debido a que entendemos la subjetividad y entorno hacia lo fantástico, pero también un modo de vivenciar la alteridad, pues realmente no somos ese personaje y tampoco creemos que vivimos en un mundo imaginario, pero podemos co-crear un mundo de convivencia de manera amplia e interesante. De hecho, un ejemplo de la relación entre los juegos de rol y la empatía sería que la expresión de que cualquier cosa podría suceder en cualquier momento, a lo que Fink considera como un malentendido, pues “cada acontecimiento, cada proceso singular, pero también el suceder total de los eventos que subtiende todos los eventos singulares, los mantiene en moción y no solamente engranados entre sí, sino como su suma” (Fink 2016 p. 108). Por ejemplo, una actividad dentro de un juego de Dnd, puede que esté relacionado con muchos eventos a la vez, que afecta la narrativa en conjunto, cada vez que alguien lanza los dados, los jugadores entienden el significado de ese lanzamiento.

Esto es sumamente relevante pues la cita continúa comentando que nosotros entendemos lo que sucede alrededor de nosotros, tanto en términos de movimiento, como también los efectos de sus movimientos, ya que se entiende a sí mismo al momento de relacionarlo al hacer artefactos, la manera en que ellos van entendiendo su personaje y que acciones pueden hacer, por ejemplo, los magos al lanzar hechizos y no usar armas pesadas. En los juegos de rol, el movimiento y las acciones de los jugadores dependen de sus habilidades y circunstancias. Por

ejemplo, quien tiene más fuerza puede escalar o mover objetos pesados; el mago suele descubrir secretos arcanos. Así, cada personaje destaca en unas actividades y no en otras: alguien fuerte será bueno en tareas físicas, pero quizá no en descifrar idiomas o identificar objetos mágicos.

Comentamos la primera cita, pues la empatía no es compadecerse del otro, es decir no se entiende como sentimiento o estado meramente subjetivo, tampoco desde algo racional de carácter individual, en cambio la empatía desde este aspecto sería global y que compete al movimiento, percepción y apercepción de manera general, pues permite dar con la unidad presentativa hacia lo que es semejante o diferente de manera primordial. La segunda cita también es importante, pues este nivel de ego no se genera a partir de una intuición de carácter no teleológico, de regresar a hacia sí mismo. La segunda cita sumamente importante pues como lo habíamos mencionado anteriormente, también se tiene al nivel de la ciencia la misma “neutralidad” del pensamiento científico en donde Gallese comenta que “porque invocar a nociones mentalistas, como propósito o telos” (Gallese 2009 p. 8), que de hecho “como se pone a prueba esta prueba” disociando los movimientos de la meta u objetivo, en una actividad que involucra el disparo de neuronas, además también toma en cuenta no-metamodelos representacionales (Gallese 2009 p. 9). Por eso es complicadísimo el intentar analizar los movimientos mundanos que suceden al nivel de las neurociencias, pues experimentalmente no dependen de una concepción teleológica humana, sino de acciones teoréticas precisas que permiten articularse con la práctica.

Pero además empatía no solamente radica en la toma de perspectiva, sino desde la concepción fenomenológica, está relacionado con la apreciación hacia el mundo, entonces la tesis o forma de entendimiento no solamente se trata de ponerse en los zapatos de otro, o entender porque una persona actúa de cierto modo, sino como es el juego, sino una condición humana hacia los mundos ficticios que también podemos entenderlos, aunque no sea del todo pues como lo hemos mencionado quizás hay aspectos del mundo que quedan por fuera de nuestro entendimiento.

Por ello nos es llamativo esta clase de juegos pues expande la manera en que nos aproximamos a nuevas formas de entender el arte, ya sea desde en el modo literario como lo pueden ser las sagas de ficción, ya sea medieval, futuristas, góticas o steam punk en todas sus variantes. Ya sea porque se tiene un saber previo, como lo mencionamos acerca del culto y su relación y desvinculación con lo sagrado/profano, o porque se puede ser de carácter entendible en mundo ficticio es algo próximo a nuestra vida cotidiana. Con ello damos por concluido las exploraciones teóricas de la obra de Fink, si bien fue parcial, se trata de esclarecer dos significados, uno siendo el juego y el otro la empatía, como también retomar algunos temas que guardan una gran semejanza con el Calabozos y Dragones. En la siguiente sección pasaremos analizar y comentar algunas experiencias que he tenido con los alumnos de la preparatoria y propios al jugar este juego con alumnos de la preparatoria.

Si bien se tiene que tomar en cuenta que Fink no está interesado en proponer una fenomenología descriptiva del juego, esto es de una utilidad debido a que se puede prescindir de entender de manera individual el juego quizás no sea la mejor manera de entender experiencias colectivas y genuinas, sino como nos es dado o estructurado el juego con el mundo debido a que se puede encontrar en cualquier lugar, más aún en el caso de Calabozos y Dragones o juegos de rol debido a que se trata de un juego en donde las circunstancias poseen las características de actualidad y no actualidad, la empatía entre otras comentadas por Fink, en cambio la empatía tiene que ver con la disposición sincera hacia asumir ciertas características personales y además circunstancias ficticias, lo que se presenta sería un experiencia de alteridad, sobre este término no quiere decir que ajenidad absoluta sino algo por entender, en el caso de calabozos y dragones debido a que no es dada de manera originaria, sino a través de la interacción con personajes objetos, hechizos etc.

Que a su vez lo que si invita esta clase de juegos es a co-crear un mundo en conjunto, a imaginarnos espacios de diversión y confianza, a reflexionar, aunque

sea de manera especulativa, los límites de la imaginación humana, a participar en la resolución de problemas en conjunto e innovar la manera en que entendemos circunstancias tanto imaginarias como mundanas. Esto no quiere decir que el juego sea una experiencia de alteridad, sino que poco a poco nos vamos haciendo parte de ciertas cualidades que no nos eran familiares, la manera de pensar de tus personajes que elaboran continuamente un horizonte fantástico de los personajes, historias, maneras de interactuar con lo fantástico.

#### 11-Ética y juego, libertad y responsabilidad

El debate sobre la ética y la relación que tiene con el juego según Fink, se encuentra en sus afirmaciones acerca de la significación con la responsabilidad, pues el juego es la manera de entender la radicalidad acerca de la libertad, para ello nos referimos al debate que tiene Fink con el notable filósofo Emanuel Levinas. Recordando que para Levinas su filosofía destaca la ética, justamente por los motivos en donde Fink caracteriza el mundo sin jugador pues puede interpretarse como un mundo sin responsabilidad subjetiva hacia los eventos mundanos, la segunda crítica sería el empleo del término del ser como algo por definirse (Changyuan Chen 2025 p. 13). Lo que nos lleva a resolver una dicotomía de manera breve, sobre la supuesta meta posición que desarrolla Fink y el ethos al cual se llega, que nos lleva a postura compleja, pues incluso en D&D siempre existen alineamientos, todo está relacionado por como entendamos cada una de las expresiones, para Levinas según Chen, comenta que se trata no se trata de una simple oposición entre Fink y Levinas, en donde el primero comenta que el lenguaje como sistema no puede asumirse como una postura ética, mientras que Levinas aboga por un lenguaje trascendental que aboga por una postura ética.

En cambio, Chen propone que Fink si distingue discurso privado, del soliloquio, de un lenguaje trascendental, por ello para Fink como se comentó en la Sexta Meditación Cartesiana, en donde claramente menciona que lo trascendental se debe al sujeto y no al lenguaje, no se trata de volver manifiesto algo latente o dar con la verdad revelada, recordemos que Fink hace referencia al logos como

metáfora entre la iluminación y la noche, además el juego si bien puede ser considerado una actividad inter-mundana, no necesariamente es una actividad que esté caracterizada hacia la subjetividad, además de que el juego no es una actividad que sea solitaria sino que siempre involucra a otros, por ejemplo entre los jugadores pueden inventar el lenguaje élfico, orco, pero no puede ser al revés (Chen 2025 p. 15). Pero se prefiere dejar para otra ocasión la discusión más a profundidad pues, Levinas y su relación con la fenomenología del rostro, acerca de su libro “Totalidad e infinito”.

Profundizando un poco más en la cuestión ética acerca del juego y de la empatía como comenta Catherine Hooman, ella comenta que Fink aclara la postura ética no está relacionada con pensar al hombre como un ser racional, sino un ser cósmico, que quiere decir que para él un ser ético no es un ser racional, sino que alguien que ama, trabaja, muere pero también juega, lo que posibilita pensar otros horizontes que no necesariamente involucran solamente el ser racional, sino cualquier ser humano mundano que juegue. Además, el cambio hacia el horizonte de posibilidad no solamente es en términos de yo pienso o yo siento, sino que la vida ética se encuentra definida como la capacidad de “nosotros jugamos” (Hooman 2013 p. 10).

De hecho, una de las diferencias entre Levinas y Fink, sería la forma de entender la libertad mientras que Levinas comenta “la prueba suprema de la libertad no es la muerte sino el sufrimiento”, pero Fink no estaría de acuerdo en conseguir la libertad de acuerdo con el sufrimiento (Levinas 2002 p. 252). Ya que comenta que jugar lo que requiere sería libertad, no solamente desde un aspecto moral como un aspecto ético de autorregulación hacia la naturaleza dada, sino que además la libertad está asociada a la actividad sensible, objetivada en las construcciones de nuestros esfuerzos laborales. Esto no es una actividad meramente interna, sino en las maneras que usamos los artefactos están relacionados en un espacio y tiempo, con ello transforma el mundo, pues con sus técnicas cambia la naturaleza, por ello no es una técnica que afecta solamente su hogar separado de la naturaleza, al contrario, pensar la libertad desde una esfera moral resulta desastroso, debido a

que la libertad excede en sentido a la concepción del bien y del mal, la libertad de jugar no es ni buena ni mala, sino que la acciones permite ser libre. De la misma manera la libertad se convierte en una problemática, que varía entre la pertenencia legal y liberal, pues jugar se convierte en problematizar, maneras de pertenencia entre las mociones comprensivas que co-pertenecen a los entes intramundanos y al cosmos (Fink 2016 p. 81).

Por ejemplo, la compasión y colaboración de los juegos de rol, en donde gran parte de los juegos dependen de la comunidad, la participación y colaboración para entender cuáles son los parámetros de una acción ética, y lo son aún más debido a que ellos son los que constantemente moldean los entornos imaginarios y circunstancias que se desenvuelven en las costumbres, por ejemplo, las sagas de los video juegos de rol tipo de Final fantasy siempre relacionados con temas de heroísmo, las decisiones que se toman en el juego depende de cómo se improvisan las acciones y dependen de las acciones grupales, si ellos quieren o no derrotar al villano o mostrarle clemencia a un criminal, o si deciden evitar un conflicto en una taberna con unos mercenarios, si deciden tomar un misión que involucra el secuestro de un miembro de la familia noble del reino enemigo etc.

Por su parte Patocka en sus “Ensayos heréticos sobre la filosofía de la historia”. Menciona acerca de la ética propuesta por Fink, consiste en subordinar la experiencia climática hacia la responsabilidad, ya que consiste dramatizar el abandono de la caverna y la tierra, hacia entregarse a la luz, o al bien de forma trascendente, de lo que no se mencionara más, pues corresponde a otra fenomenología y otra teoría ética, pero que se puede ejemplificar, de cierta manera en torno al jugar que involucra subordinar la experiencia del triunfo para que ocurre al final del juego y en querer seguir jugando, no en terminar toda la competencia, pero que también se podría estudiar en otra ocasión (Patocka 2016 p. 152).

Calabozos y dragones y la ética

Como nota de interés y ejemplo, acerca de discusiones posibles acerca de la ética se tiene el breve el ensayo de David Merli comentando “Does Dungeons and dragons refute Aristotle”, ya que el autor comenta que las decisiones de calabozos y dragones se basan en improvisación y a veces involucran decisiones morales que son retadoras, cuando nosotros como personajes nos basamos en nuestros personajes, con el objetivo de improvisar las acciones morales por ejemplo cuando un personaje el paladín tiene que decidir entre ejercer la justicia y acabar con la maldad, ¿realmente está haciendo algo malo?, ¿o si los personajes realmente fueran y acabarían con todo el mal del mundo, no se volverían ellos mismos en unos tiranos?, la cuestión es que se trata de virtudes morales ¿virtuales o reales?, pues aunque sea un entorno ficticio, puede ser similar a una virtud moral, esto no quiere decir que las éticas de la virtud no tengan consideración, sino que los juegos de rol play permiten poner en juego o mejor dicho a prueba cuales son los entornos deliberativos, que si son virtuosos y cuales hasta de manera especulativa no, por ello David Merli la ética de la virtud estaría en complicaciones extremas (David Merli 2013 p. 17).

Esto es debido a que la ética de la virtud se basa en deliberar en cuales serían las características del agente virtuosos, pero en este caso no se trata de un personaje con habilidades virtuosas de inicio, sino en actividad, es decir aprendemos a sentirnos o habituarnos a ese personaje, por ejemplo: un guardabosques decide atacar a un oso debido a que lo considera peligroso para la fauna local, pero por poco a poco aprende que el oso también es importante para ecosistema y que atacaba para alimentarse etc. Es decir, no nos sentimos como un guardabosques en un entorno desde el inicio, sino que adquirimos modos de adecuarnos hacia las circunstancias, por ejemplo, mientras un mago aprende huir de combates cuerpo a cuerpo y estar en lugares en donde pueda lanzar hechizos y es lo correcto, el guerrero con experiencia no huye de los encuentros cuerpo a cuerpo.

Y esto es aún más cierto, acorde a los alineamientos pues, una persona legalmente buena, no improvisa acorde a un sistema de reglas trascendentes de contrario sería

desastroso, poco a poco perdería el sentido de las acciones acorde a las circunstancias, en cambio lo que si demuestra es que las habilidades no necesariamente necesitan un compromiso e improvisación totalmente genuinas sino sinceras, la segunda es la relevancia de los estados emocionales y motivacionales no siempre son iguales al valor de las decisiones morales, quizás por ello se intentó cambiar el alineamiento del caótico bueno, pues su tendencia sería relativa hacia el bien lo que lo hace cuestionable que la acción pueda ser deliberadamente buena.

La relevancia radica en cómo se juega en estos entornos que permite generar esos entornos deliberativos, recordando que los juegos de rol de calabozos y dragones tienen se manejan acorde a un sistema de alineamientos, estos están basados en bueno, malo, neutral y caótico, estos son combinados dan con nueve alineamientos diferentes. Esto no quiere decir que la ética de la virtud sea vista como algo negativo o que su valor se halle comprometido, sino que estos juegos serian una especie de laboratorio o forma de poner a prueba las aseveraciones que se realizan acerca de los supuestos entornos virtuosos.

Pues un buen jugador entiende cuando algo es verdaderamente virtuoso y otras es ser un jugador con excelente moral es otra. Por ejemplo, alguien puede ser un gran guerrero, pero defender causas erróneas y los jugadores distinguen esto poco a poco a través de la distinción de sus personajes. El otro aspecto que pone en duda la ética aristotélica sería el punto de la actualidad acerca contexto de la acción, pues no siempre es poner en práctica de manera real, sino de manera genuina. Por ahora se comenta que no se trata de dejar de la virtud, ni mucho menos a Aristóteles, pero si reflexionar hacia como se pone en práctica especulativa en el momento de jugar juegos de rol. No es el propósito comentar todos los desarrollos acerca de la ética aristotélica, sino comentar que pueden estar relacionados con la ética y específicamente con las virtudes, en tanto que los juegos de rol permiten la improvisación y habitación de éstas como supuesto.

#### Nota aclaratoria

Se tomarán los datos de la experiencia tal y como se presentaron o los recuerdo, tratando de entender los significados del juego, como también que son los datos importantes para mí y para ellos sobre el juego, es decir se trata de volcarse hacia una experiencia desde la sinceridad, no desde mi conocimiento hacia el simbolismo histórico ni mucho menos entender la vida de los alumnos o personal, como se ha mencionado anteriormente el juego de rol no es una proyección de mi mundo interno, eso puedo revisarse desde otras teorías. Lo que trata es de dar con los aspectos con la relevancia de la experiencia colectiva, que es son las cosas que lo vuelven interesante. El interés radica no decir si juegan o no juegan, sino como juegan. Para ello se divide en dos apartados, el primero sería la apreciación descriptiva de las acciones en tanto, logro describir ciertas acciones que considero significativas, con el propósito de expresar de manera descriptiva lo que pude dar cuenta de mi experiencia en ese momento. De ese modo dar con el segundo termino que sería retomar el aspecto constructivo y no originario de lo que no fue un fenómeno, sino una narrativa del tipo simbólica y que expresa otro orden de la empatía hacia las circunstancias que se contaban.

Desde la psicología descriptiva:

1-Sesión: Me reuní con los alumnos de quinto semestre del grupo cuarto, de la Preparatoria Sur de la UAQ, para proponerles la idea de jugar *Calabozos y Dragones*, con el propósito de realizar actividades recreativas basadas en este juego de rol. Observé un gran interés por parte de los alumnas y alumnos: se motivan mutuamente en jugar y se inscriben 8 alumnos, la quinta parte del grupo, los que son suficientes para empezar el juego.

### Primera sesión

Empezamos a pintar figuras pertenecientes al juego *Calabozos y dragones*, con el propósito de generar una ambientación adecuada para la inmersión en el aula seleccionada sería al aire libre, decidí dar explicación dar motivo. Los alumnos quieren cooperar monetariamente con dinero para los materiales para jugar. Pasan dos horas y las figuras que compre ya fueron pintadas, y a su vez les gusto la selección de música de Boris Slavov que es uno de los más reconocidos músicos de videojuegos junto con su orquesta, junto con Jeremy Soule, como también en otro momento pongo canciones de Nobuo Uematsu y Yasunori Nishiki, todos compositores de música de video juegos y grandemente reconocidos por ello. Me llamo la atención es que durante 2 horas estuvieron platicando sobre los colores apropiados para las figuras y la coordinación para dibujar figuras, yo traté de pintar una y no me quedo bien, aunque me invitan pintar. Al poco tiempo los alumnos que no estaban en la actividad fueron mostrando interés y en dos horas se inscribieron los alumnos que hacían falta para completar la actividad (20 alumnos en total). Dos alumnas combinan un color verde con plateados y la nueva figura se ven muy bien. Algunos alumnos ya tienen su personaje pensado y para la próxima semana quieren seguir dibujando. Yo noto en mí el completa sorpresa ante la inmersión de los alumnos, tan es así que me los alumnos notan que estoy completamente atónito, aunque se me dificulta creer que es posible, pues no estoy pintando figuras, creo que para el próximo ejercicio voy a estar haciendo cosas de las aventuras. Lo que me intriga y deja hasta en el espasmo sería el carácter de reunión y cooperación

del juego. Otro punto importante es que entre ellos se motivan a jugar, que es lo que encuentran divertido de ser otra persona. Como también les emociona los dibujos y las figuras que encuentran motivantes.

### 2-Sesión (26/10/2024)

Nos reunimos a las 12 am para seguir con la participación de la ambientación, debido al número de participantes unos se juntan a pintar y realizar actividades relacionadas al juego. Primeramente, les muestro un mapa del lugar en el que vamos a jugar y para mi asombro a ellos les asombra también. Después de ello se emocionan al ver una figura de sus personajes y comienzan a pintar sus figuras. Mientras que otros comienzan a tomar sus hojas de personaje, para ponerse a redactar sus características y también decidir que personajes les gustaría jugar. Voy apuntando algunos personajes y clases en general. Otro punto importante es que algunos de ellos no están interesados en jugar, pero si en ambientar el lugar, lo que hace importante tomarlos en cuenta. Otro punto sería que el próximo sábado sería el primer ejercicio del juego como tal en lo que está relacionado con hacer los personajes.

### 3-08/10/2024

Se juntan a pintar sus figuras y hacer la planeación entre los alumnos, con el propósito de jugar y hacer el personaje. Entre ellos empieza a generarse cooperación para que puedan jugar más pronto, además algunos de ellos se empiezan a emocionar mucho. También les preocupa que gaste mucho en figuras y todo lo que compre, otro punto importante es que una alumna les ayuda a ver que les explica los alineamientos y también los gremios a los que pertenecen. Eligen sus clases, alineamientos, gremios, estaturas, historias, rasgos personales, armas junto con todos los otros detalles para jugar. También noto que se vuelven conocidos y empiezan a compartir ideas sobre sus personajes y de cómo quieren participar con sus personajes. Además, el número de participantes son 10 que es más que suficiente para empezar a jugar, por lo pronto se tiene también participantes que quieren ser voluntarios y apoyar en ambientación haciendo dibujos entre otras

actividades. Después de cuatro horas recogemos las cosas, ellos siguen haciendo sus cosas con sus personajes, una hora más y después se van a su casa. Otro punto importante sería la forma en que cooperan entre sí para empezar a jugar la próxima semana.

4-08/09/2024

Nos juntamos a pintar y a jugar desde temprano, lo que nos mueve a hacerlo sería sobre todo pintar. Después de eso nos juntamos a jugar en un salón de inglés desde temprano con mucho gusto terminan de hacer sus personajes y además me llama la atención que están todos poco a poco adentrándose a jugar y descubrir el mundo de Ravnica con ello se ponen a jugar. Lo otro es que por ahora ellos se presentan sus personajes y terminan de pintar sus figuras. Por otro lado, también van terminando les presento los diferentes gremios que conforman la Nación de Ravnica. También les enseñé el título de la aventura “la ira de Marit Lage”, por otro lado, les gusta que ya tengan imágenes y formas sus personajes.

5-06/10/2024

Hemos avanzado en 4 sesiones sobre la aventura y yo me siento que empiezo a entender la experiencia lúdica del juego un poco mejor. Yo me emociono mucho al ver la alegría de otros al jugar. Yo imprimo un mapa enorme sobre el lugar y también tengo unas figuras que representan el lugar. También noto que en mis avances sobre la historia me gusta mucho, aunque no logro hilar como se establece el desenlace con el clímax de la historia. Me divierto mucho con mis compañeros al ver el gran potencial que tiene la historia y el juego mismo, por lo que veo como ir lentamente aterrizarlo a la práctica. También poco a poco me emociona, las cosas que se pueden lograr a través del juego, me imagino todos los escenarios por vivir. Otro punto que me emociona mucho es que hay alumnos interesados en jugar, como también en psicología y en otras facultades. Lo que me interesa es que noto interés en generar modos en que los alumnos muestran interés en las novelas fantásticas. Además, me siento un poco presionado en generar el lugar de juego para el festival de día de muertos, pero los alumnos me tranquilizan sobre como lo

vamos a hacer. Mientras tanto ellos hacen fantasmas, muñecos vudú, telarañas entre otros artículos yo preparo el espacio para jugar y dibujo la primera mazmorra donde vamos a jugar.

#### Sesión #6: 12/10/2024

En este día nos juntamos a jugar y a lo igual que en los otros días nos preparamos para la ambientación del lugar. Hacemos fantasmas, muñecos de brujería, telarañas, cuadros. Lo que hace que se presente un modo de ambientación basado en el festival del día de muertos. Se me dificulta contar una historia que pueda unir todos los puntos entre sí y vislumbrar de qué manera cada gremio puede colaborar para que puedan terminar la historia de rol, pues cada uno de ellos tiene intereses diferentes. La creatividad hacia como se van ligando diferentes personajes entre sí, para lograr terminar la historia faltan muchos detalles entre estos. También ligar ciertas actividades, que puedan estar ligadas hacia la educación. Si bien van conociendo ciertas dinámicas entre ellos, siento que faltan cosas y que mi informe sobre algunos detalles de la historia está incompleto, pero precisamente porque faltan cosas en las historias ellos tratan de volverse creativos. Por otra parte, por otro lado, me encuentro descubriendo que hay un montón de potencial para hacer historietas que puedan lograr inspirar a los jugadores y a mí. También veo que a veces faltan muchos jugadores de vez en cuando, pero lo interesante es que le apena decir que no pueden asistir, pero pueden venir cuando puedan lo cual es esta bien.

#### Sesión #7 19/octubre/2024

Los solo tres alumnos asisten a la sesión y quieren jugar dos después se unen a jugar y me parece muy entretenido que quieran jugar y cooperar entre ellos. Lo que es llamativo es el impulso para buscar soluciones creativas al pelear contra un gigante de dos cabezas intentándole cortar los tobillos, como también tratar de hacerlo tropezar y además es interesante como también buscan distraerlo, haciéndole bromas, lo que los lleva a improvisar modos de distracción. Por primera vez noto como ellos mismos se ponen una situación que involucra modos de crear

formas interactivas nuevas, ya que supongo que nunca se habían encontrado en una situación de ese modo.

