



Comunicado de la revista LIDER

La revista LIDER, especializada en juegos de rol, estrategia y simulación dirige esta carta abierta a la afición, medios de comunicación y sociedad en general, para expresar:

1. Que los juegos de rol son una actividad altamente sociable, ya que facilitan el contacto entre las personas y desarrollan sus capacidades comunicativas, estimulan su imaginación y creatividad, y son educativos. Por lo tanto, defendemos que los juegos de rol no son nocivos para la salud mental de quienes los juegan, tal como se ha pretendido dar a entender. Y recordar que el fin principal de estos juegos, como los de todos los juegos lúdicos, es hacer que los jugadores se diviertan sin causar daño a nadie.
2. Su más hondo pesar a la familia de Carlos Moreno, a la que sinceramente acompañamos en el sentimiento.
3. Que los juegos de rol no son culpables de esta muerte, por cuanto son juegos en que se simulan unas determinadas situaciones, pero simplemente se simulan, no se llevan a la práctica. Los juegos de rol son juegos puramente imaginativos. Cualquier intento de convertirlos en situaciones reales es sobrepasar sus límites. Eso ya no es rol, es otra cosa.

Daniel Alento – Redactor Jefe de LIDER – 10 de junio de 1994.

LIDER propone a las revistas especializadas y también a los fanzines acordar una posición común y publicarla. Contactar con Daniel Alento a través del tel: 93. 421 76 65.

Comunicado de los autores de Juegos de Rol en España.

Hace 20 años nació en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Carecía de fichas, de tablero y de reglas estrictas. Estaba basado en la Interpretación, en el Diálogo, en la Imaginación y en la Aventura. Lo llamaron El juego de Rol.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay más de 400 juegos de rol diferentes en todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas.

Estos días algunas fuentes mal informadas están diciendo que la práctica de este juego conduce a la esquizofrenia y a la locura, y que induce a la larga a la violencia y al asesinato.

Los abajo firmantes, creativos de juegos de rol del Estado Español, afirmamos que:

- Si la interpretación de un personaje conduce a la esquizofrenia, todos los actores de cine, teatro y televisión están potencialmente desequilibrados.
- Si el Diálogo provoca la locura, todos los filósofos, todos los políticos, todas las mentes librepensantes de la Tierra están enfermas.
- Si la Imaginación y la fantasía originan una conducta violenta todos los niños del mundo se convertirán en unos psicópatas a corto plazo.
- Si el género de Aventuras incitan al asesinato, todos los aficionados a dicho género en cualquiera de sus facetas (cine, literatura, televisión) han matado o matarán tarde o temprano a alguien.

En la madrugada del 30 de Abril dos estudiantes asestaron numerosas puñaladas a un hombre, y en ello no hubo Interpretación, ni Diálogo, ni Imaginación, ni Aventura. Ese acto de barbarie fue un asesinato, que sólo merece nuestro rechazo y nuestra indignación.

Y es que el asesinato, no es un juego.

Ricard Ibáñez, Oscar Díaz, Darío Perez.

Ricard Ibáñez (Aquelarre) ha propuesto este comunicado a todos los autores de juegos de rol actualmente publicados y los que están preparándose. Se ha recibido la adhesión de Oscar Díaz y Darío Perez (Far West) y esperamos nuevas adhesiones que se pueden realizar directamente a Ricard o a la Redacción de LIDER o a JOC Internacional.

Comunicado de JOC Internacional

El **juego de rol** es una novedosa actividad lúdica, recreativa, con un elevado elemento cultural y literario que fomenta la imaginación y creatividad de los adolescentes y jóvenes.

El **juego de rol** ayuda a los jóvenes estudiantes, e incluso a profesionales, a recrear su imaginación recuperando energías respecto a su actividad cotidiana.

El juego de rol aproxima a los jóvenes a la literatura y contribuye a diferenciar la fantasía de la realidad.

Cualquier intento de relacionar el **juego de rol** como inductor o provocador de acciones criminales, asociales o delictivas es completamente tendencioso e injurioso para la juventud y para nuestra imagen de marca.

Cualquier intento de acusar la ficción intensa y divertida del **juego de rol** de ciertas realidades sólo puede obedecer a malignas intenciones orquestadas con completa mala fe, como realizan ciertas sectas religiosas desde los Estados Unidos.

Toda la gente sana, educadores, pedagogos, artistas, e incluso los medios de comunicación, reconocen el valor cultural-lúdico de los **juegos de rol** en cuando entran en contacto con estos juegos.

Francesc Matas Salla – JOC Internacional, S.A. – Barcelona, 8 de junio de 1994.

* * * *

Comunicado ante la manifestación de Madrid para el sábado día 11.

Los asesinos no jugaban

El asesinato de Carlos Moreno de Madrid no era un juego de rol. No era un juego. Es un macabro asesinato. Los asesinos no son jugadores, no estaban jugando.

No aceptamos ninguna coartada que permita interpretar que un asesinato es un juego, siquiera un juego de rol.

El juego de rol es una actividad lúdica, recreativa, cultural, imaginativa, creativa y artística, con una importante base literaria, por tanto es inofensivo, civilizado.

La familia tiene toda la razón en dudar que su padre fuese asesinado por un juego.

La noticia del móvil del asesinato es tendenciosa.

Los asesinos no jugaban. Destruían bárbaramente a una persona.

Francesc Matas Salla – JOC Internacional, S.A. – Barcelona, 10 de junio de 1994.

Adhesiones desde Latinoamérica

Hemos recibido el apoyo y adhesión a los juegos de rol de los Clubs de Buenos Aires de **Argentina** (La Cofradía del Sur, La Fraternitas Veritas Ludis, La Orden del Temple, El Poney Pisador, Juegos de Que) junto con el de "Figuroa" que ha representado en esta campaña a JOC Internacional y a LIDER.

Enviadnos todas las actividades que realiceis los Clubs y los aficionados y los recortes de prensa para publicarlo.