

Juan Pablo Orejudo
juanpa_og@usal.es
Universidad de Salamanca

Estimados lectores de *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, para mí es todo un placer tener la oportunidad de coordinar este número monográfico que hemos titulado *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*.

Rol.

Oír, ver o, simplemente, pronunciar este monosílabo despierta temor, angustia, desasosiego y desconcierto en las mentes de muchas personas. ¿Esta reacción de miedo está justificada? La opinión pública, los bulos y las leyendas tienen, por desgracia, mucho que opinar sobre el tema.

No han sido pocos los obstáculos que se han encontrado algunas formas de ocio que entran dentro del calificativo de Juegos de Rol. Quizá sea por desconocimiento, estos juegos que han existido desde hace decenios se han demonizado por los medios de comunicación, ente poderosísimo al alcance de todas las personas, con el consiguiente desprecio por parte de la sociedad.

Se han dado pasos de gigante contra el desconocimiento del tema que se trata en este monográfico, pero apenas se oye eco de las pisadas ni se ven las huellas del camino andado. *Perspectiva educativa y cultural de “Juego de rol”* nace con ambición de asentar bases sólidas ya construidas sobre otros títulos anteriores sobre los juegos de rol y que sirvieron de inspiración y precedente tanto a los autores que aquí firman como a la comunidad “rolera” en general.



Es complicado encontrar publicados libros o artículos medianamente serios y argumentados sobre este tema. Existen, pero son minoría. Se ha encontrado información no contrastada en medios de difusión como internet pero de una forma bastante vaga. Se han escrito breves ensayos sobre algunas facetas de los Juegos de Rol pero no salen de la calificación de meros datos estadísticos y opiniones de gente anónima. Aun con todo, poco a poco la falta de bibliografía científica se va superando.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) evolucionan a una velocidad pasmosa y todos y cada uno de los aspectos vitales del hombre se amoldan a las nuevas posibilidades que nos ofrecen, que no son pocas. Los Juegos de Rol no son una excepción y han evolucionado de la mano de la tecnología hacia nuevas dimensiones. En ocasiones han variado tanto que son difícilmente reconocibles bajo el calificativo de juego de rol.

Con estas nuevas formas de conocimiento del juego de rol, el propósito de trabajo en este monográfico es dar a conocer, investigar y derribar muros a través de la fuerza de la palabra escrita. Los escritores de los artículos aquí contenidos son expertos en la materia. Algunos son creadores de juegos de rol a la par que profesores, otros son investigadores y otros son escritores con ansias de saber. Todos ellos poseen perfiles diferentes pero tienen la sabiduría necesaria para escribir sobre el tema que hoy nos atañe. Se demuestra en los artículos propuestos que este ocio tan desconocido tiene grandes aplicaciones en el campo de la psicología, la educación, la sociología, estudios de género, la interpretación, la creación de historias narrativas, y un largo etcétera. Si bien no es la panacea que salvará al profesorado de todos sus achaques, se abren nuevas ventanas al conocimiento. Dejemos que por esas ventanas recién abiertas entren nuevos aires para mostrar de lo que son capaces de hacer en manos de personas adecuadas con sed de conocimiento.

