

2022

## Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción

Ricardo Victoria-Uribe

*Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México,*  
sustentabledi@gmail.com

Nazario Robles-Bastida

*Departamento de Sociología. Universidad de Calgary, nroblesb@ucalgary.ca*

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>



Part of the [Digital Humanities Commons](#), and the [Fiction Commons](#)

---

### Recommended Citation

Victoria-Uribe, Ricardo and Robles-Bastida, Nazario (2022) "Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 1: Iss. 1, Article 1.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/1>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in Journal of Roleplaying Studies and STEAM by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact [digitalcommons@njit.edu](mailto:digitalcommons@njit.edu).

# Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción

Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)


Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 1, Pp. 5-18

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Ricardo Victoria Uribe  
*Facultad de Arquitectura y Diseño*  
*Universidad Autónoma del Estado de México*  
[sustentabledi@gmail.com](mailto:sustentabledi@gmail.com)  
 <https://orcid.org/0000-0003-4494-5105>

Nazario Robles Bastida  
*Departamento de sociología*  
*Universidad de Calgary*  
[nroblesb@ucalgary.ca](mailto:nroblesb@ucalgary.ca)  
 <https://orcid.org/0000-0002-7822-9003>

## Abstract

Storytelling, like play, has been part of human civilization since time immemorial. Both have had the function of helping the psychological and cultural development of the participants, as well as the development of stories that transmit a series of beliefs, values, knowledge and philosophies. At the end of the twentieth century, a transversality between games and narrative gave rise, when works such as those of the famous Tolkien, Conan the Barbarian by Robert E. Howard and Fafhrd & the Gray Mouser by Fritz Leiber, among others, inspire the creation of the first role-playing games such as Dungeons & Dragons. Or the work of Anne Rice and Bram Stoker inspired Vampire the Masquerade.

This transversality also goes in the opposite direction, as with the case of Record of Lodoss War, a series of Japanese light novels by the game designer Ryo Mizuno, in which he initially adapted the adventures of his group of Dungeons & Dragons, and that resulted in the creation of a franchise that includes games, anime and video games. In this transversality, it is possible to detect three tools that role-playing games can provide to the author of fantasy or science fiction novels: storytelling, worldbuilding and character creation.

The first comparison is between narrative structures (e.g. Aristotle's three-arc narrative structure or Dan Harmon's story cycle) and the narrative or storytelling process that follows the planning of a role-playing game session or campaign. The second comparison is between the development of the world, the role-playing session or campaign and the worldbuilding or creation of

worlds, among which the works of Tolkien and G.R.R. Martin stand out, as well as the advice of guides such as Kobold, to give a solid character to the scenario in which the adventure takes place. The third comparison is between the stage of creating characters for a role-playing session, and the creation of the cast for a novel, analyzing topics such as past, skills, motivations, desires, strengths and weaknesses, which are some of the necessary elements for the creation of characters that are attractive to the audience. This extends even to role-playing video games, such as Final Fantasy (particularly VI).

Finally, it will be exposed how these three tools of the role-playing game were used during the development of a series of fantasy novels published in 2019 and 2021.

The objective of this paper is to present how role-playing games serve as tools for the development of literary narratives of fantasy and science fiction, from the structure of the story, to the creation of characters, through the construction of detailed worlds (better known as worldbuilding). This through comparisons with elements of the narrative mentioned above, such as narrative arc structure and the personal experience of one of the authors during the development of two fantasy novels published in the past three years.

**Keywords:** narrative, worldbuilding, literary creation, transversality.

## Resumen

El ‘*storytelling*’ o la narrativa, al igual que el juego, han formado parte de la civilización humana desde tiempos inmemoriales. Ambos han tenido como función ayudar al desarrollo psicológico y cultural de los participantes, así como al desarrollo de historias que transmiten una serie de creencias, valores, conocimientos y filosofías. A finales del Siglo XX se dio origen a una transversalidad entre juegos y narrativa cuando obras como las del célebre John Ronald Reuel Tolkien (*El Señor de los Anillos*), *Conan el Bárbaro* de Robert E. Howard y *Fafhrd & the Gray Mouser* de Fritz Leiber, entre otras, inspiran la creación de los primeros juegos de rol como *Dungeons & Dragons*. O la obra de Anne Rice y Bram Stoker inspiraron *Vampiro la Mascarada*.

Esta transversalidad también va en el sentido opuesto, como con el caso de *Record of Lodoss War*, una serie de novelas ligeras japonesas por el diseñador de juegos Ryo Mizuno, en las cuales adaptó inicialmente las aventuras de su grupo de *Dungeons & Dragons*, y que derivó en la creación de una franquicia que incluye juegos, animación y videojuegos. En esta transversalidad, es posible detectar tres herramientas que los juegos de rol pueden proveer al autor de novelas de género fantástico o de ciencia ficción: *storytelling*, *worldbuilding* y creación de personajes.