#### Sesión #8-26/10/2024

Resulta notable y super interesante que un estudiante memorizo toda la aventura para contársela a otros estudiantes, ¿Cómo es posible que todos los detalles hayan sido condesados para que puedan ser legibles y entendibles para otros?, ¿qué tipo de inter e intra dinámicas pueden ser posibles que permiten elaborar un relato fantástico compartido?, ¿no ocurre el olvido de una historia desde agosto que hemos estado jugando?, ¿qué ha facilitado la memoria de esos eventos?, también en mi he reconocido que no he olvidado los eventos de la historia, por ello es una grata e interesante sorpresa. Los alumnos son nuevos y comienzan a jugar, son 4 y se enfrentan también al gigante, se nota el júbilo al vencer al gigante. Como también la emoción al jugar lo que lo vuelve todavía más emocionante, como también sus reacciones hacia la toma de decisiones y personajes cada vez más extravagantes, como también la emoción de colaborar entre ellos para divertirse aún más, como también juntan a otros a jugar, además en la creatividad sobre como atacar al gigante, intentaron tumbarlo hasta vencerlo.

#### Sesión #9 2024

Creo que este modo de interpretar cual podría ser el modo de entender la inmersión no es suficiente o errado, ya que solamente se vive la experiencia como la diferencia cósmica aludida por Fink, es incomprendible entender porque ellos se aproximan a las imágenes y a las formas de entender las figuras, como se reúnen a jugar y sobre las experiencias que ellos cuentan entre sí, pero se expresa en el modo en que ellos mismos al notar que yo los observo solamente me voltean a ver como “que sucede profe”, por ello podemos ir desde mi perspectiva a averiguar qué es lo que mi interesa saber sobre cómo yo juego con ellos, es decir solo indagar sobre las expresiones simbólicas sobre el juego y por ello me refiero a solo un carácter fragmentario acerca del interés, no indagar porque les llama la atención. Lo que se puede aprender hasta aquí sería que es insuficiente la mera descripción de hechos

en los juegos de rol, pues no observo lo que ellos se imaginan o emocionan al jugar, no entiendo porque alguien se emociona al convertirse en unicornio o privarse de la risa al descubrir que un dragón es femenino, o saber que tiene un cetro con fórmulas matemáticas que provocan magia.

### El problema de la inmersión

Trataré de indagar sobre cómo se genera el problema de la inmersión, al retratar ciertos aspectos notables, sobre todo cuando observo como observan ellos el juego y los escenarios, imágenes, voces, figuras, tableros. Como también la frustración propia hacia no poder captar solamente desde mi punto de vista como es que alguien simula tener una espada o usar una varita mágica, como también intentar hablar en bárbaro o de un modo prehistórico o italiano, ya que no logro comprender desde el otro que siente, más que el júbilo de verse desde su alter ego, pero solamente entiendo su expresión, más no se puede entender su expresión y porque solamente la entiendo de ese modo. Ir más allá requeriría vivenciar la imaginación que no es mía, lo cual es imposible ya que no puedo salir de mi piel fenomenológica, o mi modo de entender desde las ideas que hemos descrito hasta ahora.

En cambio, lo que sí es posible es entender es la expresión de la empatía y como alguien entiende que les gusta jugar a ser algo más que ellos mismos, la experiencia que si puedo intentar profundizar sería los diseños de mi historia. En este punto tratemos de expresar lo que fue para mi expresar la intención del juego. En este punto me interesó situar la partida del juego en lugar de Ravnica y compré un mapa del lugar, como también unas figuras para pintar como también los libros de la 5 edición para jugar. Cada encuentro con estos objetos fue llamativo para mí y también al verlos divertirse es algo que me llama la atención a ellos. Sobre todo, una figura más grande de un dragón, que también les llama la atención muchísimo más que otras.

Como también los detalles sobre el mapa, como se llama cada lugar y como es cada uno de ellos, también les llama la atención cada aspecto de los gremios, como también como logran interactuar con los otros. Por lo pronto noto en mí también un gusto por jugar, con ellos debido a la historia que me motiva mucho saber que les interesa trabajar juntos para prevenir una catástrofe o como salir del mejor modo posible, pero también noto cada vez la noción de la diferencia cosmológica, hacia lo que no entiendo de mí mismo al jugar, por ejemplo, la improvisación de voces o ciertas actividades espontáneas en el juego, a mí me produce una sensación de extrañeza pues es inusual.

Lo que también me intereso es la historia que poco a poco yo voy a haciendo, sobre como una amenaza cósmica se vuelve algo latente y como ellos poco a poco se van adentrando en la historia, también noto mi interés en ingeniármelas sobre cómo puedo con ellos resolver la problemática en Ravnica, de allí es algo muy interesante observar cual es la decisión que ellos van a tomar al respecto. Como también lo es el mi interés hacia la historia en conjunto, que ellos colaboran con interés hacia las circunstancias que suceden en la historia.

#### La solución dinámica de los problemas

En dos ocasiones me he visto que cuando presento problemas, ellos reaccionan con angustia al equivocarse, pero se no se sienten agobiados, es bastante interesante porque ellos mismos alzan las manos en angustia o emoción. La primera fue cuando hicieron un pacto con el sindicato de Orzovh, me intereso que ellos buscaran la solución, ¿será que es debido a se trata de un entorno imaginario que provoca la creatividad?, creo que se trata de las condiciones que provocan un estado imaginario y confianza en equivocarse, porque pueden buscar soluciones creativas al problema, por ejemplo, en ese momento se enfocan en redactar su contrato de la mejor forma posible, es decir se motivan aún más en el modo de entender la solución. Otro modo de entender la solución de problemas sería cuando le declararon la guerra a jefe del clan de gigantes, tienen la misma aproximación a

resolver la problemática del mejor modo posible. Este punto es intrigante porque en general no se detiene hacia nada y lo que es más impactante son la creatividad en las preguntas de ellos hacia mí, por ejemplo, cuando fueron descubiertos por el legendario fantasma Karlov, que querían engañarlos, resulto impactante que buscaran formas de complacerlo en ese momento, me preguntaron cosas que yo no había pensado, pues...¿Qué puede querer un fantasma milenarío ofendido por una traición?, lo cual hace que me llame la atención hacia el juego en general, pues se expresa cosas que no entiendo o cosas que tampoco había entendido o pensado, lo cual me hace improvisar y usar la creatividad. Como también la emoción al jugar mientras inventan que platillos para comer exóticos etc.

#### 1- juego con relación al pensamiento de Eugene Fink

Creo que poco a poco si se tiene en cuenta que es la relación posible al plasmar el juego de rol, es recomendable reflexionar primero sobre que son las partes en común que se tienen y posibilitan el juego al volverlo como una experiencia inteligible, es decir porque el juego y esas circunstancias están o pertenecen a nosotros de manera inmediata. Si nos basamos en las advertencias de Fink, él mismo comenta que “el juego del mundo es una forma especulativa que no expresa resultados fenomenológicos, en cambio remarca una manera humana de pensar” (Fink 2016 p. 82). Primero se tienen los manuales o libros, que dan referencias y pautas interactivas hacia el desarrollo narrativo en conjunto, por ejemplo, describir la acción de los personajes de modo imaginario, evitar el uso de solamente un narrador principal, como manejar el nivel de poder de los personajes, como es el lugar en que juega, manejar el poder de los personajes y diseñar una historia que promueva las características de los personajes, por ejemplo que tipo de organización política se tiene, que razas, especies nacionalidades, como es el tipo de organización política, la geografía, como también los objetos que tiene ese mundo en general, desde los monstruos, reliquias, hechizos, armas, cosas para viajar, dialectos que tienen tu mundo de aventuras.

Valiéndonos pues de la fenomenología de Fink entorno a comprensión de si, la comprensión de lo que es y la patencia del mundo, tratemos de indagar que posibilidades nos ofrecen de entender el juego de rol. En este caso se tiene entonces que entiendo el juego porque entiendo aritmética, el dialecto en común, algunas referencias a imágenes como orcos, duendes, elfos, dragones, la literatura fantástica, entiendo las reglas del juego, como también las figuras o contornos del juego y encuentro divertido: La comunidad de jugadores y las máscaras: poco a poco los jugadores se emocionan en generar un personaje que les guste a ellos. Y comparten sus experiencias como también sus gustos por como serían sus personajes. Lo que me es bastante agradable para ellos, por mascara se podría entender lo siguiente:

#### 1-Los personajes

El personaje se asemeja a la descripción realizada por Fink hacia lo que denomina la máscara, pues es un ítem encantado que además permite imaginarse realizando otra actividad, además la emoción con la que describen y hacen sus actividades. ¿Qué quiere decir que está encantado?, pues que en primero es algo que guarda cierta familiaridad con el jugador, ya que se siente familiar hacia esas características y las ve como algo que son semejantes algo en ese contexto y da con expresiones que son “mágicas”, además la emoción de jugar un personaje que puede ser “suyo”, no es cualquier personaje, también las características que se le van poniendo sus características, por ejemplo, sus dibujos, su historia, sus pertenencias, también se conmueven cuando muere su personaje, etc. Además, con más emoción actúan e interpretan su personaje al actuar de acorde de sus actividades. Un ejemplo de esto que resulta interesante sería los modos de entender el juego al momento de interpretar el personaje. Además, al elegir el personaje toman ciertas características y escogen otras, por ejemplo: unos eligen ser fuertes y valientes como un Paladín, otros desafiantes como bárbaros, otros eligen ser magos o cambia formas como druidas, lo que hay que notar es la posibilidad y armonía en donde uno elige ser como otro.

## 2-El marco de reglas

¿Qué reglas permiten establecer el juego?, los turnos, aunque generan un modo de entender una temporalidad de manera diferente a la nuestra, pues si bien el sistema de turnos puede resultar torpe para realidad, es algo que se asume como necesario para el juego. Por ejemplo, la división del botín se da acorde a reglas internas, una varita mágica, es más adecuada para un mago en cambio una armadura de placas es más adecuada para un guerrero, algunos DM, eligen tomar la medida del tiempo y distancias de un lugar a otro por ello los eventos que ocurren en la campaña alteran los eventos que ocurren en la historia, por ejemplo si van a salvar a una familia noble transcurrido el tiempo quizás ya sea demasiado tarde, también hay reglas para el clima, las altura, estados físicos como envenenamiento, enfermedad, drogadicción, la presión atmosférica etc. El daño que tomas por contraer una enfermedad, por daño de cierto tipo, por daño masivo, las reglas de muerte también esta basado en reglas.

## 3-Los turnos

Un aspecto interesante son el sistema de turnos, ya que si bien es algo que se asemeja a las reglas del diálogo, pues si todos hablan a la vez en el juego no se podría entender el juego, en cambio a veces observo como planean entre ellos sus acciones o cómo van a actuar, pero también el turno es importante debido a que cada quien va teniendo un modo de interactuar con y hacia las circunstancias, pero el sistema de turnos también funciona porque está delimitado por el “tiempo” de las reglas del sistema de dnd, cada turno y acción dura aproximadamente 6 segundos en el mundo de dnd y de esa medida se puede intuir las acciones que realizan los jugadores, por ejemplo el tiempos en que suceden los eventos como el desplazamiento entre pueblos, por ejemplo se supone que la raza humana avanza 30 a 60 pies por ronda.

## 4-Las habilidades y características

Existen propiedades inherentes para cada una de las razas y clases, si ya que hay tamaño, edad, las características, las técnicas, como también los modos de

entender cómo funciona su personaje, desde como lanzar hechizos o como realizar una técnica de combate. Por ejemplo, un elfo vive más de 120 años, mientras la raza de los ángeles también vive más de años que un humano, además un paladín quizás no esté relacionado con bendecir un mal, a menos que sea un paladín caído, o un bardo quizás sea más probable que gane un concurso de música que un bárbaro.

## 6-El combate

Casi gran parte de las aventuras se basan en el combate, por lo que si se tiene un modo pensar la partida en partes de procesos y estrategias de combate, pero no solamente es tirar dados gran parte del combate no solamente se trata de tirar dados, sino que muchas criaturas necesitan ciertas estrategias para ser vencidas, por ejemplo quizás no es la mejor opción vencer a un dragón, por el uso de fuerza sino por su falta de destreza, o un muerto viviente no se vence con golpes mortales o cosas que afecten a los vivos, sino por medio uso de magia sagrada. Además, hay acciones que son importantes dentro del combate, por ejemplo, sacrificios de jugadores, pueden intentar inhabilitar a un villano. De ese modo el combate es algo fantástico y catártico, pero permite pensar tu acción en torno a circunstancias imaginarias.

## 7-La magia

Otra característica es explicar cómo funciona la magia y basada en formas lingüísticas metafóricas, por ejemplo, los componentes y la magia tiene un orden de dificultad, por ejemplo, un aprendiz de mago difícilmente puede invocar un meteorito, pero quizás un archimago sí. La manera en cómo se clasifica la magia también por tipos, por ejemplo, está la magia arcana, la magia divina, la hechicería, la magia de los bardos, la magia natural. Además, hay lugares en el entorno en donde la magia no es algo que sea bien visto, no es normal que veas a alguien volando o lanzando hechizos para resolver todo lo que sucede a su alrededor, sino ciertos hechizos para ocasiones y a veces depende que alguien sea bueno jugando una aventura para que sea un buen dungeon máster.

## 8-El sistema de niveles y jerarquías

El sistema de clases y niveles se parece a una narrativa circular que permite entrar y salir, con nuevas propiedades y características en ese mundo. Por ello uno empieza en general en los juegos de rol y la narrativa está enfocada en modos en que uno empieza sin entender cómo es su personaje y poco a poco se genera un entendimiento de sí y un entendimiento de ese mundo, como también un número limitado de posibilidades, por ejemplo, un guerrero quizás sea menos adepto a usar magia, como un druida tiene una mejor conexión con la naturaleza.

También las reglas de que posibilidades puedes tener al expresar cierto personaje, por ejemplo, la fuerza de un guerrero, el carisma de un bardo, la inteligencia de un artífice, la sabiduría de druida etc. Son cosas que pueden pertenecer al mundo de calabozos y dragones, como también algunas características de las actividades que expresan esos personajes. Esto puede estar relacionado a la referencia de que el mundo de calabozos y dragones está relacionado a ser un grupo de relaciones inteligibles y comprensibles. Además de que guarda una relación con una actividad simbólica porque es fragmentario y se expresa a través de metáforas, la espontaneidad de cómo se encuentran y desenvuelven los jugadores. Por ejemplo, puede ser que alguien tenga mala carisma y entonces sea alguien que es extraño para todos o que tenga mala constitución y sea enfermizo, lo que promueve la aventura y la improvisación.

Pero cuáles son las reglas que permiten la interacción, por ejemplo, las distancias y el movimiento de los jugadores, también las secuencias de sucesos que se pueden permitir. Si seguimos las ideas de Fink acerca del juego, tendríamos que las reglas permiten generar una comunidad y favorecen el juego, existen reglas hacia las recompensas, por ejemplo, subir de nivel, tesoro etc. También existen reglas hacia el desempeño de los personajes, por el ejemplo el chequeo de habilidades, por otra parte, están las reglas de combate, que también están basadas en atacar,

defenderse, reglas del mundo, por ejemplo, el clima, las tormentas, viajar a otros planos.

## 9-Los juguetes

¿Pero qué clase de juguetes son los libros, mapas, figuras y dados?, en nuestra época hay plataformas, libros virtuales, como tiene ciertas propiedades lúdicas. Pues muestra que artículos que tienen son “herramientas”, que facilitan la interacción bajo ciertas normas, como lo es la actividad de los dados que tienen un propósito de generar un modo de interactivo hacia narrativa en común. Lo que se demuestra sería que sorprendentemente el juguete es tu forma de imaginar e interactuar con otros, pues puedes tener libros, dados, mapas, pero eso no los vuelve un juego como tal. Que a su vez es interesante porque en este caso, los dibujos, las figuras, las narrativas, poco a poco van incrementando como arte, pues el juguete de manera interesante ha quedado relegado por fuera de lo que sería considerado como arte, en cambio las pinturas, la música, el baile, entre otras ha quedado por fuera de lo que sería considerado arte, quizás en nuestra época los videojuegos y esta clase de juegos poco a poco sea considerado como parte de una estética.

## 10-El efecto de la voz mimética

Noté que los efectos de imitar una voz de alguien son llamativos cuando no supongo estoy en la aventura, en cambio cuando de algún modo la voz va acorde a un momento climático se vuelve algo llamativo. Quizás esto hace referencia a la metáfora, como a otros tropos, pero también a los efectos de la prosodia en donde el uso de la voz se vuelve algo llamativo para otros, como también para mí, pero la cuestión sería ¿por qué?, este punto sería que quizás armoniza con la imagen del personaje de alguien intentando imaginarse mientras improvisa una voz. No es cualquier improvisación, por ejemplo, la voz de un dragón no es una voz suave y delicada, o de un gigante no es de alguien de alguien que hace comentarios sensatos, o de un alienígena no suena a una voz familiar etc.

## 11-Actualidad y no actualidad en los juegos de rol

Algo interesantísimo para retomar para pensar del juego de rol sería el carácter actual del no actual del juego, pues corresponde al orden temporal o a la temporalidad, desde como lo piensa Fink sería un orden a-temporal que se expresa en que las imágenes, figuras fantásticas, mitos, leyendas además se puede entender porque ciertos grupos de rol se siguen juntando desde los inicios de los juegos de rol. ¿A qué se debe esto?, podríamos entenderlo desde Fink a lo que se ha comentado como el culto, en donde jugar está involucrada a una actividad sagrada o profana, pero que quizás no obedece a un orden temporal cronológico no es el mismo orden de eventos a que suceden en un juego de rol al orden de eventos que suceden en el juego, aunque cabe mencionar que siempre será desde un punto de vista parcial, en tanto que se entiende que las sesiones son variantes y total en cuanto yo soy el analizo el juego e intento reunir las características entre sí, además lo más claro que existe un modo de entender el juego desde un punto de vista no cronológico es que entiendo las actividades de los alumnos a pesar de la diferencia de edades.

Siendo así mientras que en el presente lo que se tiene es un grupo de interacciones inter-afectivas, se lanzan dados, a su vez se comen botanas y se platica sobre los eventos que suceden entre sí, como lo son las risas, el sentido del humor, la afirmación de sí mismo, la música, la revisión de reglas y la planeación de estrategias, no equivale al juego al punto de vista de otros jugadores ni el mío en diferentes sucesos. En cambio, se tiene el punto de vista al del juego, cronológico que serían los turnos o que está pasando el tiempo jugando.

Por el lado de la no actualidad, se tiene la forma de vivenciarse desde una interacción que se considera “mágica”, como el actor al presentarse desde otra perspectiva que permite entenderse siendo una criatura mágica, o algo con propiedades “mágicas”. Además, el orden no actual sucede de manera controlada,

por ejemplo, el tiempo de las rondas, se supone que sucede en 6 segundos cada actividad durante un combate, la relación temporal actual es suplantada por otro orden temporal interactivo e imaginario. También la región que tenemos en el juego es diferente, uno puede “estar” en un plano elemental de fuego o en algún plano etéreo, o en el plano astral, también el movimiento y las acciones se empalman entre las acciones en el rol como también en la vida real. Además, se presenta el entrelazamiento entre la actualidad y no actualidad, sobre la pantalla o screen que tiene el dungeon máster, ya que permite presentar la relación entre el diseño de la aventura, las interacciones del dungeon máster y las interacciones de los jugadores.

Otro ejemplo de ello se tiene en la reacción de hacia la tirada de dados, debido a que la acción actual es solamente la tirada de dados, en las circunstancias actuales y no actuales, están basadas en la reacción de los participantes, pues una mala tirada de dados puede resultar nimia en otras puede resultar que todos se sobresalten en júbilo. Otro de ello son las imágenes que si bien el apartado no actual, serían las características presentadas en la narrativa en conjunto, por ejemplo, se tienen las habilidades de una criatura, pero la interacción y quien lanza los dados por esa criatura sería el punto que define y diferencia, la actualidad de la no actualidad en el uso de las imágenes.

La sucesión de los hechos ocurridos en los eventos sería otra característica pues, mantiene un orden artificial en narrativa y el mundo en conjunto, no es el lugar actual en el que se tenga en conjunto. La empatía sería en aquel momento en que se distingue entre el mundo real y el mundo ficticio, esto es que cuando juegan entienden ambas perspectivas, por ejemplo, al lanzar los dados cuentan el valor que tiene tanto en el mundo real como el no actual. Ese movimiento que decide momentos cruciales en los eventos tanto en los actuales como en los no actuales, son se puede entender el movimiento mundano, también en la improvisación, en el momento en que se tiene un NPC, o un personaje se tiene un momento mundano.

12-Los rasgos de la seriedad y no seriedad dentro del juego

Un ejemplo interesante entre los datos de seriedad y no seriedad en el juego, debido que los jugadores si actúan de manera seria en momentos significativos, como también hacen bromas al jugar con su personaje, incluso, se han reportado casos en los que los jugadores lloran cuando mueren sus personajes, o se enojan cuando su sucede algo perjudicial para ellos en el escenario. Jugando con los alumnos se nota como ellos lloran de risa, se conmueven y manifiestan un intenso júbilo hacia el su personaje además están de acuerdo con seguir y revisar de manera divertida las reglas. Además, se tiene ese momento de seriedad en las batallas clímax de los jugadores, pero por otra parte se tiene el momento de la no seriedad que tiene un carácter espontáneo en el juego, estos momentos climáticos, se notan en los juegos al tener una música climática de un jefe final, la descripción del villano etc. Por ejemplo, se tiende a bromear acerca de ciertas cosas en el juego, pero también en ciertos momentos ellos interactúan de vuelta con seriedad al momento de tomar decisiones con respecto al juego o la circunstancia presentada. Hasta ahora no se ha generado nunca una sesión de rol en donde los jugadores estén completamente serios sino que expresan su gusto por participar.

### 13-Sentidos antitéticos de las representaciones

Gran parte de las propiedades de las cosas que tienen los juegos de rol están basados en sistema opuestos, pues donde hay mal no está el bien, los personajes basados en fuerza no son buenos en magia, las habilidades de fuerza son diferentes de las características de psíquicas. Igualmente, no vale para todas los objetos e imágenes de juego, pero es una característica de estos juegos. Lo que nos lleva a los comentarios anteriormente mencionados acerca de los paralogismos, que son contradicciones lógicas que responden a la razón pura, que hemos comentado anteriormente, en el apartado sobre el método fenomenológico. Lo que sí se puede notar al jugar es el sentido del gusto en las representaciones, por ejemplo, un jugador con más experiencia quizás es desarrolla más afinidad con ciertos

alineamientos y razas acorde a sus gustos ya conocidos, mientras que otro que empieza a jugar los tiene bien definidos, lo que va a acorde a los paralogismos.

Esto nos lleva a brevemente comentar las antinomias y los paralogismos, desde el juicio que nos lleva a Kant, ya que para él las antinomias de la razón son disputas que no se resuelven desde los juicios de la razón, tampoco desde una apreciación moral, sino desde aproximación de los sentidos y desde el sentido del gusto, por ello en el apartado acerca de la dialéctica de juicio y su relación con la belleza o la experiencia estética, los paralogismos se tratan de frases o enunciados que pueden ser formalmente verdaderos pero llegan a una conclusión falsa, por ejemplo las frases de juegos de rol, todos lanzan hechizos, o tienen armas mágicas pero valen como aparentes ilusiones.

#### 14-Sobre la motivación y los jugadores

Gran parte de las personas que han ido a jugar están interesados en explorar los juegos de fantasía y también porque tienen interés en generar sus propias aventuras, en donde van inventando sus mundos e historias y argumentos por los cuales les gustaría jugar. Lo interesante es que la motivación surge de composición de la trama en conjunto, en donde se expone que es algo fantástico lo que los lleva a jugar hacia algo que no está sucediendo en la actualidad, sino que de cierta manera esta sucede otros eventos. Otro punto importante sería que les motiva leer sobre los monstruos, conseguir tesoros, llegar a conocer algo o resolver el problema imaginario, pero también que es lo que puedo llegar a entender sobre los motivos que les llaman la atención sea para desarrollar sus propias historias o leer sobre historias fantásticas, como también llevar a cabo hazañas que de otra manera no podrían ocurrir, recordando que anteriormente en la antigüedad los juegos más físicos.

Sobre la imposibilidad de investigar la empatía desde una concepción individual

Es una contradicción exponer resultados acerca de la empatía desde una concepción individual. Sobre sobre todo de la práctica debido a que no se puede entender cómo se da el carácter intramundano, y expresivo de este, por ello los libros tienen más de 50 colaboradores, junto con participantes que prueban las reglas y modos de acción, como también no surgen solamente de una libre asociación imaginaria sino de libros que ellos han escrito antes, por ejemplo, Ravnica y toda su cosmología está compuesta de una saga de 6 libros. y como también tienen los probadores de este mundo, pues lo que ofrecen es un socio-dinámica interactiva de carácter intersubjetivo, esto es lo que invita a jugar es el enriquecimiento de una perspectiva lúdico-dinámica, inventar toda una cosmología es ciertamente un reto complejo y que no depende de una conciencia descriptiva individual, como tampoco dar con el sentido descriptivo acerca de cómo uno juega.