El primer comparativo es entre las estructuras narrativas (como por ejemplo la estructura narrativa de tres arcos de Aristóteles o el ciclo de la historia de Dan Harmon) y el proceso narrativo o *storytelling* que sigue la planeación de una sesión o campaña de juego de rol. El segundo comparativo es entre el desarrollo del mundo la sesión o campaña de rol y el *worldbuilding* o creación de

mundos, entre los cuales destacan las obras de Tolkien y G.R.R. Martin, así como los consejos de guías como Kobold, para darle un carácter de solidez al escenario en que la aventura se desarrolla. El tercer comparativo es entre la etapa de creación de personajes para una sesión de rol y la creación del cast para una novela, analizando tópicos como pasado, habilidades, motivaciones, deseos, fortalezas y debilidades, que son algunos los elementos necesarios para la creación de personajes que sean atractivos para la audiencia. Esto se extiende incluso a videojuegos del tipo rol, como la franquicia *Final Fantasy* (en particular el VI). Finalmente, se expondrá cómo se utilizaron estas tres herramientas del juego de rol durante el desarrollo de una serie de novelas de fantasía publicadas entre el año 2019 y el 2021.

El objetivo de este artículo es presentar como los juegos de rol sirven como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción, desde la estructura de la historia, hasta la creación de personajes, pasando por la construcción de mundos detallados. Esto a través de comparativas con elementos de la narrativa anteriormente mencionados, como estructura de arco narrativos y de la experiencia personal de uno de los autores durante el desarrollo de dos novelas de fantasía publicadas en los pasados tres años.

**Palabras clave:** narrativa, creación de mundos, creación literaria, transversalidad.

## Introducción

El ‘*storytelling*’, el arte de narrar historias, ha sido un elemento central para la construcción y transmisión de cultura desde los albores de la civilización humana. Para Henry Jenkins (2008), estas historias han sido un elemento básico de todo grupo humano, una de las formas centrales en las que creamos, compartimos y, más importante aún, damos sentido a nuestras experiencias en común. Originalmente expresadas mediante la voz, las historias contadas por diversas comunidades han sufrido diversas metamorfosis, encontrando su camino a la página escrita, las pantallas de cine y televisión, e incluso a los llamados juegos de rol.

Se puede argumentar que existe una relación entre ‘*storytelling*’ y los juegos de rol, particularmente en términos de creación literaria. En este sentido, se propone que los juegos de rol, en tanto forma de ‘*storytelling*’, pueden funcionar como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias -especialmente de fantasía y ciencia ficción- pues facilitan la creación de estructuras narrativas y personajes, así como la construcción de mundos complejos y detallados. Antes de ahondar en esta relación, es necesario definir más detalladamente los conceptos teóricos que informan la propuesta.

## Aproximación teórica-metodológica

Históricamente, existen una infinidad de estructuras narrativas surgidas de diversos contextos culturales y temporales. Una de las más comunes es la propuesta de Aristóteles de los “tres actos”, que

forma la base de muchas narrativas contemporáneas. Otra estructura común es el ‘viaje del héroe’, propuesto por Joseph Campbell, usando principios de la psicología Jungiana y que propone la existencia de un monomito que históricamente ha guiado las historias heroicas, y que ha servido como base para la mayoría de las historias de fantasía y ciencia ficción modernas. Actualmente nos encontramos con la aparición de nuevas estructuras narrativas, las cuales crean complejidad al expandir el rango de posibilidades narrativas (Jenkins, 2008). En *Convergence Culture*, Henry Jenkins (2008) argumenta que estas nuevas estructuras narrativas han creado una forma de ‘*storytelling*’ centrada en lo que llama ‘*the art of worldbuilding*’. Este arte de crear mundos complejos y detallados que no pueden ser completamente explorados en una sola obra o medio tiene en su origen el trabajo de autores como J. R. R. Tolkien, quien intentó crear nuevas historias que intencionalmente copiaban la estructura narrativa del folklore y la mitología con el objetivo de construir un mundo sumamente detallado, la Tierra Media (Jenkins, 2008).