Por ello se cumple la idea de Fink, acerca de que es imposible jugar sin comunidad, es hasta inimaginable el escenario en donde solamente queda mi propia perspectiva, por el hecho de que hay solo mensaje, pero ya no es posible entender el significado hacia quien se posibilita este mensaje. Pero también desde los tiempos de la ilustración acerca del gusto se valen por el valor en común, no por la razón o la lógica, sino por el sentimiento de afinidad, que genera desde una perspectiva de universalidad subjetiva. La problemática comienza por tratar de definir de manera objetiva, los momentos y espacios con las imágenes que derivan de esa afirmación, pues también para Fink comienza por intentar por intentar definir las cosas intermundanas que pertenecen al juego con el mundo, en donde los dados, hojas y lápices, pueden acompañar el juego de manera en que todo pertenece a la dinámica y valor en común, pero al nivel imaginario.

En cambio, cuando estoy jugando la prepa es posible entender la dinámica y el cosmos en el que me encuentro con ellos y no es debido a al libro sino a que se tiene una invitación a participar en la resolución de conflictos, es decir que si estos juegos se tratan de una participación lúdica de la resolución de conflictos. O también cuando estoy jugando con los alumnos de psicología o generando la idea del mundo

en de aetherworks, es posible en tanto que se entiende desde la emoción de jugar en otro medio mundos.

## Aetherworks

Surgió el interés de crear un mundo alterno a Ravnica y me decidí a empezar a buscar información sobre cómo hacerlo. Al principio parecía difícil y casi imposible, pues se trata de poner entre paréntesis el lenguaje fenomenológico al suponer que este es que tiene sentido. Pero se nota poco a poco que se puede lograr poco a poco. Lo que se va generando es sumamente interesante sería que se tiene en un momento de emoción que se va a presentar clases nuevas y un nuevo mundo, ¿pero por qué?, esta pregunta quizás no es la adecuada, para valorar lo que se lleva en este momento, más bien solamente se puede ir formulando desde los modos en que se presentan en la invitación a jugar, se puede pasar a la sección de los apéndices.

## Mi experiencia como jugador

Sería diferente mi perspectiva como jugador y participante desde la perspectiva de tener un personaje. Desde este punto de vista uno se emociona como es su personaje, además es interesante como veo a mis compañeros como desde una actitud que asumo como desde que empiezo la partida hasta como continuo jugando en ella. Además, me emociono al poder derrotar a monstruos como también como se logra generar apartados en donde uno puede llegar sentirse emocionado en y por jugar. Además, aprendo nuevas cosas sobre el mundo de calabozos y dragones, que en este caso me toco jugar la edición 5.

Como también elijo ser una clase nueva, también aprendo cosas nuevas de mis compañeros con los que juego, la alegría, la comunidad, las reglas y los juguetes, están presentes en conjunto, como también noto la misma reacción de incongruencia cuando intento analizar el evento desde una postura neutral, se

vuelve incomprensible el hecho de intentar analizarme como juego con otros, observándolo desde una postura neutral, no entiendo porque alguien se divierte y llora a carcajadas porque descubrió que un dragón es hembra. Creo que gran parte de la diferencia perceptiva abismal hacia las circunstancias que se desenvuelven en el juego, es debido a que se trata de una perspectiva dada en modo en tercera persona y no en primera, pues mi personaje o npc nunca será igual a la del jugador y tampoco puedo entenderlo desde la primera persona. Creo que debido a esto es supremamente difícil como entender de donde surgen el nivel de improvisaciones de ellos hacia las circunstancias y lo es todavía más cuando se adecuan a momentos que son compartidos, por ejemplo, la Andrew Serkis y su momento de inspiración al observar toser a gato, para adecuar su voz como golum que resulto un cambio en el cine para siempre.

Excepción, o el dominio de la afectividad:

En general el juego se vale de un sentimiento de júbilo al inventarse nuevos personajes o fantasear acciones en general, pero tan pronto uno comienza a analizarlo desde fuera se genera un sentimiento de extrañeza, por ejemplo, los menús en una taberna en donde se emocionaron hacia un menú con filetes de dragón no entiendo de donde alguien puede sentirse de manera alegre al imaginarse comida etc. Se siente un nivel de angustia al no entender nada de lo que sucede entre la toma de decisiones y tampoco la mía. Esto podría estar asociado a otros tipos de afectos que no están relacionados con el pensamiento de Fink, por ejemplo, el cuidado que más bien está relacionado con el pensamiento de Patocka, acerca del movimiento, pero este tema no lo vamos a revisar en esta tesis, ya que envuelve otros temas que no tenemos contemplados aquí. También se tiene como alternativa las aportaciones del filósofo de Michel Henry, que se pueden retomar para otra ocasión.

En cambio, con Fink el comienzo de todo pensamiento filosófico propiamente dicho está relacionado con la angustia, de no entender al tomar lo dado como supuesto, pues no se entiende cómo es posible que esto tenga una repercusión tan grande como lo tiene en estos momentos. Lejos de tener como dado el conocimiento acerca del mundo como algo transparente. En este caso es casi abismal el afrontarse a un grupo de personas hablando sobre circunstancias imaginarias y en base a reglas. Más a aún para mí lo ha sido al saber que son canales, de discord, twitch, series de televisión, las vidas de creadores de manuales, las maneras en que este juego ha crecido de manera de gigantesca, se nota que uno mismo está frente a lo inmenso.

### Juego y metajuego en calabozos y dragones

Otro punto importante sería considerar el metajuego, ya que las reglas o manuales, los dados y los jugadores son aspectos, como también se habla del juego los hechizos etc. Pero es diferente a la improvisación e interpretación de los personajes lo que lo vuelve complejo y de cierta manera llamativo hacia el juego. Veamos pues otros aspectos que se pueden considerar acerca del juego desde este aspecto.

Pues hasta ahora se ha hablado de los aspectos que tienen el juego, desde un punto de vista exterior, pero si seguimos las reflexiones de Fink, lo que hace posible el juego serían los aspectos interactivos, los cuales no los hemos tomado en cuenta. Ahora si se quisiera aproximar un punto de vista desde el juego mismo, desde cómo se toma el punto de vista de los jugadores, alguien siempre va a tomar el rol de un narrador de escena, otro tomara el punto de vista el que actúa en esos escenarios y por último se tomara en cuenta la toma de decisiones en conjunto de acuerdo con las circunstancias. Sería desde la intersubjetividad en las acciones del juego que son también importantes, por ejemplo, el uso de voces, las imágenes que se usan para describir a tu personaje, como también las improvisaciones que se usan al jugar que también forman parte del juego. Como también los aspectos de los retos y misiones que van interactuando en conjunto.

Pero creo que otro aspecto significativo sería que las acciones que realizan tienen un efecto en el desarrollo de la historia, es decir ellos son los que hacen el entorno lúdico, los que se experimentan como otros seres, por ello lo vuelve muy importante ya que resuena la manera en que se vuelve importante para ellos y la historia en conjunto. Como también los aspectos que se viven en la historia en conjunto, por ejemplo, ellos usan sus características y habilidades para interactuar con el entorno y resolver los problemas desde esas capacidades. Como también para jugar se tienen los npcs que permiten tener diferentes encuentros y personajes. También otro punto importante retomando algunos argumentos importantes de Fink sobre la mundanidad, es que las improvisaciones son de cierto modo incompletas, pero de algún modo invitan a participar en el juego, como también las narrativas y eventos graciosos que ocurren en la narrativa en conjunto, lo que también es llamativo.

#### El meta-juego

Resulta extremadamente interesante como la fenomenología tiene algunas semejanzas y también diferencias con jugar calabozos y dragones o un juego de rol play, pues te asumes vivencialmente como un concepto o idea y como un imaginario en común, de manera transitoria y comprensible para un contexto circunstancias específicas, hacia un ejercicio dialéctico, pero al nivel poético. Apartas de cierta manera tu vida personal y la transformas de otro modo, lo cual se vuelve interesante, pues es compartido el significado de las acciones. También los significados apelan a un modo general de cómo alguien va asumiendo estos significados, por ejemplo, que acciones son malas o buenas, las ideologías del lugar, los modos de entender ciertas amenazas, cuáles son las estrategias en conjunto para resolver ciertos problemas. Pero resulta todavía aún más interesante que las mismas problemáticas suceden en las problemáticas filosóficas y las de calabozos y dragones, pues explorar o reflexionar, sobre un tema que se tiene la certeza de su apariencia resulta poco relevante, tanto para el jugador como el filósofo, en cambio, es de interés mayor como algunos de sus temas son de cierta manera problemas filosóficos, además la oposición desde ambas perspectivas a asumir que el meta-juego sea la solución para toda problema en un juego de rol, obviamente separando que la

filosofía tiene sus objetivos que hemos mencionado anteriormente y por parte de los juegos de rol se tiene otros y recordando las diferencias ampliamente delimitadas entre el juego y la filosofía propuestas por Fink.

Pero todo lo que sucede como eventos son co-asumidos de manera voluntaria y divertida, pero aún hay más, pues estos no son dados en un principio y son dados a través de la expresión recíproca de los participantes. Aún hay más pues se parece a un ejercicio pobre de fenomenología, en cuanto que eres “consciente” hacia ciertas circunstancias que suceden y del suceder en conjunto, pero poco a poco te vuelve “autoconsciente” de cómo te asumes hacia los eventos que ocurren alrededor, para finalizar en comentar cosas del metajuego, es decir cuales son mejores clases, hechizos y cada una de ellas va acorde a la otra, de manera recíproca entre sí.

Por metajuego se hace referencia a los modos en que entendemos de manera metafísica el juego, las reglas, las clases en los juegos, los sistemas de niveles, los hechizos y habilidades, los tipos de monstruos, son una especie de metajuego, pero aún hay más, ya que los, ciertas estrategias para atacar ciertos monstruos o estar en ciertos lugares, para jugadores más experimentados, la organización del equipo, que siempre tiene un apoyador, un curador, un tanque y alguien a la ofensiva, es un equipo ideal, lo que lo vuelve aún más interesante es como poco a poco la comunidad comenta que se vuelve aburrido el saber que hay que hacer en cada acción, por ejemplo si se enfrentan a un vampiro traer agua bendita, o un hombre lobo traer plata etc. Lo que lo vuelve más interesante esta clase y extremadamente interesante es, la innovación hacia las circunstancias, lo que de alguna manera se empareja de manera vulgar hacia los intentos de la fenomenología, pues no se trata de conocer lo ya conocido, sino lo que esta relacionado por conocer, recordando la advertencia hacia la temporalidad de Jahn Patocka, en donde la salida hacia la consideración de la temporalidad de manera solipsista, es hacia el futuro en donde si soy en el juego un mago, posiblemente puedo lanzar hechizos etc.

Otro aspecto para considerar, si se nivela el metajuego con el juego serían los modos en que alguien va aceptando los aspectos del personaje, por ejemplo, sus características o defectos, mientras más va adoptando sus aspectos pues adopta modos de acceso al personaje que manifestando, o la manera en que se te vuelve familiar el lore o saber acerca de la historia del mundo de los juegos de rol, cabe mencionar que esto se asemeja a una teoría simulación que no estamos en condiciones de comentar aquí pues, todo el juego se desenvuelve acorde a estímulos visuales que evocan o motivan a tirar dados, hacer gestos, expresiones faciales etc. Recordando que la imagen sensible y también la imagen en el espejo no hace referencia a una mera imagen, sino a una imagen que se siente próxima al perceptor, en el sentido que se interrelaciona con el jugador, jugadores y las circunstancias del juego.

Como relación entre el juego y metajuego serían las capacidades de ambas para mejorar el juego entre los jugadores, lo cual vuelve a unir nuestros temas de fenomenología como predicción, el juego como un símbolo del mundo interactivo en el que se encuentran los jugadores y la empatía como el modo específico de acceso en esa experiencia mundana hacia él. Esto resulta interesante debido a que armoniza mucho la idea de que puedes tener muchos conocimientos sobre calabozos y dragones, pero no necesariamente eres un jugador o puedes ser un jugador, no saberte todas y cada una de las reglas. Otro punto interesante sería que si se explica el meta juego, por ejemplo las características de los monstruos, los escenarios desde las repercusiones en el meta juego, no genera una expresión de desencantamiento de inmediato, por ejemplo si digo que se encuentran a un monstruo con dificultad de encuentro 7, y que es inmune a magia, no tiene tanta relevancia, en cambio sí expresión que se encuentran una armadura de metal o gigante de metal enorme, que se anima hacia ellos con hacha, y que al lanzarle un hechizo se desvanece, esto tiene otras repercusiones.

En resumen y síntesis, se considera que se pueden llegar a exploraciones muy llamativas sobre esta clase de juegos, no es menor que este juego solamente en la

plataforma de D&d se encuentren más de 50 millones de participantes, como también entre otros seguidores de estas clases de juegos. Pero como lo mencionamos anteriormente, lo importante no radica decir si alguien juega o no, sino como juega esos juegos que invitan a pensar y a interactuar juntos o re-crean el mundo.

## **Conclusiones**

Lo que se intento realizar en la presente tesis fue una tesis índole fenomenológica, en tanto que intento ligar la filosofía del juego de Fink, con la empatía concepciones diversas, especialmente la fenomenológica, con ello y como interrogante, lo que intento fue generar un esbozo de como me es aparente el juego de rol desde la fenomenología. Para ello en el primer capitulo se trata de desarrollar de forma expositiva el estado actual del conocimiento en los juegos de rol, desde diferentes aristas, como la psicológica, la filosófica, algunos temas de fenomenología, con el fin de caracterizar cuales han sido ciertas aproximaciones teóricas hacia los juegos de rol, de allí se intento problematizar ciertas dificultades que se han tenido sorbe las teorías del juego de rol hasta ahora.

De allí se propuso la filosofía de Fink, específicamente la del juego, en tanto que no se trata de una apariencia es decir de un fenómeno, como otros, sino un fenómeno clave que puede servirnos como un mejor interrogante de la experiencia mundana. De allí se exploró sus ideas acerca del juego, desde sus obras principales, como también como se relacionan con los juegos de rol, con el propósito de esclarecer si

Fink puede darnos un punto de mejor apoyo para entender que es lo que sucede entre la empatía y los juegos de rol. En ese libro y sus ideas en general acerca del juego sería que por un lado está el logos, que queda por el lado está la certeza sensible, de un lado está el aparecer hacia las circunstancias y acontecimientos que ocurren en la narrativa en conjunto que serían fragmentos o rasgos que remiten a un orden de actual objetiva y por el otro, los sistemas de reglas y las elaboraciones “míticas”, que remiten a las condiciones de tiempo y espacio, que permiten dar con apariencias sensibles de juego. Eso nos permitió retomar justamente, la idea acerca del fenómeno y crítica, acerca del desencantamiento acerca de la imagen sensible, retomado de la teoría estética que remite a la filosofía griega, pasando por cuestionar las ideas acerca de la mundanidad y sobre todo la alternativa como justificación de la ontología y su relación con el juego.

En el segundo apartado, se intentó establecer seguimiento hacia las ideas de Fink vinculadas con el juego de rol y la empatía. Primeramente, se retomó la propuesta de Fink acerca de “Los fenómenos fundamentales de la existencia” postulando el juego como uno de los fenómenos fundamentales de la existencia humana. Por su parte después se retomó la “aplicación”, de su pensamiento hacia la moda y como estas ideas podrían retomarse hacia la moda. Por último, se retomó sus ideas acerca del método fenomenológico, en donde se esclareció que por fenomenología puede tener múltiples sentidos, puede retomarse a un sentido originario, puede estar relacionada a un sentido constructivo, este último apartado es importante debido a que el proyecto de Fink, solamente se trata de esclarecer el sentido no dado de una actualidad fenoménica, que en nuestro caso es relevante pues, se puede empatizar con imágenes y mundos ficticios, es una ontología que parte de la diferenciación y precisión entre lo cósmico y lo cosmológico, los juegos de rol son cosmológicos y puede empatizarse con ellos siempre cuando tengan una expresión simbólica que remiten a un personaje que re-crea el mundo actual. Pero por el otro lado estar de cierta manera ocurriendo, la prosodia, la improvisación, las alegorías, mientras pasas un rato con personas, lo cual remite a la sensibilidad y a cosas sensibles.

Como conclusión podremos definir que la relación entre juego, fenomenología y empatía es que el primero en los juegos de rol remite a una “experiencia” de mundana, extrañamente objetiva, que entiendo debido a la empatía que como se revisó en la tesis, remite al termino de sinceridad, esta que por una parte entiendo al asumirme como un personaje fantástico, que de manera simultánea y remite a una doble objetividad que es la de un mundo fantástico y el otro el de un mundo de sensibilidad, que están entrelazados entre sí, de manera en que promueven jugar.

## Empatía

La discusión con el modelo ruso de la empatía (la crítica del modo de darse, la inferencia activa), radica en los estados actuales del conocimiento científico se tiene el modelo ruso acerca de la empatía, que va desde la empatía como experiencia de contagio emocional, la consolación o la compasión, hacia la toma de perspectiva y la orientación en conjunto, pero el tema de este trabajo sería que la empatía evoca hacia el mundo de manera específica hacia la experiencia mundana. Fink nos recuerda que el mundo no es una suma de cosas, o contenedor de experiencia, de hecho, la experiencia del mundo desde la cuádruple definición hace referencia diferentes modos de entender la experiencia del mundo.

Pero sobre todo remite a un modelo genético no remite la empatía, que en el caso de los juegos de rol sería difícil comprobarlo, ya que como lo hemos mencionado anteriormente las historias aunque sean fantásticas son co-creadas, co-narradas, por lo que el darse de la empatía de cierta manera si responde a temas originarios, como lo son algunas imágenes, el tono de voz, pero la historia en conjunto y la forma del darse del mundo no es originaria, yo a veces no se si los aventureros van a ir a algún lugar o van a tomar otro curso que es lo principalmente divertido del juego, esto remite a la fenomenología como construcción y la empatía en este caso remite a la apertura a lo mundano del juego del rol, la preguntas de que es lo que sucede cuando entras a un lugar o describes una acción del juego, no es algo que siempre

remite a un contenido originario, mucho menos la acción en conjunto. Quizás poco a poco se puedan estudiar este tipo de empatía en los procesos mentales superiores y como ejemplo se tienen los juegos de mesa de rol, solo de ese modo según reportes de la página Web de dungeons and dragons, dungeons and dragons and beyond tenga más de 40 millones de subcriptores alrededor del mundo, sin contar sus diversos canales de twitch, discord entre otros.

Empatía es un término en fenomenología que hace referencia condicionada al modo de acceso los significados psicológicos, en este caso se puede ligar con el juego al tener la disposición y acceso a experiencias en conjunto que nos divierten juntos, por ejemplo, la emoción y diversión de imaginar cosas juntos, al parecer puede ser muy llamativo, como también la experiencia del entorno fantástico que resulta divertido, la manera de presentar un paisaje, las lonas, los dibujos, la música, las “descripciones”, las acciones cooperativas en conjunto que lo permite facilitar las actividades. Como también la experiencia hacia la alteridad, al dejar y no solicitar en la sesión interrogar por la primera impresión que tienen ellos acerca del juego, sino la asociación e interacción entre los jugadores sería diferente, en cambio mientras menos inesperadas sean las circunstancias que de manera simultánea sean enigmáticamente van de manera secuencial con la narrativa en conjunto, a veces provocan más interés en participar. Además, no se profundizó lo suficiente en los propios métodos de este Fink, recordando que está en su tesis acerca de la “fenomenología de la imagen y la irrealidad”, la cual explora sus ideas acerca de la imagen interactiva de la irrealidad.

Por su parte, comenta otro aspecto sería que se tiene del lado de empatía en dos aspectos del lado del significado y por otro se tiene el lado sensible, el primero en términos del sentido lógico de las acciones que se tienen hacia la imagen en donde se da la interacción del jugador humano con la imagen en donde se comprende y proyecta sobre sí hacia esa imagen, pero por otra parte está lo me-óntico de la imagen en términos de relación con el mundo sensible, pero no como mundo humano, sino en términos cósmicos que solamente se abre en términos de una

idealidad de sentido y de adivinanza, pero como simple casualidad y relatividad, por ejemplo si entiendo una imagen que yo entienda de calabozos y dragones, pero lo me-ontico está relacionado hacia algo negativo por ejemplo algún alfabeto o idioma o imagen a algo no relacionado con un juego de rol play, pero si veo un paisaje desconocido de una galaxia veo la imagen, pero no por eso la entiendo y además es ajena a mí entendimiento, como también lo es el inicio en de mi computadora en ms dos o una fórmula físico matemática.

Por ello y como resultado definible en la presente tesis se pueden esbozar dos clases de entender la empatía en tornos a la fenomenología de Fink y el juego, el primero sería aquella empatía que tiene como tradición la fenomenología, es decir aquella percepción que tengo de la conciencia ajena en general, en esta se entiende el juego a partir de mi personaje es “mío”, o los tiros de dados los hago yo, de allí se puede entender entonces el personaje de otros como “suyo”, y de allí que se pueda entender porque tira sus dados con el fin de entender que el va en la narrativa en conjunto de ese modo. Pero Fink comenta que se trata la empatía desde el lado de apercepción, al decir que se trata de una disposición especial con el mundo, es decir la manera en que tenemos acceso a mundo desde la cuádruple distinción que se tiene en el mundo, de allí es tiene un caracterización de movimientos significativos que van acorde a la disposición del mundana e intramunada que acompaña los juegos de rol, por ejemplo el entendimiento de reglas, características de mounstros, el lore de cada lugar y formas de vida, que son distintas a la de tu personaje, ya que en este caso hacemos un mundo ficticio con la práctica un mundo familiar, poco a poco sabemos la vida de Gandalf, o un mago, un elfo, orco etc.

#### Mundinidad e intra-mundinidad en los juegos de rol

Nada en los juegos de rol puede ser entendible de manera individual, todo objeto esta con relación a otro objeto, si bien en los videojuegos si valen de manera individual, aunque también existen juegos de rol de manera conjunta como World of Warcraft entre otros, para los juegos de rol si es necesario que existan al menos

dos personas, para jugar. Como también va acorde a los modos en que Fink tematiza el juego, pues los mundos imaginarios, son inmensos vastos, por ejemplo, si alguien trata de acoplar en la experiencia, toda la producción literaria de calabozos y dragones, es decir, las 5 ediciones, los diferentes sets como lo es Reinos Olvidados, Eberron, Magic the gathering, Greyhawk, Dragon Lance, Ravenloft, Planscape, Spelljammer, los mundos orientales entre otros, se acerca mucho a la definición del juego-del mundo o a la mundanidad como cosmos.

Recordando que por eso para Fink el juego no es una apariencia, en ningún momento podría imaginarme todos estos mundos y cosmovisiones imaginarias entre sí, no me son aparentes en ningún sentido. En este caso es importante reportar que, si bien el este estudio trató de generar un esbozo de una fenomenología del juego basado en Fink, ese resultado no fue satisfactorio en tanto que las apariencias de estos juegos son en extremo complejas de intentar dar con un modo en conjunto de explicación que vaya acorde a una manera correspondiente, entre la conducta observante y el observante. Además de que Fink no está tratando una fenomenología del juego, sino como el juego es un símbolo del mundo, por ello él comenta que el juego no es una apariencia, sino un fenómeno clave que permite entender la realidad cultural de mundo humano.

## Entorno al juego

Si bien apenas se empiezan a generar intereses académicos por los juegos de mesa, se tienen iniciativas como Transformative play initiative, u otros grupos que intentan traer el juego a las aulas, en donde se exploran temas de identidad entre otros sobre el juego, los clubs de juegos de mesa en la Universidad de Indiana y Kentucky, hasta la preparatoria de la empatía en Malasia propuesta por Zachary Rezichniek, también se tienen intentos de aplicación para el aprendizaje de la lengua y letras. Ganon Yuakim tiene un modo de presentación acerca de sus materias de lectura y redacción. Las sociedades estudiantiles, en la Universidad de

Durkheim también tienen sociedades de alumnos, que tienen juegos como el “treasure hunt”, se trata de un LARP, que trata de cazar un tesoro y lleva más de 20 años, en donde tienen profesiones en el medievo. Un poco más atrás se tiene a Marc Miller que fue un sociólogo y profesor de la universidad de ilinois, que creo el juego de traveler, en donde se tiene el mapa del cosmos y la galaxia del imperium entre otras cosas. Lo que se puede confirmar sería que la concepción de la empatía fenomenológica como esa disposición y predisposición hacia la vida mundana e intramundana, es relevante para los juegos de rol. Mientras más alguien invite a compartir la música, imágenes, historias, dialectos, resolver problemas es más posible que se interese en jugar.

Por su parte se tienen los avances en Estados Unidos, tanto de Jane Macgonigall que ha sido durante décadas alguien que invita a pensar desde el juego, no solamente porque resulta entretenido, sino porque como se ha mencionado anteriormente jugar primariamente remite a intuir algo como posible socialmente, por ello, en sus páginas web denuncia que deberían al menos una vez en la historia un desarrollador de juegos debería estar nominado para el premio nobel de la paz. Por su parte también comenta que jugar permite transformar la realidad, no por nada después de su inicio Dnd, se pasado a hacer videojuegos, series de televisión, películas eventos, figuras, mapas etc. Por último, queremos mencionar el apartado sobre lo que es “El duelo es solo juego y, a pesar de ello, en el modo en el modo de lo lúdico es una fuerza que nos mueve” (Fink 1966 p. 18). Esta oración quizás se podría retomar para otra tesis, pues está comparando la experiencia del duelo y el juego, pero en términos de que sean ambas caras de un impulso que nos mueve, pero se dejara este apartado hasta aquí, pues no es el propósito de esta indagar más sobre el duelo.

### Sobre la fenomenología de Fink

Si bien se intentó desarrollar una aproximación a filosofía fenomenológica de Fink, desde su libro principal “Play as a symbol of the world”, su método de fenomenología

constructiva, su aplicación hacia la moda y específicamente en la tesis hacia los juegos de rol. Queda por trabajarse más sus ideas acerca de la fenomenología de la imagen y la irrealidad, que fue su tesis doctoral. También no se exploraron sus ideas y libros, en el seminario de Heráclito, tampoco su interpretación fenomenológica de Hegel, Nietzsche en donde propone una crítica a su forma de concebir el monismo fenomenológico y del propio Husserl. Esto nos llevaría a otros temas que corresponden a su concepción de la interpretación de la historia de la filosofía, y la historia del pensamiento fenomenológico, en esta tesis se interesó aplicar la posición o como se mencionó anteriormente, meta-posición según Fink, para entender el juego de rol, que estaría relacionado con la empatía. En este caso se puede comentar que esta posición sería a entender las diferentes Inter dinámicas, que ocurren en el juego.

En este sentido los juegos rol no solamente involucran jugar por jugar, sino música, imágenes, reglas, la prosodia o ciertas habilidades retóricas, los manuales, dados, crear una historia que es contada por el conjunto, es decir la empatía es expresión, después puede medirse considerarse de otros modos, mientras más expresivos sean los contenidos entre si mejor será la aventura, pues regresamos al termino de eucatastrophe, en donde todos se sienten que les hacen un bien a otros. O en términos expresivos que alguien juega improvisando a un goblin o a un dragón, etc. Además, el medio ambiente que se genera de manera ideal es lo interesante para la investigación de estos entornos. Por ejemplo, el hecho de haber inventado un abecedario para algunos npcs, acorde a una raza de alienígenas y que interactúen con ese alfabeto, lo vuelve algo interesante pues interactúan con un símbolo que valen para el contexto en esas circunstancias.

Lo que lo vuelve algo asombroso serían la capacidad y posibilidad, de generar un nuevo modo de entender las relaciones especulativas que se tienen acerca de las imágenes, pues requieren un modo de validez generada por el consenso. Como la selección de música pertinente para un jefe final, los modos de describir un viaje, la manera de interactuar con la magia y los ingredientes mágicos, la manera de actuar

acorde a tu personaje que sea acorde a un ethos o justificar tu raza, la descripción de tus paisajes o tu forma de reaccionar. Por ejemplo, la historia de World of Warcraft en sus últimos desarrollos, que resulto un fracaso resulta instructivo para la fenomenología, pues el desenlace no la realiza el jugador sino un Dios, que si se siguen las sugerencias del presente estudio resulta instructivo, por qué genero tanto disgusto hacia la comunidad gamer, pues WoW se trata de un juego comunitario y de los primeros en donde se juntan usuarios para jugar en conjunto, no hacia personalizar el juego para una persona, pero al parecer lo que sucedió es que la historia fue contada desde y para una persona, por ello se puede entender porque se puede entender porque sería interesante aproximar a los juegos de rol con la Fenomenología de Fink. Como también se tiene el Reddit de la comunidad creativa de los juegos de rol de más 14000 mil miembros, suscritos a esa red.

#### La crítica a la pluralización del sujeto (Zahavi)

Lo que nos lleva a la crítica o reserva de la concepción que tiene Fink, acerca del sujeto que se puede explorar en otro momento, pues de acuerdo con Dan Zahavi tiene dudas hacia como Fink entiende por sujeto en la filosofía de Husserl. Ya que su maestro si tenía como concepción del sujeto como pre-objetivo y pre-filosófico que permite la integración del mundo de la vida, entonces es verdad, aunque como menciona Zahavi, esto no incompatible ya que Fink piensa en la pluralidad de las manifestaciones de la vida, que no es incompatible a la del mundo. Ya que su maestro (Husserl) comenta que el ego si bien como autoconsciencia se trata de una vida pre-reflexiva, no necesariamente conlleva a eliminar el expresión de la singularidad de esa vida, como tampoco su individualidad, pero Husserl piensa que la intersubjetividad es algo relacionado con la coexistencia trascendente en términos de reciprocidad entre el yo y su experiencia, ya que la el ego aunque es dado en términos rudimentarios, es distinto a decir que la intersubjetividad parte de la noción de diferencia entre el yo y el mundo, sino que el ego tiene consigo una manera de co-existir con la experiencia dada de los objetos. De igual modo se tendría que profundizar en la discusión que no hemos tenido en cuenta. Pero en este caso solo

tenemos que comentar que se asemeja más la concepción del juego de calabozos a una vida primaria que a un sujeto pensante, de igual manera Zahavi recientemente ha publicado los trabajos sobre la visión de la tercera persona que podrían incorporarse en otros trabajos (Zahavi 1995 y 2025).

### Sobre la fenomenología aplicada

La importante obra del mexicano Jorge Portillo y la “fenomenología del relajo”, en donde interroga el fenómeno propio del Mexicano del relajo en donde puede ser fructífero el intercambio de ideas, sobre el juego, mientras Portillo lo vincula con Satre y Heidegger, quizás pensarlo desde el juego puede ser una mejor opción, para él entiende el fenómeno del relajo como algo propio de la cultura mexicana en donde se manifiesta la extraña relación que tiene la identidad mexicana con la autoridad o los valores, en donde el fenómeno del relajo es una especie de nihilismo hacia los valores culturales. Además, por ello llega a la conclusión de que se trata de la misera del mexicano, pues la imagen existente está vinculada a la nada o a la muerte, de igual modo se podría trabajar en otro momento esta fenomenología con la perspectiva del filósofo mexicano (Portillo 1984).

Además, quizás lo que se quiere comprobar es que el juego entendido desde la empatía, como se generan estos mundos imaginarios compartidos, el interés no radica en saber si el juego es eficiente para aprender o inculcar reglas, tampoco es un medio para adquisición de una nueva habilidad, sino que es medio y fin en sí mismo, por eso puede vincularse a la pedagogía o a la educación, de ese modo sería interesante generar una especie de delimitación entre el libre juego de asociación de afectos y la transgresión o el juego con sus características re-creativas. Por eso Bogost, Fink entre otros, están en contra de la gamificación como instrumento, ya que el juego puede ser una variación de pedagogías, si considera como instrumento se pierde la capacidad de re-vivenciar el mundo de manera distinta y se acerca más a la instrucción tecnicada.

La parte aplicativa fue de enorme importancia porque abre el panorama a una gran escalada de desencantamiento/desencantamiento hacia las imágenes lúdicas, lo que este estudio aproxima a apuntar sería a relacionar y apreciar la imágenes junto con las narrativas en conjunto de manera no personalizadas de manera predeterminada, en el caso de los juegos de rol, ya que estos desde el principio se han hecho para divertirse en la exploración y auto-exploración de sí mismos, por ejemplo el caso de World of Warcraft en donde el final después de 15 años fue un final que no está relacionado a las acciones de los personajes en donde causo mucho enojo en los jugadores, o el en caso de la primera película de 4 fantásticos en donde resolución de la película es independiente de los cuatro fantásticos.

En cambio, como se llega al encantamiento del mundo, pues pensado desde los desarrollos de Fink, llegando a los ítems/mascaras, que permiten en la relación con la experiencia del culto, no en términos experiencia “religiosa”, ellos son los que derrotan al villano, salvan al pueblo restauran un orden establecido, incluso generan una estrategia para conseguirlo lo que lo vuelve distinto a una pasividad interactiva de estar frente a una pantalla o una solución pre-fabricada etc.

#### Reservas y posibles exploraciones

Sobre el dialogo con otras aproximaciones filosóficas se podría explorar un poco más los temas en otros ámbitos de la filosofía que no sean de corte fenomenológico, por ejemplo, la antropología filosófica de Johan Huizinga que fue uno de los primeros en realizar exploraciones antropológicas acerca del juego pues en su último apartado trata del juego sobre el punto la significación cultural del juego puede complementarse con Fink, en un primer momento el tema de la actualidad, ya que ¿realmente se puede tener esa noción de actualidad global e histórica como la propone Huizinga?, Fink optaría de manera negativa pues tocaría dar con el reino de lo meontico de la imagen, además se trata de un punto de vista platónico acerca de la figura humana que como se revisó anteriormente no se puede salir de la dinámica del desencantamiento de la imagen poética que tiene la imagen sensible,

Roger Callois y su caracterización sociológica del juego, sobre todo el ensayo de “La mitología del pulpo. Ensayos sobre la lógica de lo imaginario” y sobre todo Buytenduijk, “El juego y su significado el juego en Los hombres Y en Los Animales”, que intenta relacionar el juego en las primeras infancias y debate si el juego puede ser entendido como la primera manifestación del vínculo amoroso entre la figura del cuidador y el infante, Werner Jaeger sería el interesante debido a su manera de indagar, acerca de la noción de Paideia, en torno a un ideal de excelencia de su pedagogía y contribución acerca del ideal de excelencia. Se pretende seguir la recomendación de Fink, en donde quizás el juego vale como un mejor fenómeno para interrogar el mundo y su relación con la empatía, que la muerte o la nada, pero se tiene como reserva ya que no fue suficiente ninguno de los fenómenos anteriormente mencionados se han desarrollado lo suficientemente en el presente escrito (la muerte, la lucha).

Por aplicación en estos términos no se hace referencia a aplicar un instrumento sino a los medios de entendimiento específicos que permiten entender mejor el juego, de ese modo lo que se intento es comentar que difícilmente se puede generar una conciencia descriptiva en primera persona para después analizar un punto de vista desde una tercera persona. A manera a recomendación lo que se puede integrar hacia entender la experiencia de la tercera persona y con los desarrollos de Fink, sería analizar el contexto y circunstancias, por ello el énfasis de Fink en valorar la experiencia del mito, el culto, las máscaras, los símbolos, que facilitan la experiencia en común, que pueden entenderse como empatía, en vez de tratar que experiencia subjetiva tienen los jugadores o el observador.

Por otro lado, y a manera de recomendación se podría retomar el pensamiento de Hugo Rhaner acerca del juego y su concepción teleológica, debido a que tiene una relación mucho más cercana con la discusión ética y religiosa, debido a que es el juego el que debería estar de apoyo cuando la lógica falla en una dificultad ética. Por su parte se tiene una concepción de contraste más cercana a Axelos Kostas en

“El juego del mundo”, que no se profundizó más acerca del tema, pero podrían retomarse más a profundidad para otra ocasión.

Por último, con los avances científicos se podría contrastar el método fenomenológico de Fink con las posturas más cercanas hacia la ciencia y como se valoran el juego. Pues como se comentó recientemente en los hallazgos de las neurociencias el juego es una emoción en todo mamífero, por lo que los resultados empíricos y adecuados a la realidad, requerirían un apoyo en reflexiones fenomenológicas, pero de índole diversa, pues no es lo mismo describir, que construir, idealizar, indagar por un originario, tal y como lo propone en la “Sexta meditación cartesiana”. Por ello se requeriría un examen mucho más a detalle este libro en específico, ya que cada meditación intenta situar la actitud, posición o acción de la epojé.

Sobre el encantamiento/desencantamiento del mundo

Como se vio anteriormente es diferente el proceso del encantamiento, del juego a los procesos de desencantamiento generada por cierta concepción platónica del juego, a lo que los juegos de rol lo que hacen es de cierto modo “encantar” el lenguaje e imágenes, con metáforas y otros tropismos, alegorías, analogías de significado hacia como se pueden entender contextos colectivos hacia circunstancias imaginarias. Al ser imágenes sensibles no siempre se trata de meras cosas, sino de relaciones con cosas intramundanas, por ello se trata de un proceso co-creativo, si yo hablo acerca de unicornios, magos, elfos etc. No es lo mismo interactuar con imágenes por sensibles que sean, que, con cosas reales, pero como se planteó en los resultados de este estudio, lo imaginario “crea” espacio, pero este espacio a una intencionalidad del tipo objetiva, sino a la representación objetiva que tiene el sujeto y que permea otros aspectos de objetos y objetividades en la realidad.

Sobre este aspecto se podría retomar para otra ocasión los escritos y pensamiento de Ian Bogost y Jane McGonigall, acerca de los video juegos, en donde ambos

retoman que sería el juego lo que permite internalizar actitudes, reglas, aptitudes, mientras Bogost es claramente crítico hacia la manera de entender el juego como instrucción es decir el punto hacia la gamificación, se podría también aplicar hacia la manera de entender los videjuegos que cada vez toman más fuerza en nuestra sociedad, pero ambos autores requerirían un apartado en específico ya que tienen sus propios desarrollos específicos hacia lo relacionado con el juego.

### La ciencia y el juego

No se exploró suficiente los avances científicos de Jaak Panskeep y Colwyn Trevanthen, pues las ideas de las neurociencias de ambos autores, Panskeep desde el punto de vista de evolutivo en el rastreo evolutivo de las emociones, el mismo comenta que los avances en la fenomenología para entender el valor de los resultados comportamentales desde las actividades de los procesos corticales son difíciles y también el entendimiento del sujeto que entiende esos procesos, sus publicaciones son vastas y podrían revisarse mejor para otra ocasión, debido a que no corresponde a la tesis aquí presentada. Se pueden tomar la recomendación por retomar sus ideas debido a que el juego y también de la fenomenología, debido a que menciona en su texto sobre la filosofía de las neurociencias que la filosofía aportaría formas de entender de una forma las maneras simples de dar con la experiencia mundana (Panskeep 1998-2005 p. 300-310).

Por su parte Colwyn Trevathen y su teoría de la intersubjetividad primaria es de extrema relevancia, pues de cierta manera junta lo que, de cierta manera, siempre estuvo relacionado entre sí, pero sus publicaciones son vastas acerca del desarrollo natal y el aprendizaje cultural (Trevathen 2009). Por último las aportaciones acerca de la simulación corporeizada, desde la escuela de Parma son temas que podrían explorarse mucho mejor, debido que aquí solamente se exploraron algunas de sus ideas, pero falta por esclarecer las expresiones de estos mecanismos (Gallese 2020).

Otros juegos de mesa (la llamada de Chutulu o Vampire, Traveler y Shadowrun)

También no se han explorado otros juegos de mesa y específicamente de rol, por ejemplo, Chutlulu, que explora y privilegia la exploración, la intriga, el uso del ingenio, los sentimientos de actividades que tienen que ver con el ocultismo, que queda por explorar y confirmar, por otro lado, Vampire tiene otra dinámica interactiva en donde se privilegian las negociaciones e improvisaciones que el combate. Por otro lado, esta Traveler que se basa en los viajes espaciales y se privilegia la exploración y la especulación compartida para realizar esos viajes espaciales, creado por Marc Miller y se puede visitar su sitio web donde se creó su galaxia, como puede ser la saga de “perdidos en el espacio” o “star trek” y por último está el juego de rol de Shadow Run, que está basado en folklore tipo ciberpunk, en donde enfatiza la fantasía futurista. Por último, se tiene reciente juego de mesa Oceania 2094, de Johan Erikson que se trata de un juego de Rol basado en las novelas de George Orwell. Todo esto para comentar que se trata de un mundo aproximado al juego del mundo, lo cual da con que este estudio como posibilidad especulativa hacia muchas maneras de interrogar de manera diferente la mundanidad.

Otras fenomenologías del juego

Como se mencionó anteriormente la presente investigación, se aproxima más al trabajo de la fenomenología, en este caso no se relacionó con el pensador contemporáneo Jahn Patocka, dado que ambos tienen algunas semejanzas en tanto que concuerdan en un proyecto y perspectiva desde la fenomenología de la fenomenología, pero aún hay más pues resulta extremadamente interesante su bosquejo del mundo ingenuo, pero no se tomó en cuenta de Jhan Patocka, su concepción del movimiento, su manera de pensar la solidaridad, su ética del sacrificio, ni del cuidado del alma, su concepción de la libertad, que bien podrían desarrollarse en otros trabajos. Sin embargo, sería extremadamente interesante pues su teoría del movimiento y la comunidad emparejarla con la teoría del símbolo

y el culto, además si hace referencia ciertas concepciones hacia el movimiento cósmico según Fink.

En cuanto a Roman Ingarden se podría tomar en cuenta de una manera más amplia los criterios estéticos, que él toma en cuenta al revisar una obra literaria, como lo pueden ser los procesos estratificados, la reducción de la apreciación solamente psicológica de una interacción simbólica y estética, la manera en que toma en cuenta las cualidades metafísicas. Además, la concepción estética no se tomó en cuenta de manera propia, como también profundiza en la pantomima y el cine. También es importante como el retoma los aspectos cognitivos de la obra sobre todo como se puede concretizar, se podría retomar los libros de juegos de rol y tomarlos como un curioso caso en donde no se trata un instructivo, tampoco de una obra literaria, pero en este caso que serían estos libros que abren a todo un campo imaginario, además comprueban que no se pueden analizar como una proyección psicológica ni de un autor y tampoco de un jugador.

Por su parte se podría retomar de manera amplia la noción del simbolismo de una manera más amplia, para ello en algún momento se podría retomar los trabajos de Susane Lagner acerca del simbolismo y su relación con la experiencia sensible, por ello Fink comenta que no se trata de comentar que juego de un mero “fenómeno”, sino un verdadero símbolo del mundo. Por último, no se tomó el tema de las consecuencias éticas, pues si bien se tiene el intercambio entre Fink y Emanuel Levinas, no se abordó suficientemente en este escrito, pues el eje de la responsabilidad y expresión lúdica no está abordado lo suficiente. En cambio, se logró en vez de entender la fenomenología desde un punto de vista abstracto y lejano a una práctica, resulta extremadamente interesante, como se en algunos casos se aplican algo que remite a la noción del juego desde esta perspectiva, el aula se llena de júbilo como también el docente, en vez de solamente retomar el tema de la vulnerabilidad, con Fink se podría retomar el tema de expresión hacia la vulnerabilidad. No estamos todavía en posición en alguna materia en particular, pero pienso en materias que requieran la adquisición y rendimiento de habilidades

blandas, en donde si sea necesario tomar criterios no de eficiencia, sino de cooperación y participación.

Por lo pronto las maneras de entender el juego a través de la empatía serían a través de la narrativa en conjunto, pero también en los modos de divertidos en que se vuelve el juego de rol de manera compartida, por ejemplo, en el argumento, la manera de explicar el mundo, la descripción del mundo y, sobre todo, en tanto no se explica tanto como funciona el juego solamente desde el meta juego, sino desde su jugabilidad. Ciertamente esta tesis se encuentra incompleta en torno a las implicaciones filosóficas, pues lo que hace la fenomenología no es delimitar que, si y que no es el juego, o si se trata de un juguete, sino de reflexionar y examinar las aproximaciones teóricas hacia el juego, y de qué modo son aproximaciones que nos ofrecen una perspectiva hacia lo que sería un concepto de las teorías interpersonales, como lo es la empatía.

O las teorías del juego de rol que también puede estudiarse desde otras filosofías, psicologías, sociologías etc, la diferencias y aporte enorme, desde la fenomenología sería la experiencia la mundanidad, es decir los modos en que nos es dado escenarios imaginarios a nosotros que jugamos un juego de rol, no resuelve un problema desde una tesis de corte fenomenológico pues como Fink, menciona se trata de una imposibilidad descriptiva desde la conciencia personal hacia un fenómeno imaginario y colectivo, en los que puede estar implicada la ciencia o la filosofía.

Reflexiones sobre la no actualidad y actualidad de la pedagogía

Como se revisó en el apartado de las ideas de Fink y sus seminarios acerca de la pedagogía, si esta es resultado de variaciones acerca de lo que puede ser entendido, como un juego y de ser de ese modo, los procesos de preparación ocurren en un momento que están ligados de manera actual y no actual, pero ¿de qué modo se encuentran entrelazados?, ya que se pasa cerca de 20 años en las

escuelas y si se trata de medir los resultados de las estrategias pedagógicas de modo que se esperen resultados adecuados a la realidad de otro fenómeno fundamental, que sería el del trabajo, ¿de qué modo se encuentran relacionados entre sí, una ocurren en un contexto que no está relacionado con la actualidad y el otro no?, pues entonces se tendría que tomar en cuenta los modos de valorar una expresión de una imagen sensible, las expresiones simbólicas, los mitos y su relación con la educación como pueden ser la prosperidad, la emancipación etc.

La transición en el mundo del juego como un mundo de imágenes a su relación con la realidad laboral ya pueden ser diferentes. Ya que si alguien ve una imagen en un aula es diferente de una actividad de laboral “real” o pasar un examen puede ser valioso para la escuela, ¿pero será igual a la eficiencia en una empresa?, además de que en cierto modo pueden corresponder entre sí, los objetivos son distintos, recordando que el jugar es algo que contiene un propósito hacia sí mismo, por ello las temporadas de deportes, las fechas de cumpleaños etc. Por ello en el ámbito educativo los alumnos se emocionan más por sorprenderse de eventos espontáneos, que difícilmente pueden aprenderse por sí mismos y emocionarse por divertirse en clase que a veces buscar una calificación, etc. Pero en el ámbito educativo quizás resulta distinto el que se tengan objetos que no están relacionados con divertirse, asombrarse de realidad que no es igual a la realidad dada sino con otros propósitos.

Quizás por ello la preocupación de Fink y de otros autores en mencionar que el juego es exigido desde otras demandas que no son de esa índole, en primera instancia porque el juego no se puede exigir desde una perspectiva instructiva, nadie puede obligarte a manera de procedimiento a disfrutar de la lectura, aprender más, al ser algo mundano, resulta complejo intentar encajonar la concepción de “Merry Man”, a manera de un formulario. En cambio, el juego lo que exige es responsabilidad, libre creatividad, innovación, exploración e interés por conocer, en cambio forzar el juego a una actividad como herramienta, entorpece estos procesos pues es diferente, en tanto que el trabajo implica procedimientos eficientes. ¿Como

estrategias para estandarizar estos procesos, por sus puestos que están implicados?, pues en tanto que también el trabajo encuentra maneras de innovar o buscar maneras de entender los procesos de una manera diferente. A esto se le podría revisar desde la perspectiva de Axelos Kostas, ya entorno al mundo entendido desde procesos técnicos colaborativos, que requieren una perspectiva que marcan una diferencia entre algo mundano y algo global, en el ámbito educativo resulta crucial, pues demostrar que alguien se vuelve competente en otros ámbitos de la existencia como es el trabajo es diferente.

Lo que si ocurren en torno a los juegos de rol como lo hemos mencionado es que genera experiencias que van acorde a una experiencia no actual y más acorde a otro orden temporal, por ejemplo, hasta fechas recientes se tienen los mundos interactivos de D&D, sus compañeros con los que jugaba siguen en interacción con esas imágenes, como Greyhawk, Reinos Olvidados, Eberron. Al mismo momento de su creación, Traveller que por cierto su creador fue un profesor en la universidad de Illinois desde 1977 sigue teniendo sus recientes ediciones, vampire también etc. Del mismo modo existen ciertos temas y encuentros con maestros y alumnos que perviven toda la vida, lo cual a veces no sucede en el ámbito laboral, por ejemplo, en la enseñanza de la ética en donde son los alumnos que crean las circunstancias problemáticas y ellos intentan resolverlas.

Entonces que se le solicita al juego como ámbito pedagógico, como lo vimos anteriormente, sinceridad en términos de que nos es dada la invitación desde el principio hacia el juego/aprendizaje que es algo dado por principio, que a su vez casi se podría entender como empatía, por otro lado, también lo que se vio como encantamiento/desencantamiento del mundo es algo que también está relacionado con el juego, diversión en términos de que maneja los ámbitos de seriedad y no seriedad en el juego. Quizás no se debe plantear en términos de utilidad racional, sino subjetivamente en donde alguien de manera espontánea hace amigos, pero la capacidad o potencialidad de jugar que involucra como se revisó muchas cosas que quedan por descubrirse y examinar la manera en cómo las descubrimos. Esto no

quiere decir que la presente tesis se trate de la pedagogía ni la educación, sino como bien lo comento Fink, el propósito es indagar sobre si se trata o no acerca de una apariencia o un tipo de fenómeno, que en este caso se puede resumir que al menos se trata de esa posición mundana del juego, que captar los aspectos primordiales del juego, pero no se trata de una tesis antropológica, pedagógica o sociológica del juego, sino de entender que es el juego y como da un impulso recreativo al juego.

Por ello no fue el propósito de esta tesis pensar una pedagogía de manera exhaustiva como tampoco la psicología ni la fenomenología del juego, fue exponer como la empatía con sus interrogantes y aproximaciones desde la fenomenología, se tiene un modo de poder relacionarse con el juego, el modo que se intentó aquí fue el del pensamiento de Eugen Fink, como es accesible todos estos significados, personajes, mundos, criaturas, hechizos, que tiene como propósito la tematización del contenidos y significaciones posibles hacia lo que quiere decir el jugar juegos de rol, que en este caso se aproximó hacia la psicología y las neurociencias, en las que se tienen ciertas interrogantes, que son cercanas al juego y que quizás para interrogar la posibilidad de la misma pregunta por los fenómenos mundanos y como símbolo humano y puede ser susceptible de entenderse como el juego del mundano, la sugerencia sería el juego.