Dado que los primeros juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, encuentran en J. R. R. Tolkien una de sus principales influencias, no es de sorprender que las nuevas estructuras narrativas centradas en el ‘*art of worldbuilding*’ han influido de manera importante el desarrollo de esta actividad, así como las prácticas narrativas de los participantes. Esta situación ha dado lugar, a su vez, al desarrollo de herramientas de ‘*storytelling*’ -especialmente por parte de los ‘*dungeon masters*’- capaces de guiar formas de creación literarias tales como novelas, cuentos cortos y audio aventuras vía podcasts (como *The Dark Dice* y *Dumbgeons & Dragons*).

Shawn Merwin (2020) de *DnD Beyond*, explica cómo los diseñadores de la 5ta. Edición de *Dungeons & Dragons* plantearon el concepto de los “Tres Pilares de *D&D*”: combate, exploración e interacción social. Estos tres pilares establecen parámetros claros en términos de diseño de las mecánicas del juego y cómo éstas funcionan en las manos de los jugadores. Desde un punto de vista narrativo es posible argumentar que en realidad los tres pilares de cualquier juego de rol –y no únicamente de *D&D* - son: estructura narrativa, la trama que el ‘*dungeon/game master*’ tiene en mente y va construyendo en colaboración con los jugadores; ‘*worldbuilding*’, el acto de crear el mundo imaginario donde el juego tiene lugar; y la creación de personajes, que, desde una perspectiva psicoanalítica (Turkle, 1997), puede ser entendida como la proyección de los participantes del juego en el mundo imaginario y la trama en cuestión. Estos tres pilares son similares, si no idénticos, a las herramientas usadas por autores modernos de literatura fantástica para escribir sus libros, tal como será mostrado en este ensayo.

Con el objetivo de ahondar en estas herramientas de ‘*storytelling*’, la experiencia de uno de los autores como ‘*dungeon master*’, así como entrevistas a escritores respecto a la influencia de su participación en juegos de rol en su proceso creativo, serán discutidas en la siguiente sección. Estas entrevistas fueron conducidas por, Jodie Crump, *blogger* y crítica de libros, propietaria del sitio web *Witty & Sarcastic Book Club*, quien obtuvo autorización por parte de los escritores entrevis-

tados para que su información fuera usada en el presente documento. En este sentido, los métodos usados en esta discusión son la etnografía y el análisis secundario.

En particular, la etnografía usada es la llamada etnografía posmoderna (Adler y Adler, 2008), la cual explora tanto las voces del autor como las de aquellos presentes en las escenas en las cuales participa. Esta forma de etnografía va más allá de situar al autor dentro del texto, convirtiendo sus percepciones en la fuente primaria de información. En cuanto al análisis secundario, este consiste en analizar información obtenida por otro investigador -o en este caso entrevistador- con el propósito de poner a prueba las teorías o ideas del investigador actual (Babbie and Benaquisto, 2014).

A continuación, se explican los tres pilares propuestos y los paralelos existentes entre los juegos de rol y la literatura fantástica moderna.

### Estructuras narrativas

Las estructuras narrativas, o arcos narrativos, son sistemas formados por la creación y vinculación causativa de una serie de eventos que llevan a un personaje de un punto inicial de vida a un punto final –en algunos casos, y si los dados o las intenciones del autor no son favorables, un trágico final-. Existen diversas estructuras narrativas, incluyendo los ya mencionados “tres actos” de Aristóteles y ‘Viaje del Héroe’ propuesto por Joseph Campbell -explicada de forma sintética en la trilogía original de *Star Wars*-, hasta la división de amplios arcos narrativos o ‘*myth arcs*’ en formato episódico (como en *Lost* o *Babylon 5*).

Sin embargo, cuando se trata de juegos de rol y de las creaciones mediáticas modernas, hay un modelo que se puede argumentar es el que se usa más comúnmente: la teoría circular de Dan Harmon, el creador de *Community* y de *Rick and Morty*. En esta teoría, Harmon codifica el arco narrativo de sus historias en ocho pasos (Raferty, 2011):

1. El personaje está en una zona de confort
2. Pero quiere algo
3. Entra a una situación desconocida
4. Se adapta a ella
5. Obtiene lo que quieren
6. Paga un alto precio por ello
7. Regresa a su situación familiar
8. Pero ha cambiado y no es la misma persona de antes

Esta estructura es muy similar a la típica sesión o campaña de rol: los personajes de los jugadores se encuentran en un lugar donde se reúnen/conocen (una taberna, por ejemplo), estos jugadores/personajes desean aventura que puede estar representada por la búsqueda de un objeto mágico, una misión asignada por alguien más o para evitar una situación más dramática, como la destrucción

del mundo. Esta aventura los lleva a situaciones poco familiares donde hacen uso de habilidades seleccionadas por los jugadores, adaptándose a ellas y generalmente saliendo triunfantes. Pero esto tiene un costo: ya sea que pierdan parte de su equipo, reciban lesiones permanentes o hasta mueran personajes (lo cual hace que los jugadores deban crear nuevos personajes si desean seguir participando). Los personajes sobrevivientes han cambiado, pues adquieren más experiencia, equipo y regresan a su punto de partida, por decirlo de alguna manera, hasta que la siguiente aventura da comienzo en una cadena de eventos consecutivos.