Lo que logro retomar aproximadamente es a los términos de la empatía en términos de expresión multívoca y que mientras más sea de ese modo es más cercana a una expresión simbólica, la fenomenología como método y como disciplina teórica, en donde no es el propósito retomar diferentes posturas teóricas desde la fenomenología, sino aproximarse desde manera mundana hacia el juego, de ese modo se volvió interesante debido a que en la descripción del juego se vuelve una experiencia que no forma de la experiencia de primera persona sino de la tercera persona, entre otros hallazgos sería que no se trata de un mero juego lingüístico, sino que tiene una intención frente a esas circunstancias, se exploró el tema de la inmersión, la formas en que somos empáticos hacia el juego.

## Epilogo: Descripciones sobre el juego de rol 2024

### Consideraciones éticas

A los alumnos se les presento un consentimiento informado y también de modo de seguimiento de los alumnos. Por otro lado, se comenta que yo mismo soy fan de la cultura que se comenta como geek, yo empecé a jugar a 14 años en la segunda edición de D&d, como también mi interés radica en investigar como jugamos juegos de mesa. Pero no en confirmar los supuestos de la filosofía o proyecto, sino en ver qué aspectos pueden llegar a ser confirmados y cuáles no. También siempre he sido fan de los juegos de mesa y video juegos de basados en los juegos de rol como tal, por ello me interesa tanto este autor.

### Apéndice #1

#### Participantes

Niclas Fullkrug: Druida

Bree Ragvindir: Bardo

Loo Grenribit: Hechicera

Lyrael Wisteria: Druida

#### Nota

El cuento es derivado de una aventura de rol, es decir no es una aventura que yo escribí, sino que se fue contando la historia con los participantes a partir de una partida de juego de rol.

### Introducción



## Sesión #1

La aventura comienza en las ruinas de Korozoda, que es el lugar donde habitan la mayoría de los miembros del gremio de los golgari. Es un lugar lúgubre y bastante temible para los extranjeros, pues son el lugar se parece una fortaleza subterránea, en donde un entramado de cuevas, son las que permiten llegar a los golgari. La población del lugar consiste en medusas, elfos oscuros, población marginada, zombis e insectos, todo se resume en un complejo subterráneo de cuevas que lo vuelve poco hospitalario para foráneos del Gremio Golgari. Tres de las aventureras, Bree de Grrribitt, Lyrael de Wisteria, despiertan para observar que ha caído un objeto no identificado en la zona del distrito seis, además conocen a un draconiano con un lanzallamas que los hace intercambiar palabras de forma conflictiva, además tienen una audiencia el día de mañana para intercambiar los hechos y las posibles soluciones a los conflictos de ayer, por el objeto no identificado que ha destruido mercancía de los Pontífices de Orzohv.

Ellos deciden ponerse de acuerdo con asistir a la audiencia y también preguntar por las recompensas por los animales que deben de cazar para obtener magia. También por otro lado la elfa de Selesnya, que se encontraba buscando una sombra que apareció en los magníficos bosques de Vithu Gazhi, llegó al distrito seis a tratar de mediar entre los conflictos entre las golgari y el draconiano de Izzet. Ilch un draconiano se le fue ordenado poner unas recompensas por 1000 electros/ cada uno de los ingredientes para hacer hechizos, para su Maestro Mizzix Inzmagus que es un goblin de estatura normal y varios aparatos extraños y unas gafas amarillas muy llamativas, uno de los siete magos que son accesorios del legendario Dragon y líder del Gremio Izzet la mente de fuego. Tan pronto Ilch se encuentra con los golgari y uno de los druidas:

Druida: ¿Quién es este y que se cree viviendo a nuestro territorio?

Ilch: ¿Cómo no entiendo, no sabía que las calles eran de alguien?

Lyrael: Pues si es nuestro territorio y no deberías de estar aquí, con esas hojalatas pareces una lata

Ilch: Pues tu hueles mal

Lyrael: Pues podemos aclarar de quien es la calle aquí y ahora ¡

Ilch: Pues vamos!!!

Leirion: vamos chicos cálmense (mientras entra un clérigo selesnya)

Clérigo selesnya: Si no se detienen ahora mismo yo misma los calmo

Ilch y Lyrael: Hmm!!!

Todos los aventureros acuerdan en conjunto cuales son los momentos para entrar a entrar a averiguar cuál fue el motivo del estruendo y gran conmoción arriba en la ciudad del distrito 6.

## La audiencia entre gremios#2

Los aventureros de Golgari, junto con un bardo dimir y un draconiano Izzet, van a la audiencia a investigar, cuáles son las posibles causas que generaron el incendio en los almacenes del sindicato Orzovh. Mientras tanto se ha presentado un siniestro brujo en búsqueda de los aventureros con intenciones desconocidas. Por otro lado, mientras se acercan al distrito 4, ellos comienzan a ver un grupo de torres en donde llegan a un conjunto aparece alguien con rayos y una máquina de vapor en la espalda, junto con el maestro de Ilch, Mizzix. La audiencia comienza y algunos líderes de gremios apuntan a que los responsables son de algún experimento fuera de control de algún mago Izzet. Al lo que el camino planos y campeón del gremio Izzet Ral Zarek, comenta que estuvo en una reunión anterior con Niv Mizzet y concluyeron con tres probabilidades: 1) Un incendio provocado contra Orzovh, un meteorito si cayo en el distrito y pueden que vuelva a suceder, alguien activo el faro inter-planar y el objeto no identificado fue el que hizo el incendio.

A lo que los aventureros uno de ellos se siente observado y no logra detectar que presencia los estaba investigando, además entre los dirigentes de los gremios Izzet

restituir las pérdidas bajo la cuantiosa suma de 1500 electros. Por otro lado, se juntan los aventureros a regresar y buscar pistas en el lugar de la caída del objeto no identificado. Tan pronto ellos buscan el lugar y encuentran el lugar de la caída, son impactados por un sueño profundo.

En el estado casi onírico son abrumados por una imagen de algo siniestro y colosal que les es inminentemente acceso o aproximación, tan pronto se les acerca un poco más, estos llegan a despertar. Para que se les acerque un brujo que lo habían visto en su estado onírico. Y son confrontados a la batalla por el brujo que invoca a un aspecto de una deidad lunar....

### Sesión #3

Los aventureros que estaban en la escena del objeto no identificado notan que no está en el cráter, por lo que empiezan a rastrear alguna pista de él alrededor, hasta que los druidas golgari descubren pistas que los llevan a las tiendas y almacenes del lugar. Uno de ellos encuentra un rastro de cenizas que los lleva a un callejón dentro de los que escuchan un susurro muy bajo que les dice que se alejen de allí, hasta que uno de ellos nota que es una anciana, probablemente una maga. Otro de los druidas busca curarla y deliberan si debiesen llevarla, a la guarida y carvenas de Korozoda, ya que sería peligroso si otros miembros golgari los encuentran con un mago Azorio y alguien que no es de su gremio. El bardo dimir intenta curarla otra vez para que pueda hablar e indagar que fue lo que la dejó mal herida. Un tercer intento de curarla la hace despertarse repentinamente, para alertarlos diciendo “tienen que ir de allí...su mundo está en peligro...va a despertar Maaaaritt...Laaage” y prosigue a decir “Kaaaarlov...Teysa...Maaanoor”.

Oscurecido ellos meditan sobre los hechos pues, después de leer los pensamientos con la maga azorio, descubren que la anciana si era una maga y que huía de marit lage hasta llegar a su plano, a través del faro interplanar. Lo que deducen correctamente es que, si llegan a saber que ella sabe más cosas, pero se encuentra lastimada y herida de manera agonizante, por lo que deciden ir a explorar la prisión

y fortaleza de Casa del sol, para solicitar hablar con Teysa Karlov. En la mañana siguiente uno de los druidas siente una punzada en la espalda y al gritar o alertar a sus compañeros, son amenazados con que ella sería víctima de no entregar a la maga, pues comentan “entreguen a la maga a menos de que su compañera no tenga memoria de ustedes nunca más”, por lo que puede resultar estar siendo extorsionados a manos de lo que puede ser un temible dimir.

#### Sesión #4 (4 días)

Los aventureros, los druidas, el bardo, el mago y el explorador confrontados por la figura siniestra, resulta después de su extorsión fallida debido a que el mago logra engañar al agente dimir, al disfrazarse de la maga lo cual lo confunde y lo hace ir a meditar un poco sobre sus indicaciones. Al momento de su retirada uno de los druidas ataca a la figura, a lo que responde la sombría figura con un chasquido de dedos y son atacados por nada más y nada menos que un vampiro psíquico. Después de un duro encuentro con el vampiro logran vencerlo, pero a costa de ver a uno de sus compañeros...fullkrug con un extremo dolor de cabeza y resultando perder su memoria, ya que no recuerda ni a sus compañeros, quien es, de donde viene...nada. Por lo que otro de los druidas recuerda una especie de vampiros asociada al gremio dimir, conocidos como vampiros mentales o psíquicos, que, en vez de drenar la sangre, drenan recuerdos y parece que Fulkrug fue atacado por uno de ellos. Los compañeros preocupados por este evento tratan de intervenirlo y el valiente bardo preforma una gran obra de forma magnífica y logra sacarlo de su estupor, pasando el día entero ayudando a Fulkrug. Al día siguiente los aventureros avanzan hacia ir en búsqueda de la prisionera Teysa Karlov, en la fortaleza Casa-sol. Los aventureros admiran la gran fortaleza y base militar de los Boros, mientras avanzan ven a varios soldados con un escudo de colores rojo y blanco. Mientras siguen platicando a Fulkrug sobre como apoyarlo.

Fulkugrug: ¿Quién soy como quién eres?

Bardo: ¡¡¡ Tú eres fulkrug nuestro compañero¡¡¡

Fullkrug: ¿Yo soy Fullkrug y dónde estoy?

Druida: Fuiste atacado y te vamos a ayudar a recuperarte la memoria, ven siéntate aquí el bardo te va a ayudar.

Con la gran presentación del bardo él logra que recuperar la memoria y con ello poco a poco se va a logrando restablecer. Mientras tanto no lograba recordar su gremio, nación, familia, amigos etc.

## Sesión #5

La sesión comienza con tres personas mientras Fulkurg va lentamente recobrando su memoria, se acerca a la prisión y fortaleza militar de Casa del Sol, donde se encuentra prisionera Teysa Karlov. Los aventureros son mal vistos por los soldados de Boros, hasta llegar a la puerta, en eso la maga de Azorio les pide que le dejen hablar con la prisionera debido a una investigación en curso y los soldados acceden. Entrando conocen a la Teysa, una mujer con cabello oscuro y de aires refinados y aristocráticos, con un bastón para caminar debido a una malformación en su pierna. Ella cuenta que tiene las manos atadas y por el momento se encuentra muy limitada, pero si pudiera salir con mucho gusto podríamos llegar a un acuerdo de ayudarse mutuamente, ella comenta que los motivos de su encierro se deben a su desafío a su familia karlov, ya que es la única sucesora en vida al liderazgo del gremio Orzohv y tiene marcadas diferencias con su Abuelo Karlov. Lo que si asegura es que, si alguien tiene los conocimientos suficientes para intuir, de que se trata la reciente llegada de un camina-planos al continente de Ravnica.

Tras la charla con Teysa buscar como ayudarla a salir de su encierro en la fortaleza, aunque van a necesitar ayuda y les recomienda tener mucho cuidado en su misión en la catedral de los acuerdos que es la guarida y lugar donde los Orzohv hacen sus acuerdos y pactos. Los aventureros llegan al distrito número uno, lugar donde se encuentran las sedes principales del gremio, mientras se acercan a la catedral empiezan a toparse con personas en expresión de esclavitud y almas en pena, por

contraer contratos con el gremio. Al llegar a la entrada de la catedral observan y escuchan a un Pontífice dando un sermón sobre la prosperidad y el orden, como también una serie de reflexiones sobre la providencia y los beneficios sobre el gremio. Al finalizar ven bajar un ángel de los pactos que se ofrece a cumplir y otorgar los pactos que deseen con el gremio, el que consiste en traer la cabeza del jefe de clan Ghor Ghor, del gremio Gruul.

Bardo: “Oh dios mío, que has hecho”

Druida: tenía que hacerlo era por el bien del grupo

Bardo: pero es peligroso ahora como vas a redactar el contrato para que puedas salir ilesa

Druida: descuida buscaré como salir de esta (mientras pasa a redactar el documento con mucho cuidado)

Angel del pacto: Bien (sonríe maquiavélicamente), cuando termines tu solicitud tienes que ir a la mansión karlov para honrar el contrato y darle el apoyo que ustedes solicitan.

Los Gruul son el gremio de las personas libres y fuertes, nómadas y constituidos generalmente por guerreros y samanes que se dedican al saqueo, la caza como también a adorar al más fuerte de los guerreros, que viven en las tierras de los depojos rojos, que son semejantes a una ciudad en ruinas, llena de goblins, centauros, orcos, hombres lagartos y su base principal Skaarg. Este gremio es ampliamente conocido por su habla poco común y son generalmente gente de acción, muy supersticiosos con las enseñanzas antiguas de los shamanes.

A lo que el druida, compañera de Fulkrug, se ofrece de voluntaria a generar ese pacto y con extrema cautela trata de redactarlo y además observa la cara de extrema angustia y desaprobación de sus compañeros, pues el acuerdo sería traer la cabeza del legendario guerrero gigante gruul Rhuric Thar o en su defecto traer una de las cabezas de un guerrero memorable gruul. Este Pacto se tiene que celebrar ante el consejo fantasma y los aventureros tratan de esquivar la celebración

en la mansión Karlov. Mientras tanto idean un plan para conseguir salir del distrito y también conseguir aliados para liberar a Teysa como someter al fantasma, por lo que toman la decisión de ir a las planicies rojas, lugar donde habitan en general los seguidores del gremio Gruul. Mientras se acercan a ese lugar se convierte un lugar turbulento, todos están peleando y en general se tratan de una serie de asentamiento y tiendas de campaña enormes. Hay peleas y gente gritando, bailando, fogatas enormes, por lo que deciden que el lugar es peligroso, pero deciden para ganarse el respeto del clan ellos deben de pelear con alguien y vencerlo.

## Sesión #6

Los aventureros adentrándose a las tierras del gremio gruul, donde se proponen ir a derrotar al jefe del clan gigante el temible Rhuric Thar. Hasta llegar a una colina en hasta arriba ven un capibara con túnicas, que les exclama de forma femenino desafiante “¿¡Alto allí, De donde venir ustedes, ¿ustedes ser invasores y no ser gruul?¡, a lo que los aventureros comentan que vienen en búsqueda de información “¿Nosotros somos venimos en son de paz, ser pacíficos?”, el capibara parlante les comenta “ustedes violar tierra gruul y no ser bienvenidos, explicar que hacer aquí”, a lo que comentan y comenten el error de decir y el bardo dimir poner una cara de angustia “nosotros venir a matar a Ruric Thar en combate”, a lo que comenta el kapibara con una sonrisa maliciosa y desafiante “ustedes querer pelear con gigantes....jajajajajaja...pues yo Nykea de los caminos antiguos del clan Gruul esta complacida con su petición” y poco a poco se va transformando en un centauro con pintura y de postura intimidante, con un su lanza los indica y grita “¡venid¡” apuntando su lanza hacia ellos.

Llegando a cada vez más al centro de las tierras de los gruul, se van topando con el clan gigante, lo que va a llevar a rodearlos y a empezar a gritar “¡pelea ¡”, “¡pelea ¡”Nykea de los caminos antiguos, con lo que lleva a alzar su lanza y señalar a un gigante de dos cabezas “Yaaaaarghhhh” y entra al círculo gritando preparado para

pelar. El gigante éttin los intenta aplastar, golpear y casi los mata, pero después de una dura pelea, logran catarle una pierna y tumbarlo dajandolo incapacitado, ataconandolo y con hasta derrotarlo. Con ello Nykea exclama:

Nykea: Basta ¡¡ustedes ser fuertes y derrotar a smug ettin de clan golghor ¡¡¡, ¡¡ustedes tener respeto de clan Zuur thaa¡¡ y aquel que los ataque se las verá conmigo¡¡¡

Fulkrug: Gran shamana Nykea venimos a pedir tu ayuda, para derrotar a los malvados y codiciosos del gremio Orzovh. Por lo que le solicitamos una audiencia con el jefe del clan Ghor-Ghor, llamado Ruric Thar.

Nykea: Ustedes que venir con nosotros si quieren venir con Rurihc Thar.

Los aventureros suben la montaña hasta encontrar un modo de interactuar con el gran Rhuric Thar, el gran gigante con sus dos cabezas puede llegar a tener una conversación normal, despúes de una gran obra de teatro para presentar la situación, él logro entender que querían de él. También lograron presentar ponerse de acuerdo con Nykea para formar un acuerdo y apoyarse en contra del Gremio Orzovh.

Después ellos buscaron la manera de asistir a la mansión de los Karlov con el propósito de cumplir su parte del contrato y con ello se fueron por asistir a la mansión. Se toparon con dos guardias enormes y un montón de espíritus en pena orando por terminar sus deudas con los Orzovh, el druida y el pato transformado entran a la mansión. Tan pronto entran a una mansión enorme con muchas luces y una opulenta, gala empieza a salir algo como un humo incorpóreo y lo que se parece a unas luces rojas y un visible rostro tenebroso, junto con su voz tenue y siniestra les dice:

Abuelo karlov: “bueeena noche, que deseáis...vienen para terminar su contrato”

Druida: Hola gran señor Karlov...venimos a honrar su contrato tenemos las cabezas del gran Ruric Thar afuera...

Abuelo Karlov: Hmmm... (mientras se acerca a examinar la cabeza) ...esta cabeza no es del guerrero Ruric Thar, vengan síganme...tendremos que revisar ese contrato otra vez...

Druida: si está bien...(glup)

Abuelo Karlov: Esta vez para solventar la enorme ofensa de solventar mi confianza en ustedes tendrán que adentrarse a uno de los laboratorios simic e izzet y robar la información sobre el proyecto del faro inter-planar, como también el proyecto del mutágeno mineral. Y esta vez sí fallan habrá duras consecuencias para todos ustedes...

A lo cual los aventureros acceden y se encaminan al gremio Izzet, para averiguar qué ha sucedido con la activación del faro interplanar...

## Sesión #7

Los aventureros se van al laboratorio de izzet, y descubren que existen muchas torres mágicas y que hay explosiones, torres con corrientes eléctricas, nubes de colores y cosas que desaparecen y aparecen en otro lado, etc. Los aventureros van a parar a preguntarle a un goblin donde podrían saber sobre el faro interplanar. A lo que van a buscar a un faro de alguien conocido y el primero al que fueron a preguntarle fue a Ilch, que recordaban que estaban con ellos al comienzo de la aventura, por lo que fueron al laboratorio de pirotecnia. En el laboratorio de pirotecnia se encontraron con explosiones y llamas de muchos colores y subieron la torre hasta arriba, esperaron hasta que se los llevaron has el Inzmagus llamado Mizzix. Llegaron con el mago y para su sorpresa se toparon con un goblin en una máquina que les grito "apártense" y estallo una bomba que retumbo en toda la sala y tosiendo dice:

Mizzix: "cough...cough...si que desean"

Fulkug : buen día señor Mizzix...deseamos saber más sobre el faro interplanar ya que creemos que toda la nación de ravnica se encuentra en un gran peligro...

Mizzix: “hm...hmms, yo creo que han equivocado de laboratorio, aquí nos dedicamos al estudio de la pirotecnia”, los experimentos entre los planos se llevan en el laboratorio de geolocalización.

Fulkrug: ¿oh gracias, señor Mizzix y ese grandioso laboratorio como se puede llegar allí?

Mizzix: está bien solo no sé si se quieren quedar a contemplar este grandioso experimento

Fulkrug: ¿si claro porque no?

Mizzix: muy bien solamente quédense en un lugar seguro y...a la uno... a las dos y....

Estalla...con fuerza y algunos de los aventureros salen volando por el laboratorio...levantándose, Mizzix comenta los invita a quedarse a experimentar con él, pero rechazan la propuesta.

A lo que los lleva a la siguiente torre y subiendo a la torre ven que cosas se aparecen/desaparecen continuamente. Hasta arriba los lleva hasta arriba de la torre y se topan con Ral Zarek el líder temporal del laboratorio.

Fulkrug: “Buenas tardes, señor señor Ral Zarek”

Ral zarek: buena tarde lo que si te puedo decir es que recientemente alguien irrumpio a este laboratorio dejando mal herido al anterior Iznmagus, pero no logramos identificar a la persona que lo hizo.

Ral zarek: lo que si le puedo decir es que, solamente se llevaron algunas cosas para que no funcione el faro interplanar.

Fulkrug: solamente necesito unas preguntas... ¿los ladrones eran seres sombríos y también tenían dagas y mascararas?

Ral: si...

Fulkrug al comentar esto, menciona que dibuja una cara de sorpresa y de gran angustia en Ral Zarek y además comenta que debe de esperarlos aquí para que

traigan de nuevo el aparato robado y solamente que tengan cuidado si van a aventurarse a la fortaleza dimir.

### Sesión 8

Los aventureros gracias para tener a un agente dimir les comentan que pueden tomar un atajo para descender la fortaleza dimir. Rumbo al descenso ellos son atacados por trampas y, además al final de la torre logran vislumbrar a alguien recitando cosas y extendiendo un brazo rojo hacia el cielo y con una luz muy potente. Los guerreros se abalanzan frente hacia el...y son interceptados por la figura que los había atacado anteriormente, a la cual se enfrentan ferozmente y tras una dura lucha encuentro del agente dimir. Durante la batalla el agente dimir atacó a Fulkrug, modificando su memoria y mandándolo a atacar a sus compañeros a lo que ellos buscaron someterlo para que no les hiciera daño y tampoco se hiciera daño él, y quedar ambos agotados logran vislumbrar una figura enorme y mounstrosa, con ojos parecido a una mezcla entre una langosta y un pulpo del tamaño un edificio entero, en donde el agente dimir proclama: “hmmm...es su fin y el de Ravnica también...”.

### Sesión 9 y 10

Los aventureros logran incapacitar al agente Dimir y al verse frente a semejante monstruosidad, deciden enfrentarla, pero al dar unos pasos adelante, empiezan a sentirse abrumados y como si fuese su momento final y deciden sacrificarse con el propósito de detener al mounstro. Pero interviene la anciana que habían salvado y grita “¡huyan de aquí...sálvense, yo intentare detenerlo ¡”, exclama la anciana mientras empieza a invocar un hechizo y el Fulkrug hace un muro de viento para incapacitar al agente dimir y al conjurador. Mientras huyen de aquel trágico lugar, logran ver como la anciana hechicera es atrapada por las grandes tenazas de la colosal bestia, y poco a poco es devorada por aquel ser horripilante.

Los aventureros corren hacia la salida de Duskmantle, donde son perseguidos al sentir un temblor y un estruendo que puede ser confundido por el de un ser que jamás a sido escuchado antes, como estruendo entre elefante y ballena, a lo que los aventureros corren con más de prisa y hasta llegar al valle subterráneo de Korozoda. En el lugar por fin llegan a salir del complejo subterráneo y no llegan al lugar complejo.

Llegando al final a la zona 4 y el complejo Izzet, en donde los aventureros llegan a la torre de Ral Zarek, la segunda mano del Dragon Niz Mizzet. Dentro de la torre explican los eventos al camina planos y logran de ese modo llegar a reparar el faro interplanar, para llegar a otro lugar y advertiles a otros planos junto con buscar ayuda a para enfrentar la amenaza de Marit Lage. Entre lágrimas y sozollos los viajeros atraviesan el, portal para aterrizar en una cafetería, llena de adolescentes con togas y libros, conmocionados de observarlos, preguntas donde se encuentran y que necesitan hablar con su jefe inmediato.

## Conclusión

Los aventureros han aparecido en otro lugar conocido como el plano de Acravios, en donde se encuentran en una cafetería en Strixhaven. Al conocer los diferentes colegios de Magia los aventureros deciden ir al colegio de la escuela de retórica llamado Silverquill. Bienvenida a la academia de Strixhaven, deciden ir al colegio de Strix Haven, al dar con una asombrosa sorpresa, pues había objetos voladores, magos volando, objetos animados por todos lados. Hasta llegar a campus de Silverquill, en ellos van a conocer a su superior y el jefe del colegio de Silverquill.



## Capítulo 2 de la saga de Marit Lage

Los aventureros se conocen a un dragón enorme con luz y sombras, llamado Shandrix Silverquill, el cual les pregunta por sus habilidades y de donde llegaron, a los que los aventureros comentan de dónde vienen. Dándose cuenta de que de verdad llegaron a otro plano, llamado Acravios donde el lugar más conocido es la prestigiosa Academia de Magia Strixhaven, en donde los magos enseñan diferentes y nuevos tipos de magia únicas, fundada por cinco dragones legendarios que elaboraron su propio estilo de magia. La Academia está dividida en diferentes tipos de facultades, la ya conocida facultad de letras y retórica conocida como Silverquill fundada por Shandirix, la siguiente fue la facultad de ciencias naturales y experimentales conocida como Quandrix fundada por Tardizun, la siguiente sería la facultad de artes que fue fundada por Gazareth, por su parte se tiene la facultad de ciencias de la vida conocida como Whitherbloom fundada por Beledros, por último se tiene a Lorehold o la facultad de estudios históricos y arqueológicos, fundada por

Velomachus. Después de ello los aventureros comentan y platican con el dragón de Shandrix de Silverquill, y les advierte que la amenaza de Marit lage, es real y temible. Por lo que los aventureros insisten en prepararse y además de solicitar apoyo a sus aventureros, a lo que Silverquill estaría dispuesto en apoyarlos en su empresa. Los aventureros van a la taberna de Strix haven y piden una habitación junto con su menú del día, y se preparan para las pruebas de mañana.

A la mañana siguiente los aventureros se preparan para sus pruebas: fulkrug va a quandrix que es el colegio de magia y desarrollo científico, el bardo va silverquill que sería el de la búsqueda retórica y el mago viaja a whitherbloom el colegio de la magia de la vida y la muerte. En Quandrix se le encomendó a Fulkrug que pueda conseguir un slaad verde vivo, por otro lado, el bardo tiene el difícil reto de retórica en silverquill con otro aspirante de silverquill, para eso es retado a un duelo de rap y derrota a un alumno prepotente. Por último, el aspirante a Witherbloom tuvo la dura prueba de comer carne podrida y sobrevivir a una infusión de te venenoso y logro salir con vida, lo cual es importante para cualquier aprendiz de magia de whiterbloom.

Por su parte el Fulkrug logra empezar su búsqueda del Slaad verde y con apoyo de sus magos logra salir airoso de tal semejante tarea. Pues identifican a un señor grande fuerte y con un gesto extraño al que detectaron a emanar una gran cantidad magia inusual. Siendo así los aventureros lo engañan y logran provocarlo para que después dar con su aspecto verdadero, y se revela ser un Slaad azul, tras una gran pelea los aventureros logran vencer al slaad, no sin sufrir bajas con sus congéneres como lo fue un samurai psíquico que fue infectado por la plaga de los caos y se transformó en un slaad rojo, pero lograron ser curados los otros aventureros. Después de esa larga batalla los aventureros descansan y deciden pasar a sus habitaciones, y planear sus estrategias para atrapar al slaad verde.

A la mañana siguiente los aventureros logran llegar con los maestros de Quandrix y les comentan que es importante que lo encuentren o se esparcir la enfermedad

del caos, por ello lo que buscan es al slaad en el lugar de whitherbloom. Al ir hacia allá encuentran una trampa y que caiga en ella, uno de los druidas se transforma en zorro para hacerlo enojar con su agilidad. La maga aprendiz de quandrix busca, al slaad y encuentra una figura alta y malhumorada, que sobre sale en su detección de magia. Al provocarlo el zorro/druida, busca provocarlo y comienza a buscarlo para atacarlo, se al llegar al bosque de whiterbloom, los aventureros salen volando con la bola de fuego, y después casi de ser asesinado fulkrug, la aprendiz de magia quandrix el aventurero transporta al slaad a la trampa y consiguiendo de ese modo superar la última prueba de las pruebas para la academia de Strixhaven.

Por lo pronto ellos llegan al campus de Quandrix y con ello les cuentan a los perfectos los eventos sucedidos. Además, encuentran una nota en el slaad verde escrita en idioma de slaad, a lo que en vergüenza le comentan que todavía falta uno...un slaad gris, una de las criaturas más fuerte de su especie. En este caso los aventureros se esperan idear una estrategia que pueda favorecer su estrategia en contra. Al buscarlo idean una trampa en la taverna de Strixhaven haciendo un festival que permita atraer gente y en ese momento aparece un anciano viejo con una mirada extraña, la maga Aisha lanza un hechizo de identificar magia y logra identificar una gran cantidad de magia en ese individuo, los aventureros se ponen a bailar con ellos, lo invitan a bailar y luego intentan embriagarlo, lo que logran atontarlo un poco.

Los aventureros convencen al slaad camuflado a ir a fiesta con él a las canchas de de duelos mágicos, indicándole que hay una habitación para cambiarse y seguir con el festejo en nombre de la magia negra. Engañándolo los alumnos se preparan a encerrarlo en la habitación, dándose cuenta de que ha sido engañado se enfurece. Golpeando la puerta hasta destrozarla y en su forma natural, se lanza al ataque con una espada enorme e invocando una llamarada enorme que casi mata a sus compañeros. El druida se transforma en un tejón gigante y empieza a cavar un hoyo gigante. Mientras los otros intentan restringirlo o controlarlo, fulkrug se transforma en una araña gigante y lo enreda con sus hilos, para que no pueda moverse, la

maga lanza hielo para que pierda todavía más movilidad y por último el bardo lanza un hechizo de paralizar y empujándolo al pozo que cavo el tejón/druida. Fulkrug lanza zona de verdad, un hechizo que impide que se puedan decir mentiras, revelando la estrategia de invadir el mundo de Acravios, bajo el comando de la entidad llamada como el emisario de caos, al enseñarle una imagen de esta entidad lo recuerdan haberlo visto esa misma persona con el obre interplanar invocando a Marit lage.

Los aventureros al interrogar al slaad gris les avisan del emisario del caos es nada más y nada menos que el camino plano conocido como Dack Fayden, siendo esto un escenario muy malo el pronóstico para Strixhaven. A lo cual los aventureros son apoyados por las academias de magia, con el propósito de mejorar una de sus habilidades, fullkrug obtiene un bastón de magia que logra manifestar a su voluntad el arma necesaria para su encuentro siempre y cuando tenga a voluntad de expresar la formula científica para manifestar ese artefacto, el bardo obtiene destello de luz que daña a los oponentes y logra dejar ciegos a los oponentes siempre y cuando pueda poetizar la luz con su presentación en el ejercicio con su flauta que logra acabar con el silencio y la oscuridad, el hechicero logra convocar a oso/planta siempre y cuando tenga la fuerza de voluntad para armonizar con la naturaleza, por último el druida logro aprender la danza de las llamas logrando transformar su pasión por la vida en una ardiente llama que bailar, por cierto tiempo la druida puede transformarse en una llama danzante.

A los cuatro días que logran predecir los que la invasión es inminente y que tienen que estar preparados para que en cualquier momento sean abordados por los emisarios del caos. Para ello se preparan a con una última cena organizada en la taberna del capitán. Los aventureros cenan callos de sirena, unos filetes de dragón y un vino de hongos de Whiterbloom. En la noche se empezó a escuchar un tremendo trueno y explosiones que se acercaban cada vez más a los aventureros. Los aventureros logran salir de la taberna, solo para vislumbrar el campus central en llamas en con magos y alumnos corriendo por todos lados, y por otro lado logran

ver a un dragón volando, a lo que Fulkrug menciona “¡te necesitamos !”, pero el majestuoso dragón menciona “lo siento ahorita estamos ocupados tratando de cerrar el portal de la invasión y luchando”, a lo que lo ven peleando con el monstruo gigantesco que anteriormente fue el responsable de tener que huir a Strixhaven. Por otro lado, también les dragón Tarzidun de Quandrix, les menciona que el portal seguirá abierto hasta que no apaguen al que tiene el faro interplanar, por lo que por ahora intentaran frenar a los monstruos en provengan del otro plano, pero tienen que apagar el faro interplanar. Mientras buscan el posible lugar del faro y a su portador, encuentran lugares de alumnos y otros pobladores heridos.

Hasta detenerse a reflexionar sobre como buscar el modo de encontrarlo, a lo cual el ingenioso Fulkrug se le ocurre una idea con su báculo mágico y lo convierte en un rastreador de magia extraplanar, invocándolo a través de una fórmula de crear un plano cartesiano, el báculo se convirtió en una brújula, lo que los llevo a Lorehold, el plano de la magia empezó a brillar hacia Lorehold. A lo que los aventureros se dirigen velozmente hacia allá, hasta toparse con una figura conocida con su mano roja y exclamando “me han entorpecido mis planes por última vez”, empezando a lanzar una bola de fuego que daña a todos los integrantes y rápidamente bebiendo una pócima desaparece.

El druida danzante comenta que no se trata de una desaparición sino de un hechizo de invisibilidad, a lo que él se prepara para contratacar llevando a invocar a su oso de planta y el bardo lanzando su hechizo de luz que casi logra cegar a Dack Fayden. Por su parte el bardo es herido de gravedad gracias a una puñalada sumamente dolorosa y por su parte el druida fuklurg casi logra apresarlo con un hechizo de vainas, pero Fayden logra escaparse de las ramas. Dejando mal herida a la hechicera dándole un toque mortal tras una descarga eléctrica. Jadeando los aventureros se topan con adversario sumamente fuerte pero no están dispuestos a rendirse....

El desenlace de la batalla

Los aventureros agonizando y la maga moribunda, que de manera milagrosa rencarna en Unicornio, el druida intenta inmovilizarlo y no lo consigue. De alguna manera y con último recurso el bardo logra inmovilizarlo, el druida Fullkrug logra cortarle el brazo con su bastón mágico, el unicornio logra embestirlo. Después de recibir una llamarada del druida danzante y se gravemente herido, Fayden logra liberarse de la parálisis mágica. Vuelve a protegerse con ilusiones, y logra defenderse apuñalando a uno de sus contrincantes. Tras un ataque desesperado lanza una descarga eléctrica contra ambos druidas, quedan gravemente malheridos, por lo que retroceden mientras son curados por el unicornio.

Tras ser curados Dack Fayden arremete con su daga intentando apuñalar otra vez a Fullkrug, lo que es conseguido dejando mal herida al Bardo, el unicornio lo vuelve a embestirlo con sus patas traseras, tras varios embates logran asectarle un golpe definitivo el Bardo con su destello de luz, sucumbiendo a sus heridas cae rendido. Los Aventureros corren al campus central y buscan sanar a sus heridos, con ello logran llegar a un momento de calma, tras eso buscan investigar el brazo removido del mago y cómo funciona para llegar a su hogar, el Dragon Tharzidun logra analizar el brazo mágico y al entrar en contacto lanza un alarido, y luego observa que el brazo roba hechizos mágicos y con el tiempo puede manipular la magia. Por Dack Fayden logro abrir un portal a una dimensión desconocida, por lo que el Dragón decide quedarse con el brazo para que nadie lo logre usar de nuevo para fines peligrosos.

Los aventureros se despiden de los habitantes de Strixhaven y agradecen su estancia allí, y regresan a la zona 4 en ruinas totales, donde Mixxiz Iznmagus, les pregunta quienes son “ellos responden que son habitantes de Ravnica, pero han cambiado desde su estancia en Strixhaven”, los habitantes de Ravnica se reúnen en consejo para saber que van a hacer con ellos, a lo que se reúnen en consejo. A lo que deciden reubicarlos desde sus cambios, el unicornio por sus valientes esfuerzo será druida mayor del bosque de Selesnya y tiene la capacidad de convertirse en elfo, la danzante en llamas y druida se reunirá al gremio de brujas

del demonio de Rakdos y le dan una daga sagrada, el bardo seguirá en el mismo “colegio” de intriga y espionaje, fullkrug es asignado a la liga izzet en rango de Inzmagus. Lo otro sería que los lideres de gremio les preguntan cómo ha sido su ida a los hacia Strixhaven y que sucedió allá, la narrar los hechos les cuentan como Dack Fayden fue manipulado para abrir el portal al ser un secuaz de Marit Lage y que la amenaza de ella aún está latente.

Epílogo: Organización de setting basado en steampunk (atherworks)

El presente escrito se basa en un manual de juegos basado en steampunk, en este escrito encontraras las dinámicas y reglas del juego, las clases y razas, los tipos de habilidades y hechizos, tipos de equipamientos como también los modos de hacer expediciones que se e investigaciones principales que se tienen y una descripción de los lugares y eventos importantes que han sucedido en el mundo de Nam-Astra. Este intento de juego se está inspirado en el juego de Traveler y dungeons and dragons.

Reglas de interacción por turnos

Sistema de habilidades:

Al ser un juego que no está basado en el mundo medieval y que la historia ha avanzado en este mundo ficticio, se ha sustituido las habilidades conocidas por inteligencia, como también el carisma y sabiduría, la primera por astucia, la segunda por fuerza mágica y la tercera por fuerza de voluntad.

De ese modo se tiene: Fuerza, que sería la capacidad de fuerza física, salud, un sistema relacionado con la capacidad de fuerza constitutiva, agilidad, la destreza o agilidad que tienes para tus habilidades, astucia y educación, fuerza mágica, fuerza de voluntad.

Después se tienen los tipos de habilidades, que desempeñan cada personaje:

Sea saltar, nadar, correr, acrobacia, desplazarse de manera sigilosa, fuerza para no enfermarse, engañar, diplomacia, percepción, autoconocimiento, conocimiento arcano, historia, mística, ciencia, detectar mecanismos, sabotaje, manejo de tecnologías; herramientas informáticas, ciber-informática, vehículos, sacromancia, que sería la habilidad del manejo de las habilidades sacras en vinculación con la deidad, necromancia la habilidad de conocer aspectos relacionados con la muerte, química inorgánica: conocimientos sobre los elementos como competentes del mundo, bioquímica: competentes de vida.

## Profesiones

Las profesiones maneras de adquirir un trabajo en el mundo ad-astra, el desempeño y modo de producción va acorde a cada nación.

Piloto

Científico

Artista

Cazador

Arqueólogo

Médico

Cocinero

Ingeniero

Archivista/bibliotecario

Forense

Arquitecto

Adivinador/Oráculo

Sacerdote

Maestro

Soldado

Mercader

Guerrero

El combate se dará de acuerdo con las reglas de Traveler en conjunto al sistema de 5 edición 2014 de Dnd, como también los settings de fábula ultima. Dependiendo de las armas, hechizos o habilidades que logren aplicar.

## 8-Clases

1-Por ahora el sistema de clases será acorde a las clases de la edición y sistema 3.5, en colaboración con el sistema de traveler, para viajes y eventos relacionados con tecnología.

### 1-Soñante

Se trata de una clase que adquirió poderes del plano de los sueños, dado esto puede entrar en trance y manifestar poderes sobrenaturales. Estas pueden ser como se describirán en la tabla siguiente. A lo largo que avanza en esta clase y profesión, se convierten cada vez más taciturnos y viven más en el plano de los sueños que en el plano real, pero también tienen poderes, como puede ser la habilidad de manifestar lo que sueñan, como invadir los sueños de otros.

### 1-Tabla progresiva

#### Soñante

#### Pasiva: trance

El soñante puede entrar en un estado onírico por un tiempo determinado puede estar en trance las rondas de tu bonificador de sabiduría más tu nivel, después de esa ronda tienes que pasar una salvación de sabiduría o recibes 1d4 daño de constitución temporal y al terminarse tu constitución mueres y te pierdes en el mundo onírico. Todas tus habilidades son basadas en 10 más sabiduría más el nivel de clase.

1-Adivinación de deseos o sueños: Al entrar en trance puedes adivinar los deseos de un ser viviente.

2-Control de los sueños: Al entrar en trance puedes controlar los sueños y también manipular los sueños de otros de manera específica, por esto se hace referencia a introducir una pequeña escena en el sueño de otros.

3-Inducir sueño: puedes hacer que alguien duerma de manera repentina si no salva tu hechizo.

4-Adivinación: Puedes realizar un pequeño presagio sobre algún objeto específico

5-Inducir pesadilla menor: Puedes inducir una pequeña pesadilla en el sueño de alguien, de no pasar tu salvación de sabiduría.

6-Inducir fantasía: puedes inducir a alguien a que fantasía sobre algo un escenario específico

7-Manifestación menor: puedes manifestar brevemente un estado onírico en la realidad de manera breve y estática.

8-Presagio: Puedes establecer un contacto con una serie de eventos ya sean futuros o pasados

9-Contemplación planar menor: Puedes entrar en el contacto con el plano de los sueños y contemplar los deseos de otros.

10-Terror nocturno: puedes inducir un terror nocturno a alguien durmiendo, de no salvar la persona pierde 1d6 de sabiduría, carisma temporal, hasta que la persona pueda volver a descansar.

11-Confusión: Puedes inducir a una persona a un estado de ofuscamiento

12-Control de trance mayor: puedes prolongar tu trance en por 1d6 rondas extras

13-Inducir alucinación: Puedes inducir a las personas que te estén observando en trance a estados alucinatorios

14-Transponerse al mundo onírico: puedes dejar un objeto de tu tamaño en el mundo onírico por el tiempo que estes en trance

15-Inducir coma: Puedes dejar en trance al objetivo por un tiempo indeterminado en caso de no tirar tu salvación.

16-Inducir la locura: al observar a un objetivo puedes inducirlo a locura

17-Inducir insomnio: Puedes dejar a alguien sin dormir por el resto de los días que no salve tu sabiduría

18-Oraculo mayor: Puedes observar los eventos futuros o pasados de un lugar

19-Dominar mente: puedes controlar la mente de una persona y asumir su personalidad de no salvar sabiduría.

20-Viaje inter-planar: Puedes viajar por el resto en que estes en trance al mundo de los sueños

2-Alquimista

Pasiva: alquimia

El alquimista puede generar elixir que permite integrar ciertos elementos con el propósito de generar efecto, como también identificar los químicos de una sustancia.

1-Conocimientos de sustancias, crear poción.

Los alquimistas tienen un conocimiento básico sobre los elementos químicos para crear elixires y de ese modo pueden generar pociones. El alquimista puede

2-Crear poción de curación

El alquimista puede crear un elixir que permite sanar heridas básicas

3-Crear poción alteración menor: El alquimista puede crear una opción que permite generar una opción que altera la forma de manera menor el cuerpo del alquimista, siempre y cuando no altere el tamaño o la composición fisionómica de manera radical de la persona.

4-Suero de vida: Este suero te permite alterar tus funciones orgánicas de manera parcial, por ejemplo: no tener que comer o tomar agua, dormir, respirar etc. Solo es por una ocasión y evita una función en específico.

5-Incienso de guerra: El alquimista puede generar un incienso que motiva a los peleadores a entrar frenesí.

6-Infusión venenosa: El alquimista puede hacer un veneno y de no salvar un tiro de salvación el objetivo tomara daño de 1d6 a una característica a deseo del alquimista. Nota: el alquimista previamente tiene que indicar como generar el veneno y como es.

7-Crear antídoto: El alquimista tiene la capacidad de generar un antídoto si previamente puede identificar las características del veneno.

8-Crear ácido: El alquimista puede crear un ácido, que hace daño al objetivo por 5d6 progresivos.

9-Combustión: El alquimista puede generar una sustancia inflamable que puede ser arrojado a su parecer y daña a los objetivos por 6d6 progresivos.

10-Crear droga: el alquimista puede generar una droga que afecta a las capacidades de los objetivos, ya sea que los vuelve más fuertes, les da más estamina, aumenta sus reflejos o le produce placer.

11-Crear poción de curación mayor: curas heridas graves

12-Incienso de confusión: induce en confusión a los individuos que respiren el incienso por más de una ronda, quedan en estado de embotamiento por 1d6 rondas

13-Suero de invisibilidad: el alquimista puede estar invisible por el tiempo de 1 hora más 1d4 horas más

14-Incienso de ácido: El alquimista puede generar un incienso de ácido y aquellos que los respiren les daña por 3d6 por ronda

15-Poción de inmunidad: el alquimista puede generar una opción que hace inmune por 1d6 rondas a los venenos y otras sustancias químicas que puedan afectarlo.

16-Incienso envenenamiento: El alquimista puede generar un modo de envenenamiento basado a través de un incienso

17-Poción cambia formas mayores: el alquimista puede utilizar esta opción para cambiar de forma cualquiera durante 1 hora

18-Incienso de combustión: el alquimista puede generar un incienso que al entrar en contacto con un área incendia todo en un área definida

19-Inmunidad química: el alquimista es inmune a venenos y a sustancias nocivas

20-Elixir de vida: el alquimista puede crear un elixir que hace que afecta al que lo tome, volviéndolo inmune a la vejez, enfermedades y venenos.

### 3-Tecnomante

Pasiva: componer máquina

1-Crear homúnculo: el tecnomante puede generar un pequeño artefacto animado

2- Desarmar: el tecnomante puede desarmar dispositivos que puedan amenazar a él y a su equipo

3-Robot I: El tecnomante puede crear un pequeño robot

4- Crear artefacto menor: el tecnomante puede crear un artefacto pequeño, con un uso, ya sea un arma menor, una brújula, teléfono etc.

5-Crear trampa: el tecnomante puede diseñar una trampa a su disposición, ya sea de incapacitar a los oponentes. La trampa tarda 1 hora más 1d4 a su dependiendo de su complejidad.

6-Sabotaje I: el tecnomante puede arruinar un dispositivo técnico complejo a su parecer

7-Potenciar prótesis: el tecnomante puede generar una prótesis que mejora la capacidad de un usuario dándole bonificación física de +2 a una habilidad primaria.

8-Pulso eléctrico: el tecnomante puede generar un pulso eléctrico que paraliza a los objetivos alrededor suyo y toman un 1d6 de daño por cada 2 niveles del tecnomante.

9-Crear explosivo: El tecnomante puede generar un explosivo que hace 10d6 de daño y detonarse de acuerdo con programación del tecnomante.

10-Crear programa: el tecnomante puede generar un programa de actividades para su homúnculo, robot, artefacto, específico en caso de que no esté presente sus creaciones las hagan por él. Como también puede programar otros artefactos siempre y cuando pase un chequeo de inteligencia, por cada hora que tarde en programar la construcción (1d10 horas).

11-Crear Robot II: el tecnomante puede crear otra versión de un robot más fuerte de la anterior.

12-Crear cibermatrix: el tecnomante puede generar un una matrix o programa que tiene la capacidad de generar una conexión cibernética con sus artefactos

13-sabotaje I: El tecnomante tiene la capacidad de sabotear un artefacto o conjunto de artefactos por hora

14-Programar II: El tecnomante puede generar un programa y correrlo ejecutando su comando cuando pueda

15-Crear Golem: El tecnomante puede crear un golem

16-Ciber protección: el tecnomante puede crear una protección temporal, sea en forma de armadura o ya sea en forma de camuflaje etc.

17-Potenciar Robot: El tecnomante, puede agregarle una característica única a tu robot, por ejemplo: una pistola, un lanzallamas, lanza cohetes.

18-Manipular dispositivo: el tecnomante puede manipular el artefacto a su parecer

19-Campo de trampas: el tecnomante puede crear un campo de trampas durante un día.

20-Cibermatrix II: El tecnomante está permanentemente interconectado con sus creaciones para usarlas a su gusto.

4-Pistolero

5-Necromante

Pasiva: reanimar el necromante puede reanimar de manera temporal a una criatura por 1d6 rondas no menos al nivel del necromante.

1-Hablar con los muertos: El necromante puede hablar con los muertos por una hora y hacer las preguntas que sean convenientes

2-Animar zombie: El necromante puede animar y controlar un zombie de la mitad de nivel del necromante

3-Animar esqueleto: El necromante puede animar un esqueleto de la mitad de un nivel del necromante

4-Inducir terror: el necromante puede inducir terror en los objetivos que observen al tecnomante

5-Paralizar: el necromante puede paralizar al objetivo con observación

6-Resurrección I: el necromante puede revivir temporalmente a una persona realizando un ritual específico

7-Animar ghoul I: el necromante puede animar a un ghoul por la mitad de las rondas por nivel del necromante

8-Animar a sombra I: el necromante puede crear una sombra que sigue y obedece al necromante por la mitad de las rondas al nivel del necromante.

9-Controlar fantasma I: el necromante puede controlar a un fantasma, por 1d4 horas de no salvar el hechizo de dominación

10-Inducir fobia: el necromante puede generar una fobia en el objetivo. Por el resto del día el objetivo entra en estado de terror al presentarse la situación u objeto fóbico.

11-Robar vida I: el objetivo tira salvación y si falla, el objetivo toma 1d4 de daño por nivel del necromante y el necromante se cura la mitad de daño.

12-Condición de no muerto: debido al contacto con los no muertos, el necromante adquiere las condiciones de no envejecer, inmunidad a venenos, no poseer sistema nervioso.

13-Inducir estupor: el necromante puede inducir en estado de estupor al objetivo hasta que su hechizo sea desecho.

14-Fragmentar alma: el necromante lanza un hechizo que roba el alma del objetivo dejándolo catatónico y convirtiendolo en zombie. Nota: este hechizo tarda 1 minuto por nivel del objetivo.

15-Resurrección II: el necromante puede revivir de manera temporal a un objetivo

16-Controlar muertos: el necromante puede controlar a los no muertos por 1d4 minutos más 1 ronda por nivel del necromante, si no pasan la salvación del necromante

17-Explosión de cuerpos I: el necromante puede hacer explotar a uno de sus no muertos haciendo 1d6 de daño por nivel del necromante, máximo de 15d6

18-Robar vida: el necromante puede causar la muerte súbita del objetivo, de no salvar a su hechizo

19-Explosión de cuerpos II: el necromante puede hacer explotar sus súbditos, causando 10d6 por súbdito.

20-Horda de no muertos: el necromante puede revivir el doble de zombies de su nivel.

## 6-Mercader

Pasiva: contar ganancia, el mercader puede intuir el valor de objeto y tiene ventaja en la compra de cualquier objeto.

1-Generar valor: el mercader puede valorar un objeto y conocer su antigüedad como también si se trata de una copia. Además, puede subir un valor de cualquier objeto de un 1% por nivel. Además, el Mercader tiene un 20% más de dinero que cualquier otra clase.

2-Subastar I: el mercader puede organizar una subasta que permite valorar por el valor doble del mercader, es decir si eres un mercader nivel veces más un ítem vendido, la subasta tarda 1 día y el ítem puede ser vendido.

3-Falsificar I: El mercader puede falsificar un documento, este tarda 1 día y la calidad depende de un tiro de bluff más cinco de dificultad y puede añadirse más dependiendo del documento.

4-Rentar guarda espaldas I: El mercader puede rentar un mercenario para su protección.

5-Carruaje: el mercader puede comprar un carruaje especial a su parecer. El carruaje depende del nivel del Mercader 1-5, carreta o coche de un solo asiento, 5-10 camión o mini bote, 10-15 avioneta o helicóptero o camión o yate, 15-20 buque, avión o tren.

6-Identificar tesoro: El mercader puede identificar el tesoro en una zona donde se encuentre y valorar la zona en donde puede ubicarse.

7-Empresario I: El mercader puede registrar una empresa con el propósito de vender, a partir de hora el mercader puede ganar dinero al mes de su nivel más 10.

8-Comprar propiedad: El mercader puede adquirir una propiedad de acuerdo con su nivel.

9-Subastar II: El mercader puede generar una subasta en donde gana el doble del nivel con dinero.

10-Rentar mercenario II: El mercader puede rentar dos mercenarios.

11-Guarda espaldas II: El mercader puede contratar dos guardaespaldas.

12-Propaganda I: El mercader puede crear una imprenta que imprima dinero.

13-Recompensa I: El mercader puede expandir una recompensa para buscar información o la captura de alguien, el nivel de la recompensa tiene que ser la mitad del nivel del mercader.

14-Mejorar mercenario y guarda espaldas II: El mercader puede conseguir mejoras y capacitación a su mercader y a su guardaespaldas

15-Mejora de propiedad: El mercader puede adquirir mejoras de su propiedad

16-Forjar marca I: El mercader puede crear una marca

17-Comprar Industria: El mercader puede comprar un edificio industrial

18-Propaganda II: El mercader puede crear una recompensa para dos actividades que requieran una actividad ya sea de difamación o de aviso

19-Recompensa II: El mercader puede crear una recompensa para obtener información de los participantes

20-Corporación: El mercader puede crear un conglomerado de empresas y cobra 10 veces el dinero de sus ganancias.

7-Cultista/sacerdote

Pasiva: fe

1-Bendecir: El sacerdote puede bendecir un ítem y esta gana propiedades mágicas, que serían +1 a los tiros con ese ítem.

2-Sanar: El sacerdote gana la habilidad de curar heridas moderadas

3-Protección: el sacerdote gana la habilidad de proteger en contra de alguna entidad que este fuera de este plano o contra muertos vivientes

4-Sacralizar: El sacerdote puede volver un evento sacro y ese objeto, gana bonificación durante un minuto.

5-Profanar/maldecir: el sacerdote gana la habilidad de maldecir a un objetivo, durante las próximas rondas/ nivel del sacerdote, el objetivo tiene menos -4 a un tiro.

6-Conjurar I: El sacerdote gana la habilidad de conjurar a su patrón para que le de una bonificación en su próxima acción

7-Sanar II: El objetivo gana la habilidad de sanar heridas graves

8-Resurrección I: El sacerdote puede revivir temporalmente a un objetivo

9-Contactar deidad: el sacerdote puede contactar a su deidad, ganando así fe y confianza en su toma de decisión, la deidad puede manifestarse de manera alegórica.

10-Congregación I: El sacerdote puede conseguir seguidores para la predicación.

11-Fanatizar: El sacerdote puede generar una plegaría y fanatizar a los seguidores

12-Ritual I: El sacerdote mediante un rezo, puede crear un rito que sacralice un lugar, todos los combatientes obtienen una bonificación en sus salvaciones o tiros. El lugar sacro se mantiene por un día/ la mitad de nivel del sacerdote.

13-Exorcisar I: El sacerdote mediante un ritual, puede expulsar una entidad ajena al plano material y devolverla a otro plano de manera indefinida.

14-Conjurar II: El sacerdote puede conjurar un ser de otro plano que lo apoye en una tarea, por una ronda/ nivel del sacerdote

15-Sanar III: El sacerdote puede sanar una herida crítica

16-Ritual II: El sacerdote puede generar un ritual de realizar un ritual y bendecir una zona día/ nivel de sacerdote, el ritual tarda un día en realizarse sin interrupción. Las bonificaciones del lugar serán en las tiradas o en contra de los que se opongan a las creencias del panteón y tierra bendecidas.

17-Excorsisar II: El sacerdote puede expulsar a una entidad extraplanar del lugar o puede expulsar a los no muertos de un lugar, la criatura o entidad queda desterrada o tendrá que salvar un tiro de constitución o sentirá los deseos de huir del lugar.

18-Resurrección II: El sacerdote puede revivir a un ser vivo de manera indefinida

19-Congregación II: El sacerdote puede crear una congregación más amplia y es conocido por otras congregaciones del mismo panteón

20-Milagro: El sacerdote puede solicitar que su deidad interceda por él en una circunstancia crítica

## 8-Elementalista

Pasiva: mana, el elementalista puede entender el fluir de los elementos y gana ventajas en de salvación en contra de los elementos.

1-Piromanía: El elementalista puede lanzar una pequeña llama que daña a su objetivo por 1d8 de daño más su inteligencia y el objetivo tiene que salvar destreza o toma un 1d6 de daño extra.

2-Criomancia: El elementalista puede lanzar un proyectil de agua helada que daña a su objetivo por 1d10 más su inteligencia y ralentizándolo por una ronda

3-Geomancia: El elementalista puede lanzar una roca que daña por 1d12 de daño contundente a su objetivo.

4-Aeromancia: El elementalista puede lanzar un proyectil de aire que tropieza a su objetivo y lo daña por 1d10 de daño y tiene que salvar fuerza o cae hacia atrás tomando un d6 de daño.

5-Cuerpo elemental I: El elementalista puede convertir su cuerpo en algún elemento (aire, fuego, tierra o agua), por una ronda por nivel. Volviendolo inmune a daño crítico o golpes con objetos físicos no mágicos.

6-Conjurar elemental: El elementalista puede conjurar un elemental de tierra, aire, fuego o agua.

7-Piromanía mejorada: El elementalista puede conjurar una llamarada que daña por 1d6/nivel del elementalista de daño a los objetivos en un radio de 30 pies, incendiándolos por rondas consecutivas hasta pasar destreza.

8-Cryomancia mejorada: El elementalista puede conjurar un proyectil de hielo que congela al objetivo por 1d4 rondas.

9-Aeromancia mejorada: El elementalista puede conjurar una ventisca que expulsa a los objetivos en un rango de 15 pies, todos los objetivos tienen que lanzar fuerza o tomaran un daño de 1d6 de daño y son arrojados a rango de 30 pies a fuera de la zona.

10-Geomancia mejorada: El elementalista puede conjurar una zona y convertirla en arena movediza 1 ronda/2 niveles, los objetivos tienen que salvar destreza o quedan atrapados y al pasar 1d6 rondas serán sofocados.

11-Rayo elemental: El elementalista puede lanzar un rayo elemental que daña a los objetivos, por 3d6 por elemento, el daño puede ser salvado a la mitad.

12-Conjurar Dijin: El elementalista puede conjurar un dijin.

13-Maestría elemental: El elementalista se vuelve adepto al manejo de los elementos y gana tiene un agregado al DC de salvación, de sus hechizos de más dos.

14-Potenciar magia elemental: El elementalista puede potenciar un hechizo de magia elemental haciendo la mitad de daño extra.

15-Incendio: El elementalista puede conjurar un incendio y todas las personas en un rango de 60 pies, tomaran un daño de 5d6 continuos, sin salvación y tendrán que salvar destreza o tomaran otros 5d6 por tomar daño.

16-Catarata: el elementalista puede conjurar una catarata que avienta a los todo aquel que este a treinta metros de la ola, los objetivos toman 8d6 de daño contundentes y tienen que salvar fuerza o son arrojados a 30 metros del elementalista y toman otros 5d6 de daño.

17-Tormenta de relámpagos: El elementalista puede conjurar una tormenta de relámpagos, todos los objetivos tienen que salvar destreza o toman daño de electricidad, por 5d6 por turno.

18-terremoto: el elementalista conjura un terremoto, todos los que estén en un radio de 30 metros, tendrán que salvar destreza o caerán al suelo y no podrán levantarse hasta dentro de 1d4 rondas.

19-Cuerpo de elementos: el elementalista puede cambiar la composición de su cuerpo en un elemento diferente.

20-Tormenta de elementos: El elementalista puede conjurar una tormenta de elementos en un cono de 30 pies, todos los tomaran 30 de daño por cada elemento que no salven destreza.

## 9-Arqueologo

Pasiva: Conocimiento antiguo, el arqueólogo puede rastrear objetos y saber acerca de ellos como también manipular reliquias con poder.

1-Arqueología: el explorador puede rastrear un objetivo específico en un rango determinado por el dungeon máster.

2-Avanzar en terreno complejo: el arqueólogo puede avanzar en terrenos complejos debido a su extrema resistencia

3-Identificar trampa: el arqueólogo puede identificar trampas y removerlas tirando destreza

4-Acrobacia: el arqueólogo puede realizar una acrobacia, tirando destreza para evitar caídas u otros peligros.

5-Crear herramienta mágica: Con el propósito de mejorar alguna estadística el arqueólogo puede crear una herramienta

6-Rastrear avanzado: el arqueólogo puede rastrear a una distancia inusual a un objetivo, puede ser durante días o distancias muy amplias.

7-Ubicar fuentes de energía: El arqueólogo puede identificar, recursos en la zona en que se encuentre.

8-Preparar ambiente/poner trampa especializada: El explorador puede preparar una emboscada como también una trampa especializada para un objetivo.

9-Restaurar reliquia: el arqueólogo puede restaurar una reliquia de manera menor

10-Camuflaje perfecto: El explorador puede camuflarse de manera de volverse casi invisible para objetivo

11-Supervivencia avanzada: El explorador puede sobrevivir en cualquier medio ambiente que sea hostil a un organismo viviente

12-Colocar trampa maestra: el explorador puede crear una trampa especializada e incapacitante o mortal para el objetivo

13-Aqueología mayor: el arqueólogo puede restaurar de manera mayor una reliquia

14-Vista de águila: El explorador puede ver en la oscuridad y dobla el rango de vista

15-Restaurar fósil o escultura: el arqueologo puede restaurar un fossil o escultura y animarla.

16-Arqueología avanzada: el arqueologo puede por un breve segundo observar el pasado de un evento

17-Reataurar escultura o fósil: el arqueólogo puede restaurar y animar un fósil de gran tamaño y poder

18-Posser reliquia: el arqueólogo puede enfocar parte de su vida en una reliquia para que esta sea aún más poderosa

19-Explorador de transmundos: el explorador puede sobrevivir en un plano exterior al material por tiempo indefinido

20-Explorador elemental: el explorador puede viajar a otros planos de manera indefinida

10-Biomante

Bio-ritmo: el biomante puede identificar las características de cualquier forma de vida si tira un dado positivo de educación.

1-Detectar forma de vida: el biomante puede detectar vida

2-Curación I: el biomante puede curar heridas leves

3-Mascota I: el biomante puede adiestrar a una mascota de hogar

4-Detectar enfermedad: el biomante puede detectar una enfermedad

5-Hacer veneno: el biomante puede crear un veneno

6-Regenerar: el biomante puede regenerar un miembro restante

7-Crear simbiote I: El biomante puede generar una forma de vida que incrementa el rendimiento de forma menor

8-Curación II: el biomante puede generar una curación de heridas moderadas

9-Alterar anatomía I: el biomante puede alterar su anatomía de manera que se pueda alterar su fisiología

10-Operación I: el biomante puede alterar la fisiología de otro organismo para alterar su fisiología o fisionomía, dependiendo de la dificultad de la operación es la tirada en educación.

11-Mascota II: El biomante puede generar una mascota silvestre acorde a su educación y su nivel

12-Crear enfermedad I: el biomante puede curar una enfermedad avanzada

13-Clonación I: el biomante puede al cabo de unas semanas/nivel crear un clon suyo, dependiendo del nivel de logro será mejor el clon, si falla el clon lo atacará.

14-Organismo I: el biomante puede crear un organismo viviente de su imaginación

15-Nube de veneno: el biomante puede generar una nube toxica todos los involucrados tienen que tirar salvación o contraen envenenamiento

16-Plaga menor: el biomante puede crear una plaga menor.

17-Clonación II: el biomante puede crear clones de si mismo que le apoyan en tareas dependiendo de su nivel y nivel de salud.

18-Alterar forma de vida: el biomante puede alterar de forma permanente la forma de vida de un lugar, dependiendo de su inteligencia y educación, más su manera de entender el ecosistema

19-Plaga mayor: el biomante puede infectar una población o ciudad con una enfermedad a su parecer

20-Crear ecosistema: el biomante puede alterar y crear un ecosistema dependiendo del tiempo que se encuentre allí

## 11-Mecha soldado

1-especialización en arma la mecha soldada puede tener, una especialización en un arma de combate cuerpo a cuerpo a su gusto, con ello tendrá una bonificación al ataque

2-especialización de armadura: el mecha-soldado/a tendrá una bonificación a la armadura

3-técnica de combate I: el mecha soldado puede practicar una técnica con el propósito de perfeccionarla y tener una bonificación al ataque a defensa, en ese momento, si pasa un chequeo de fuerza podrá tener efectos en la técnica empleada.

4-Prtesis/injerto I: El mecha soldado podrá tener adaptar su ciber-armadura menor

5-especialización en arma II: con la especialización de arma el mecha soldado podrá tener una bonificación de realizar otro ataque extra

6-especialización de armadura: el mecha soldada podrá elegir otra armadura para abordar

7-técnica de combate: el mecha soldada podrá elegir otra técnica de ataque con el propósito de perfeccionarla.

8-protesis/injerto de combate: el mecha soldado podrá mejorar su ciber armadura de manera proficiente

9-fortaleza I: el mecha soldado podrá salvar automáticamente un tiro que vaya a afectar gravemente su vida 1/día

10-doble golpe: el mecha soldado podrá tener dos golpes por turno

11-super velocidad: el mecha soldada podrá avanzar de manera doble con su mecha

12-Injerto o prótesis II: El mecha podrá agregar a su mecha una prótesis o injerto de manera más elaborada de acuerdo a su proficiencia y adaptarse a ella dependiendo de la técnica

13-Golpe certero: una vez por día el mecha soldado podría automáticamente acertar en un ataque

14-especialización en arma III: el mecha soldado podrá tener una bonificación y ataque extra por turno con su armadura especializada

15-Forma perfecta I: el mecha soldado podría juntar sus armaduras con el fin de juntar sus técnicas y armas en una sola armadura

16-Portar armadura: el mecha soldado puede automáticamente unir su armadura a su cuerpo

17-triple golpe: el mecha soldado podría tener hasta tres tiros de golpe/turno

18-fortaleza II: el mecha soldado podrá salvar un tiro de resistencia 2/día

19-Injerto IV: el mecha soldado podría una ultima vez alterar su mecha con arma dependiendo de su proficiencia y habilidad

20-Forma perfecta II: el mecha soldado podrá por ultima vez unir todos sus mechas en una forma ultima con sus técnicas y armamentos

## 12-Piloto/jinete

Conocidos como jinetes de dragón o señores de las bestias, en otros lugares solo son conocidos como pilotos. Son hábiles en el manejo de las maquinas que les permite casi convertirse uno con su máquina.

Pasiva: manejar jinete o pilotear/maniobra certera, si su mascota resulta herida o muere pierde sus habilidades, como si también si su vehículo resulta perdido pierde sus habilidades.

1-Mascota I: el piloto puede manejar una mascota que use como montura de su preferencia y proficiencia

2-Pilotear I: el piloto puede manejar vehículo de su proficiencia y adecuado a su nivel.

3-Aliviar mascota o reparar vehículo: el piloto puede curar su mascota dependiendo del daño que tenga. El piloto puede reparar su vehículo dependiendo del daño.

4-Entrenar maniobra I: el piloto puede entrenar con mascota o con su vehículo, con el propósito sea de ponerse a salvo o un ataque especial.

5-Vínculo telepático: El piloto puede generar un modo de llegar entenderse de manera telepática con su mascota a una distancia de 60 pies, y con su vehículo

puede llegar tener un dispositivo de manera de que puede llamarlo en el momento que lo considere necesario.

6-Maniobra II: El piloto puede generar una maniobra, que permite sea poner a salvo a si y a su mascota o su vehículo.

7-Mejorar vehículo: El piloto puede generar su vehículo para poder tener una mejora que le permite defender o atacar para ponerse a salvo.

8-Porta vehículo o porta mascota: El piloto puede generar un vinculo que permite generar una forma de portar su vehículo de manera cómoda o su mascota

9-Armamento I: el piloto puede enseñarle a su mascota a integrarse con un armamento o su manera de generar un modo.

10-Reparar vehículo o mascota: El piloto puede enseñarle a su mascota a reparar a su mascota o su vehículo

11-Vínculo simbiótico: El piloto obtiene una vinculo especial con su máquina o con su mascota en donde uno puede tener bonificación de ventaja con sus tiradas de salvación o su ataque.

12-Maniobra: El piloto obtiene una maniobra por una ocasión especial a su vehículo el cual le proporciona ventaja a sus tiradas

13-Evolución I: Pontenciar mascota: El piloto debido a la interacción y vínculo con su mascota, obtiene una mejora por una ocasión especial a su mascota puede alterar la capacidad física, puede incrementar o disminuir su tamaño, otorgarle una capacidad física, alas, garras más dientes etc .

14-Entrenar mascota II (dos mascotas): El piloto obtiene otra mascota a su parecer y con stats parecidos a su otra mascota.

15-Mecha vehículo: El piloto obtiene otro vehículo de una mayor capacidad de pasajeros y con capacidades adecuadas para su tarea, puede ser un barco de transporte o una aeronave.

16-Mejora de vehículo: el piloto puede mejorar su super vehículo, a su parecer: puede ser en su armamento, velocidad, capacidad de personas.

17-Autopiloto: el piloto puede dejar en autopiloto a sus maquinas por una ocasión por día, como también dejar a sus mascotas que se muevan y concentrarse en su vínculo telepático o simbiótico para realizar actividades.

18-Evolución: El piloto o entrenador de bestias puede evolucionar a su mascota para que adquiera una super característica, puede super velocidad, resistencia a un elemento, volar.

19-Construcción: el piloto puede elaborar una mega-nave o vehículo, que permite almacenar sus otros vehículos y mascotas.

20-Construcción y evolución II: El piloto puede generar una última evolución con su mascota y una alteración de su porta naves.

1-Sistema

1-Habilidades: fuerza, agilidad, salud, conocimiento, sabiduría y carisma.

Cada acción en el juego requiere un chequeo de habilidades, que se van del 1 al 30.

2-Chequeos de máquinas o herramientas: se debe de tirar una forma de administrar el potencial, si se tiene la habilidad con la herramienta puede tirar el porcentual más su tirada de habilidad (porcentual del 100%).

La proficiencia se va adquiriendo conforme a el nivel + tu habilidad principal con esa herramienta + chequeo. Por ejemplo, el uso de un mandoble es fuerza, pero una computadora requiere conocimientos.

3-Manejo de la magia (alquimia, necromancia, animancia, elementomancia)

Transmutación: Para la magia de alquimia es necesario realizar un chequeo de transmutación, convertir las pociones en algo otra sustancia. Para ello se tiene que hacer un chequeo de nivel del jugador, más tu habilidad de conocimientos, más la dificultad de la poción.

Pociones:

1-Curación de heridas dc 10

2- Antídoto

3-Antibiotico

4-De transformación

5-De licantropía

6-De combustión

7-Acidos

9-Venenos

10-Gases venenosos

11-Gases beneficiosos

12-Poción de fuerza

13-Poción de agilidad

14-Poción de carisma

15-Poción de conocimientos

16-Poción de sabiduría

- 17-Poción de salud
- 18-Poción de alterar tamaño
- 19-Poción de elementos
- 20-Poción de regeneración
- 21-Poción de invisibilidad
- 22-Poción de piedra
- 23-Poción de transmutación elemental
- 24-Poción de anti-gravedad
- 25-Poción de sueño
- 26-Poción de oxígeno
- 27-Poción de observación
- 28-Poción alteración física
- 29-Poción de enamoramiento
- 30-Poción de verdad

#### 4-Manejo de recargas de armas

El manejo del recargo de armas se debe de tirar un chequeo de destreza solamente si es proeficiente, de no serlo se debe tirar un chequeo de manejo de tecnología.

#### 5-Pociones (porcentual)

La fabricación de una poción consta de

- 6-Sistema de alquimia (riesgos y beneficios de la transmutación)
- 7-Necromancia (riesgos y beneficios del manejo de la vida y la muerte)
- 8-Magia elemental (invocación y manejo de elementos)
- 9-Conocimientos (mercantiles, de la geografía, tecnología, biología etc.).
- 10-Orinimancia

## Mapas y geografía en Ad Astra

### 1-Objetivos y presentación de departamentos de investigación:

- a) Departamento de desarrollo y exploración de minería
- b) Departamento de biología
- c) Departamento de geología y oceanografía
- d) Departamento de arqueología
- e) Departamento de bio-ingeniería
- f) Departamento de armas y seguridad
- g) Departamento de investigación dimensional

### 2-Organización política

1-Tenocracia

2-Magocracia

3-Nobleza

4-Teocracia

4-Sindicatos

5-Nobleza

### 3-Geografía

- a) Flora y fauna
- b) Climas
- c) Población o delimitación entre ciudades o naciones

### 4-Religiones

1-Politeísmo

2-Monoteísmo

3-Ateísmo

## 5-Economía

- a) Modo transporte
- b) Moneda o sistema socioeconómico
- c) Bienes

## 6-Ciudades y metrópolis

1-Metropolis

2-Ciudadela flotante

3-Ciudad movable

4-Necropolis

5-Ciudad de golems y magos

7-Atlantida

8-Ciudad subterránea

9-Nómadas

10-Pueblos selváticos

## Gremios

7-Seguridad

- a) Militar
- b) Policial
- c) Legal
- d) Ejercito
- e) Cívica

## Recursos

1-Ethers: un mineral hecho para dotar de movimiento a la materia inanimada

2-Eternium: un metal que se usa en prótesis ya que no se infecta y es compatible con la carne humana

3-Agar: es una planta que se usa para las operaciones de biomantes en sus operaciones

4-Simbiontes

5-Calcio líquido: usado para crear muertos vivientes

7-Graviton: usado para las naves aéreas

8-Petro: usado para animar las maquinas

9-Glicerina y nitroglicerina

10-Polvora

11-Minerales preciosos

12-Gemas del pasado

13-Gemmas de agua

14-Injerto

Sistema monetario

Zhuamme: Electros (moneda de cobre), quartz (valor 10 electros), platino (10 quartz)

Nuoc: conchas de mar, perlas, gemas de agua, gemas de agua (mismo sistema)

Gyukozu: plumas, ojos de dragón (moneda típica goykuzu) dientes de dragón (mismo sistema)

Religión

Dioses Mayores

1-Garnath: Dios de la tecnología y de las herramientas

2-Solnath: Dios de la ciencia y del conocimiento

3-Darnatheir: Diosa del intercambio y los caminos

4-Karnalach: Dios de la vida y la muerte

5-Vishra-Dios de los sueños

Dioses menores

1-Dios del desierto

2-Dios de los mares

3-Dios del cielo

#### 4-Dios de la luna

##### Ethos

Zhuamme: Mecha tecnología sobre naturaleza, dominio sobre la vida basada en la razón y la tecnología. Conflictos con la matrix central seguridad y los golems, el sistema del crimen y presagio. Investigación y exploración para mejorar los materiales de los golems y mecha-solados. Clases: Mercaderes, tecnomantes, jinetes y elementalistas son las clases preferidas.

Nuoc: Control de vida mejorar la especie. Biotecnología sobre la vida vs la vida como tal, perfeccionamiento de la vida. El principio de la mejora y perfeccionamiento de la vida, versus los curanderos y solados de la tribu de Nuoc, que trata de vivir en armonía con la naturaleza. Clases: sacerdote/curandero, elementalista, biomante y alquimista.

Goykuzu: El problema del esclavismo de otras especies y el mantenimiento de los dragones o criaturas voladoras. Jinetes de mecha o de dragón, mecha soldados y exploradores son las profesiones más buscadas por la nación de Goykuzu. Clases preferidas: jinete, mecha-soldado, explorador, pistolero.

Deserath: El problema supervivencia y armonía entre las costumbres de supervivencia. Superar la condición de supervivencia entre el medio ambiente y los medios de supervivencia. Clases preferidas: soñante, explorador, pistolero y alquimista, cambia formas.

Hamanuptra: Conseguir crecer como nación a costa de otros, que hacer después de la post-vida, el problema del aburrimiento. Clases preferidas: necromante, biomante, tecnomante y alquimistas.

Eventos sucedidos en El mundo de Astra

## Historia o cronología de la historia del mundo de Atherum

### Zhuamme

Año 0-El descubrimiento de eternium

Año 100-El descubrimiento de platinum

Año-500-Las fuerzas de los magos empiezan a hacer golems

Año-600-El ejército de los magos empiezan a tener conflictos con la nación de Nuoc, por contaminar el agua

Año-700-El ejército de la ciudad del desierto desereth, tiene confrontaciones con la ciudad del cielo

Año-800-Un gremio de magos consigue obtener la materia del eternium

Año-900-Un gremio de magos consigue la materia de los cielos y del agua

Año 1000-Aumentan las confrontaciones entre las naciones terrenales y las de agua y aire

Año 1100-El gremio de magos empieza a implementar la materia eternium con seres vivos

Año 1200-Aparecen los primeros magos y dirigentes usuarios de eternium en las ciudades de magos

Año 1300-El gremio de magos usuarios de eternium se separa de la ciudad Aether y fundan el pueblo de Etern

Año 1400-El gremio de magos Etern se separa por completo de la ciudad de Aether

Año 1500-La ciudad de Ether impulsa la iniciativa de ir conquistar y descubrir la otra fuente de vida fuera de la ciudad y la nación de Naoc y Desereth

Año 1600-Se embarca la primera misión de Ather a encontrar fuentes de vida con esfuerzos de Naoc y Desereth

Año 1800-Regresan los exploradores y encuentran vida fuera de Gaya, algunos exploradores se quedaron en Geos

Año 1900-Entre muchos embates entre la nación de Naoc, Etern, Hava, deserath y los habitantes desconocidos, los habitantes Aether deben empezar a explorar formas de conseguir recursos y afrontar la crisis en la que deben decidir si ir a otro planeta o enfrentar la guerra cívica. La ciudad de aetherium está controlada por grandes corporaciones, las más grandes son Iron-works, Storm & Terra, Big and Magic, Wish and Genies.

Objetivos: El control de las minas con más recursos y también el control de los recursos más importantes de las otras naciones. Actualmente están por embarcarse a unas montañas remotas para establecer las condiciones de conquista.

Zhuamme

Población y razas: Siendo la nación más grande de aetherium, los habitantes son millones, teniendo infraestructura de mucho mayor nivel que otras ciudades, también las mejores compañías se encuentran en Zhuamme.

Organización política: Tecocracia

Razas: Genasi, cambia formas, humanos, enanos y otros

Clases y profesiones más aceptadas: tecnomantes, alquimistas, elementalistas, exploradores, mecha-soldados, pistoleros.

Historia de la nación de Nuoc-la nación de agua

La nación de Nuoc, fue generándose a partir de fundación de un grupo de aventureros que se separó de la nación de la Zhuamme y se asentaron en las islas y puertos, y fueron uniéndose otros para ir creando un pequeño pueblo. Poco a poco fueron explorando las profundidades de los océanos hasta descubrir nuevas propiedades en la magia que se usaba en la Zhuamme.

Año 0-Un gremio de exploradores, magos, alquimistas y tecnomagos, biotecnicitistas, viajan a las profundidades del mar y se encuentran con seres vivos.

Año 100-Los habitantes generan un modo de vida en una isla lejano de aetherium

Año 200-Los habitantes generan un modo de entender la vida por debajo de la isla

Año 300-Los habitantes empiezan a tener cambios entre generaciones y se adaptan la vida en el océano

Año 400-Los habitantes descubren el elemento con propiedades que permite adquirir propiedades antifibológicas

Año 500-Empiezan a tener conflictos los habitantes de Nuoc, con los habitantes de Aetherium debido a la contaminación de los mares y minas

Año 600-Los piratas de Nuoc empiezan a sabotear a los barcos y los establecimientos de Aetherium

Año 700-Los conflictos se alzan entre Nuoc y Aetherium sobre cómo se han presentado los problemas y empiezan a realizar experimentos con los elementos que permite neptunium, para desarrollar branquias

Año 800- Ante el posible asesinato de anterior jefe de la orden tritón, los piratas, guerreros, shamanes de agua, magos y biotécnicos, entran en conflicto con aether, hava y deserath.

Año 900-Se alza la orden de shamanes de agua en contra los magos de aetherium.

Año 1000-Empiezan a salir mutaciones entre especies del mar y la especie del hombre

1200-Aparecen los hombres pulpo entre otras especies, con la habilidad de mejorarse como humanos

1300-Aparecen hombres/híbridos que deciden

Año 1500-1900-Los habitantes entran en un periodo de conflictos contra los biotecnicitistas y los shamanes, conflicto que ha durado un más de un milenio pero además se ha sumado a los conflictos exteriores.

La nación se encuentra desde hace siglos en conflictos internos entre los shamanes de la nación y los biotecnistas, ya que por una parte (los técnicos de la vida), están de acuerdo en la modificación del medio ambiente para que puedan mejorar como nación e incluso con el riesgo de crear bioarmas. En cambio, el clan chamánico propone buscar formas de convivir con el medio ambiente y generar políticas de paz. Dentro del grupo de los biotécnicos, se encuentran liderados por los primeros que empezaron a usar la manipulación de las propiedades genéticas con el propósito de mejorarse como especie. Llegando a conocerse como los hombres de azul, híbridos entre hombres pez. Lo que más se valora al nivel de las jerarquías serían los departamentos con mejores mutaciones y aplicaciones de biotecnológicas, que son aplicadas con resultados en los guerreros mutantes entre otras creaciones más siniestras. Por otro lado, están los nativos de Nuoc que han desarrollado un culto místico a las deidades con el medio ambiente en el mar y que ha cobrado mayor fuerza entre los agua-ambientes.

#### Goykuzu-La nación de aire

La historia de nación de aire está basada en un grupo de exploradores y jinetes o pilotos, basada en generar un consorcio o sociedad de pilotos de aeronaves y jinetes de dragón, separadas de Zhuamme. Con el tiempo fueron cambiando a otros lugares y empezaron a poblar los cielos convirtiéndose en un pueblo Nómada, conocido como Goykuzu. Poco a poco otros grupos se han ido sumando a su modo de vida, gigantes, hombres ave, dragonautas y genasi de aire.

Año 0-1-Los magos de Zhuamme empiezan a inventar maquinas aéreas

Año 100-2-Algunos ciudadanos de Zhuamme empiezan a usar las máquinas para explorar regiones más vastas de aetherum

Año 200-3-Hay una gran migración entre los habitantes de Aetherum, hacia generar un pequeño pueblo de llamado los helio-nautas

Año 300-4-Los eventos llegan a generar un conglomerado de aeronaves en relación y comunidad con otras criaturas aéreas

Año 500-5-Algunos habitantes de las montañas junto con una tribu de gigantes les enseñan a domar dragones y convertirse en jinetes de dragón

Año 600-Los habitantes logran domar dragones y rocs para viajar más rápido

Año 700- Algunos tecnomantes empiezan a tratar de inventar maquinas voladoras

Año 800-Los habitantes de comienzan a llamarle a su población Goykuzu

Año 900-Los tecnomantes buscan formas de hacer la población de manera nómada con una gran ciudad llamada Gunnes

Año 1000-Se diseñan e implementan los formadores de la ciudad se dedican principalmente a la búsqueda de minerales y explorar las vastas zonas de Aetherium

Año 1100-Los líderes de Goykuzu descubren la materia de “graviton”, que de algún modo les permite manipular el movimiento, a pequeña escala.

Año 1500-Los experimentos con la materia de graviton les permite presentar y adecuar a Gunnes como una nave que se mueve y mantiene en el aire

Año 1600-Los jefes de los aero-navíos se establecen como un consejo en los que dirigen las operaciones y exploraciones de los navíos hacia donde ir y donde se puede ir en búsqueda de recursos para alimentar a sus dragones.

1700-Los jefes Goykuzu buscan modos de defenderse de Zhuamme y Nuoc, y tienen en ciertos momentos enfrentamientos entre sus piratas y las otras ciudades, especialmente al negociar con Hamunaptra.

## Organización

El orden y jerarquía se basa en la forma en que conviven con su montura o aeronave, mientras más fuerte y poderosa sea so montura o nave más fuerte será su jerarquía, en el mundo de Goykuzu. Por ello está el clan de los gigantes de las nubes, que montan los dragones más grandes y están a cargo de la ciudad de Gunnes y la ciudad de nube/tormenta, que dominan los cielos. En general el comercio de esta ciudad está basado en la búsqueda de recursos como el graviton, como también buscar dragones entre otros metales valiosos.

Objetivos: Se buscan generar a los mejores cazadores para ir al acecho de un conclave de dragones más grande que se ha explorado hasta ahora, pero se necesitan a los mejores de los dragones para ir allá.

Necrópolis

El reino de Hamunaptra

Año 1000-Algunos biomantes y tecnomantes se reúnen con el propósito de evitar enfermedades y mejorar las mutaciones que han logrado, con el propósito de conquistar la muerte sin éxito, hasta que logran lo imposible que sería la extensión de vida.

Año 1500-Los habitantes logran la extensión de vida permanente

Año 1700-Los habitantes y grupos con colectivos de personas viajan a hasta fundar

Año 2000-Los habitantes de Hamunaptra empiezan a experimentar con seres vivos para crear otras formas de no vida.

Año 2010-Los habitantes de Hamunaptra buscan tener formas de acceso a seres vivos y modos de tener acceso a conocimientos de otras especies, para perfeccionar los estados de no vida

Año 2020-Los habitantes de Hamunaptra fundan Hicsos, lugar donde pueden estar y fundar una necrópolis y los necropolitas conviven entre sí.

Los reinos de Hamunaptra, están organizados de cofradías de magos necromantes, el que mejor despliegue la magia de la necromancia, está el reino de las sombras donde es comandado por unos dragones de las sombras. Están los zombies donde esta comandado por una cabala de nigromantes y por otro un gremio de nigromantes llamados "la sombra". En general los habitantes de Hamunaptra buscan comercio con otras ciudades para que les den cadáveres. Actualmente la nación vive en el reinado de Kemet un dragón de la sombra y sus súbditos.

Objetivos: Tener suministro perpetuo de cadáveres y calcio líquido, siendo una necrópolis sus planes

## Desereth

La ciudad de los hombres de arena se encuentra en las regiones desérticas de Aetherum, en la que viven los conocidos como los hombres de arena. Poco a poco los clanes de los diferentes poblados se han ido uniendo hasta generar lo que se conoce como la Desereth, entre ellos conviven dos especies diferentes, los hombres de área y los hombres hormiga, entre otros. Son conocidos estas naciones

Año 0-Algunos magos y cultistas se separan de Zhuamme, para habitar el desierto de Desereth

Año 100-Los pobladores empiezan a construir un pequeño poblado en donde los habitantes empiezan a diseñar un modo de vivir sin agua

Año 200-Con ayuda de Zhuamme los habitantes del poblado de Desereth, y experimentación logran generar un modo de vivir sin agua.

Año 300-Los habitantes de desereth logran generar un modo de establecer una relación con hormigas gigantes

Año 400-Los habitantes de desereth logran aliarse con los habitantes hormiga y los hombres camello

Año 500-Los habitantes logran generar un modo de minar materiales preciosos que son valiosos para Zhuamme

Año 600- Los habitantes forman una sociedad prospera en donde se dedican al comercio de minerales y cuidar las minas.

Año 700-Entre algunos elementalistas y algunos tecnomantes, logran generar habilidades para la detección de movimientos en la aether y de ese modo detectar posibles derrumbes, a esa técnica la llaman geomancia

Año 800-Algunos magos de desereth les llaman geomantes y son aquellos que pueden vivir entre la arena y son generalmente guardias del lugar

Año 900-Se generan conflictos con Nuoc por el uso del agua y después con Hamanuptra, por motivos de la entrega de cadáveres y las desapariciones de sus habitantes

Año 1000-Los habitantes descubren enormes yacimientos de eternium y otros minerales para empoderar máquinas y por lo que crece de manera desmedida los habitantes de Desereth

Año 1100-Los habitantes Desereth entran en negociaciones con Zhuamme, sobre cómo manejar los yacimientos de minerales que se necesitan para mejorar sus golems y máquinas.

Año 1200-Tras intensas guerras los habitantes de Desereth, Nuoc, y Hamanuptra tratan de acordar como no intervenir en las minas y que cada una de las ciudades pueda encontrar sus propios yacimientos, lejos de la imposición de Zhumamme

Año 1300 hasta la fecha-Los habitantes de Desereth están en constante conflicto con Zhuamme por el control de las minas, siendo estas las principales dentro de las naciones terrestres. Poco a poco Desereth ha ido generando nuevas estrategias para seguir luchando por lo que es suyo en contra de Zhuamme.

1-Poco a poco debido a las experimentaciones de los biomantes los habitantes de Nuoc fueron fusionando a los habitantes de Nuoc con otras especies, generando de ese modo a los hombres lagarto.

2-Poco se sabe de lo que sucedió entre el hombre lagarto y los habitantes de Nuoc, pero debido a conflictos entre razas, estos fueron poco a poco adentrándose a en la selva. Donde ferozmente es defendida de otras naciones.

3-Los hombres lagartos fueron adentrándose a las profundidades de la selva donde desarrollaron un culto a una deidad o tótem conocido como la madre ancestral.

4-Los hombres lagartos se dedican a viajar por las zonas selváticas y de vez en cuando generar equipos de exploración, hacia las tierras de Nuoc.

## Historias

1-Un grupo de magos tiene que tomar la decisión de crear un arma de destrucción masiva en contra de reino de Hammanuptra

2-El reino de Nuoc tiene que decidir apoyar a los biomantes en la alteración de sus ciudadanos para volverlos guerreros de combate, esto sería a gran escala.

3-El gremio más poderoso de biomantes quiere facilitar y legalizar la clonación de sus pobladores, pero sus curanderos no quieren

4-El gremio de cazadores de dragones está listo para ir a la caza de una especie de rara de dragones, pero la guarida queda lejos de sus pobladores.

## **Bibliografía:**

### **Primaria**

Fink E. (2023), Fashion and seductive play. Bloomsbory visual arts.

Fink, E. (2016). Play as a symbol of the world. Indiana University Press.

Fink. E. (1959-1996). El oasis de la felicidad. Centro de estudios filosóficos UNAM.

Fink E. (2011), Fenómenos fundamentales de la existencia humana. Revista observaciones filosóficas.

Fink E. (2011), Hegel interpretaciones fenomenológicas de la fenomenología del espíritu, editorial Herder.

Fink E. (1995). The six Cartesian meditations, the idea of a transcendental method, edited by Bloomsbury.

Fink E. (2019), La filosofía de Nietzsche, editorial Herder.

Stakland Stakland (2024). The phenomenology of play, encountering Eugene Fink, editorial Bloomsbory

## Secundaria

Beuchot, Mauricio. (2015). Elementos esenciales de una hermenéutica analógica. *Diánoia*, 60(74), 127-145. Recuperado en 13 de noviembre de 2025, de <http://www.scielo.org.mx/scielo>.

Bowman, Sarah & Lieberoth, Andreas. (2018). Psychology and Role-Playing Games. 10.4324/9781315637532-13.

Bowman Lynn Sarah y cols. (2024), Transformative role play desing, Upssala University, research Project of Erasmus + rocket proyect.

Bruzina, Ronald. *Edmund Husserl and Eugen Fink: Beginnings and Ends in Phenomenology, 1928–1938*. New Haven: Yale UP, 2004.

Chyaugen Chen (2025), Towards ethical openness, From the Aporia of Expression to Ethical Openness: Fink and Levinas on Transcendental Language, University of Wupertal

Cibutaru Veronica (2025), The Kantian Echoes of Fink's Idea of a Constructive Phenomenology and "the Fundamental Problem of the Relationship of the 'Given' to the 'Ungiven'", British Journal of phenomenology, taylor and francis journals.

Cloquell Jose Miguel Esteban (2019), La hipótesis de la biofilia una aproximación interdisciplinar, Universidad de Guadalajara.

Colburg and Wilcox Jhonathan (2012). Dungeons and dragons and philosophy, Chicago Press, Ilinios.

Colectivo filosofar con chicxs (2018), Pedagogías del caos, pensar la escuela más allá de lo (im)posible, ediciones seisdedos.

Gallese, V. (2003). The roots of empathy: the shared manifold hypothesis, and the neural basis for intersubjectivity, University of Parma, Psychopathology, (36), 171–180.

<https://dio.org/10.1159/000072786>

Gallese, V. (2011). Neuronas espejo, simulación corporeizada y las bases neurales de la identificación social. *Clínica e Investigación Relacional*, [ISSN 1988-2939] 5 (1), 34-59

Gallagher, S. y Hutto, D. (2019). Narrative in embodied therapeutic practice: getting the story straight. In: Payne H, Tantia J, Koch S, Fuchs T (eds). *Embodied perspectives in psychotherapy*. Routledge, London

Gallagher, Shaun (2012). Empathy, Simulation, and Narrative. *Science in Context* 25 (3):355-381.

Gallese, V. (2001). The “shared manifold” hypothesis: from mirror neurons to empathy. *J Conscious Stud*, 8, 33–50.

Gallese y Ammaniti. (2014). *The birth of intersubjectivity: psychodynamics, neurobiology, and the self*. Editorial Norton.

Gallese and Guerra. (2014). *The empathic screen*. Oxford Prees.

Garrido Maturano, Ángel E. (2023). Una ventana al mundo: introducción a la visión cosmológica del juego según Eugene Fink. *Agora. Papeles De Filosofía*, 42(2). <https://doi.org/10.15304/ag.42.2.8238>

Garrido Ángel (2023), El cielo es límite, el análisis de Eugen Fink a la idea del mundo, en la crítica de la razón pura, *ÉNDOXA: Series Filosóficas*, n.o 52, 2023, pp. 99 - 120. UNED, Madrid

Giovanni Jan Giubilato (2023), Fink cosmology, withs phenomenological movement, and his origins within the origins of play, in memory of Ronald Bruzina.

Gallagher, S., Gallagher, J. Acting Oneself as Another: An Actor’s Empathy for her Character. *Topoi* 39, 779–790 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11245-018-9624-7>  
<https://doi.org/10.20935/AL887>

Haraway Donna (2018), *Generar parentesco con el chultulceno*, editorial Consoni  
Haarman, Susan, "Dungeons & Dragons & Dewey: Toward a Ludic Pedagogy of Democratic Civic Life Through the Philosophy of John Dewey and Tabletop Role-Playing Games" (2023).

Husserl, E. (1925). *La invitación a la fenomenología*. Enciclopedia Británica. Editorial Paidós.

Husserl (1925), *Meditaciones Cartesianas*, editorial Taurus

Paredes, M. (2015). *Teorías de la intencionalidad*. Editorial Síntesis.

Kostas Axelos (2025), *The game of the world*, University of Edimburg.

Mafaldo Maza (2021): Juego, luego existo: El existenciario del jugar, Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte, vol. 19, p.48-77

Micheal Witter (2015), The empire of imagination, Bloomsbury USA.

McGonigal Jane (2011), Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, London Penguin

Langer Susan (1953), Felling and form: a theory of art, Charles Scribner's sons New York.

Patocka, J. (1998). Body community and language, world. Editorial Open Court.

Ponty Merlau (2012), Fenomenología de la percepción, editorial routledge

Ponty Merlau (2017), el ojo y el espíritu, editorial trota

Tomashpolskaia, Natalia (2021). La crítica de Eugen Fink al lenguaje fenomenológico husserliano / Eugen Fink's Critique of Husserlean Phenomenological Language. Tesis 14 (19):617-630.

Radcliffe, M. (2008). Feelings of being phenomenology, psychiatry, and the sense of reality. Oxford Press.

Radcliffe, M. (2012). Phenomenology as a Form of Empathy. Inquiry: Interdisciplinary. Journal of Philosophy, 55 (5), 473-495.

Radcliffe M. M. Philosophical empathy (in the Style of Merleau-Ponty). Cont Philos Rev 54, 219–235 (2021). <https://doi.org/10.1007/s11007-021-09533-0>

Radcliffe, M. (2023). Grief Worlds is a study of emotional experience, MIT press.

Reznicek, Z. (2021). Multiverse - Role-Playing Games as an Educational Discipline.

Reznicek, Z. (2021). What is 'Authentic Education'? Academia Letters, Article 887.

Rezichnek Zhacary (2010), The fall of contemplation and the rise of the social relam, University of Monteral thesis for Master of Arts.

Rhaner Hugo (2019), Man at play, Cluny Media LLC

Robichaud Cristopher (2014), Philosophy and dungeons and dragons, read again and gain advantage on all wisdom checks, Blackwell editions.

Roberts Jeremy (2022), Game based learning as an interruption to the curriculum as plan: A hermeneutic phenomenological approach to fostering, teacher and student dialogical identity in dungeons and dragons, Bradon university

Stein Edith (1917). El problema de la empatía. Editorial Trotta.

Taipale, Joonas (2021). Being Carried Away. Fink and Winnicott on the Locus of Playing. *Journal of Phenomenological Psychology* 52 (2):193-217.

Torres Cesar (2002), Play as an expression an analysis based on the philosophy of Maurice Merleau Ponty, University of Pennsylvania.

Merleau Ponty (1945-2012), The phenomenology of perception, Editorial Routledge

Morton Timothy (2021), La magia realista, ontología y causalidad, editorial Gedisa.

Taylor Charles (2016), The language animal, the full shape of the human linguistic capacity, Bloomsbury.

Trevarthen, C. (2012). Embodied Human Intersubjectivity: Imaginative Agency, To Share Meaning. *Cognitive Semiotics*, 4, 6 - 56.

Trevarthen, C. (1995). The Child's Need to Learn a Culture. *Children & Society*. <https://doi.org/10.1111/j.1099-0860.1995.tb00438>.

Trevarthen Colwyn (2017), From intrinsic Motive pulse of infant actions, to the life time of cultural meanings, philosophy and psychology of time, Springer Vol 9.

Trevarthen, Colwyn (2011). "La Psicobiología Intersubjetiva del Significado Humano: El Aprendizaje de la Cultura Depende del Interés en el Trabajo Práctico Cooperativo y del Cariño por el Gozoso Arte de la Buena Compañía". *Clínica e Investigación Relacional*, 5 (1): 17-33. [ISSN 1988-2939]

Van Manen Max (2016), The phenomenological practice, Ed. Routledge, London England.

Winnicott Donald (2005), Playing and reality, Editorial Routledge.

Xolocotzi Yáñez, Ángel (2019). La sombra conceptual. Conceptos operativos e indicadores formales en la fenomenología. *Contrastes: Revista Internacional de Filosofía* 24 (3).

- Zahavi, Dan (1994). The Self-pluralisation of the primal life. A problem with Fink's Husserl-interpretation. *Recherches Husserliennes* 2:3-18
- Zahavi, Dan (2019). Applied phenomenology: why it is safe to ignore the epoché. *Continental Philosophy Review* 54 (2):259-273.
- Zahavi, D. (2014). *Self and others, exploring subjectivity, empathy, and shame*. Oxford Press.
- Zahavi, D. (2020). The practice of Phenomenology: The case of Max van Manen. *Nurs Philos*, 21(2) e12276. <https://doi.org/10.1111/nup.12276>
- Zahavi, D. (2001). Beyond empathy: Phenomenological approaches to intersubjectivity. In E. Thompson (Ed.). *Between ourselves: Second-person issues in the study of consciousness* (pp. 151–167).
- Zahavi, D. (2022). *Empathy, alterity and morality, Empathy, and ethics*. Rowman and Littlefield.
- Zahavi, D. (2020). *Self-Awareness and Alterity: A phenomenological investigation*. Northwestern University.
- Zahavi, D. (2007). Expression and empathy. In Daniel D. Hutto and Matthew Ratcliffe (eds.). *Folk Psychology Re-Assessed*. Kluwer/Springer Press. 25-40.

Libros de Libros de calabozos y dragones para la tesis y ejemplos:

- Wizards of the coast (2014), *Manual del jugador de calabozos y dragones, Dungeons and dragons*.
- Wizards of the coast (2014), *Manual del dungeon máster de calabozos y dragones*
- Manual de monstruos de calabozos y dragones*
- Wizards of the coast (2018), *Manual del plano de Ravnica, Dungeons and dragons*
- Manual del plano de Strixhaven (2021), Dungeons and Dragons,*
- Manual de los planos de Ravnica (2018), Dungeons and dragons,*
- Manual de Traveler (2022) Manual de traveler acerca de las reglas, Mongoose P.*
- Manual Eberron para campañas 5 edición.*
- Fabula Ultima (2023), Core Rule Book, Need games.*