Dorian Hart (2021), autor de la serie de fantasía épica *Heroes of Spira*, explica que la práctica bastante común de un ‘*game master*’ de hacer notas y resúmenes de los eventos que ocurrieron durante la sesión de juego le ayudaba a mantener la coherencia y continuidad de la trama. Con el tiempo, estas notas fueron publicadas en línea y eventualmente se convirtieron en una novela serial que contaba la historia de la campaña (un caso similar a *Record of Lodoss War* por Ryo Mizuno).

Ahora bien, Hart apunta que, si bien las sesiones de rol ayudan a desarrollar estructuras narrativas, éstas no pueden ser equiparadas a la narrativa de una novela, ya que el enfoque de las primeras está en la interacción social, el combate, y las estadísticas de los personajes para que estos funcionen dentro del sistema seleccionado. Mientras tanto, una novela debe considerar otros factores en su trama, tales como los arcos de desarrollo de cada personaje principal, el ‘*foreshadowing*’<sup>1</sup> y los ‘*subplots*’ que van surgiendo y que pueden impactar a la trama.

Finalmente, Ricardo Victoria (2021), autor de la serie de fantasía *Tempest Blades*, explica que ha observado el hecho que escribir novelas y dirigir sesiones de rol siguen el mismo tipo de improvisación estructurada. Si bien se puede tener una trama general que seguir, son los detalles los que van cambiando conforme se avanza en la historia; para que esto funcione, es necesario tener un conocimiento sólido sobre quiénes son los personajes, sus motivaciones y sus posibles reacciones a los eventos.

Tal como puede apreciarse en las reflexiones de ambos autores respecto a la relación entre el juego de rol y su propia práctica literaria, los modelos y técnicas narrativas aprendidas durante la creación y desarrollo de una partida de rol resultan útiles durante la escritura de novelas y otras formas literarias. Practicando la teoría circular de Harmon u otros sistemas narrativos, los jugadores de juegos de rol -en particular los ‘*dungeon/game masters*’- obtienen herramientas que pueden luego usar en la creación de historias más estructuradas. Estas herramientas incluyen elementos tales como continuidad y coherencia en la trama y un conocimiento sólido sobre la naturaleza de los personajes. Tal como indica Hart, sin embargo, no existe un paralelo perfecto entre el ‘*storytelling*’ usado en una partida de rol, el cual se centra en la interacción social, y la escritura de una obra literaria, práctica de naturaleza más individual. Esta diferencia narrativa desaparece en el segundo elemento de nuestra discusión, el ‘*worldbuilding*’.

<sup>1</sup> Foreshadowing: presagios de las cosas que podrían ocurrir más adelante en la historia, mostrados a través de claves contextuales, comentarios y/o pequeños detalles.

## Worldbuilding

*Worldbuilding*, puede ser definido como el “proceso de construir un mundo imaginario, a veces asociado a un universe ficticio” (Hamilton, 2009). El *worldbuilding* es uno de los fundamentos de los géneros de fantasía y ciencia ficción e incluso es posible argumentar que, tal como fue discutido anteriormente, se ha transformado en el elemento central del ‘*storytelling*’ contemporáneo (Jenkins, 2008) siendo en muchas ocasiones lo que más atrae a la audiencia de una historia en particular (Victoria-Urbe & Gonzalez-Alcaráz, 2021).

Victoria-Urbe y González-Alcaraz (2021) plantean que el ‘*worldbuilding*’ puede verse como la creación de un sistema complejo coherente que incluya elementos tales como folklore, magia, clima, geografía, ecología, leyes, historia, tradiciones, religiones, etc. Para mantener dicha coherencia sistémica e interna, proponen tres reglas a seguir:

Regla 1: Todo tiene un origen: todos los objetos provienen de algún lugar y/o fueron hechos por alguien, esto provee más conexiones con el mundo que rodea la historia. Un ejemplo que facilita la comprensión de esta regla se presenta en el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), en específico con un objeto icónico: el escudo del Capitán América. Dicho escudo, que aparece al menos en siete películas y una serie de televisión, y cuya historia abarca un período dentro de dicho universo de un siglo, está hecho de un metal ficticio conocido como ‘*vibranium*’, el cual posee dentro del universo Marvel, propiedades que ningún otro metal tiene. El *vibranium*, dentro del UCM, sólo se encuentra en una región, las montañas del también ficticio país africano *Wakanda*. Este país imaginario es también la tierra natal del superhéroe *Black Panther*, quien es su rey y que aparecería posteriormente en cinco películas. Este país, que es un ejemplo de afro futurismo, es inicialmente insinuado en *Iron Man 2* al ser mencionado en relación con el escudo del Capitán América. Posteriormente, es en *Wakanda* donde el ‘*vibranium*’ para fabricar al androide *Vision* es obtenido en el filme “*Avengers: Age of Ultron*”. Finalmente, este material sería visto en la película individual de *Black Panther*, donde sería usado tanto en el traje del héroe, como en el del villano, así como en varias aplicaciones tecnológicas. Es a través del escudo y de su historia que, a lo largo de varias cintas, el mundo de los personajes en esta narrativa se va ampliando poco a poco hasta ser revelado totalmente, evidenciando más las diversas conexiones que unen a personajes y lugares dentro del UCM.

Regla 2: Todo tiene un impacto. Todas las acciones de los personajes impactan a la sociedad donde tienen lugar. Si un grupo de personajes derroca a un rey, es posible que los reyes vecinos aprovechen la confusión para invadir o desconozcan el nuevo gobierno causando caos económico que afecte a la región. Si los héroes destruyen a una deidad monstruosa, esto tiene que afectar las religiones que consideraban dicha deidad. Si una batalla mágica tiene lugar en un sitio determinado, los daños colaterales de dicha batalla afectan la geografía y los ecosistemas del lugar.

Regla 3: Todo existe junto a algo más. Ningún sitio, localidad, ruina, existe en el vacío.



Toda región tiene vecinos, todo templo antiguo perteneció a una sociedad. Si una batalla destruye la fuente de agua de un río, un país lejano que se alimentará de dicho río padecerá sequías.

El objetivo del ‘*worldbuilding*’ es crear un mundo realista, en el cual, tal como es el caso en el mundo real, existe una interconexión de sistemas que otorgan profundidad al ambiente ficticio. La Tierra Media de J.R.R. Tolkien se siente como un mundo con mucha historia debido a todas las ruinas que pululan los caminos, la canciones y poemas épicos que describen personajes legendarios del pasado. Los Siete Reinos de Westeros de la serie de novelas *A Song of Ice & Fire* de George RR Martin, tienen tradiciones locales derivadas de su interacción con sus vecinos, así como de la historia de sus familias gobernantes. La ciudad de Ankh-Morpok, que aparece en diversas novelas de la serie *Mundo Disco* de Terry Pratchett, se percibe como una ciudad añeja debido a todos los pequeños detalles que Pratchett agregaba a lo largo de sus historias y que mostraban como los eventos de uno de sus primeros libros, afectaban a los posteriores.

El ‘*worldbuilding*’ provee tanto a escritores como jugadores de un escenario más sólido donde situar sus historias. Al colocar objetos interconectados a través del tiempo y espacio dentro de la narrativa se provee al lector o jugador con un mundo que otorga una sensación de tangibilidad y coherencia. Esto debido a que se aprovecha la tendencia humana de buscar patrones<sup>2</sup>, la cual facilita que tanto lectores como jugadores realicen conexiones reales o imaginarias entre dichos elementos, en un paralelo a como percibimos y procesamos la información recibida en la vida diaria (Victoria-Uribe & Gonzalez-Alcaráz, 2021).

Rowena Andrews y Jonathan Nevair (2021) autores de la novela de fantasía *The Ravyn’s Words* y de la serie de ciencia ficción *Wind Tide*, respectivamente, comentan que el ‘*worldbuilding*’ debe realizarse con descripciones multisensoriales —olfato, tacto, gusto, oído, espacio y no sólo la vista— ya que es así como nos relacionamos con el mundo real. A esta técnica se le llama ‘inmersión’, que es utilizada también en otros espacios que motivan a los juegos de rol, como son los parques temáticos, donde se busca que el visitante entre en un estado de estar profundamente comprometido u ocupado en una actividad, suceso o lugar (Lukas, 2017).

Tomando en consideración las ideas respecto a ‘*worldbuilding*’ discutidas en esta sección por los escritores Ricardo Victoria, Rowena Andrews y Jonathan Nevair, resulta evidente que el ‘*worldbuilding*’, en tanto creación de un mundo coherente y detallado, constituye una herramienta esencial tanto para escritores como ‘*dungeon/game masters*’. Introduciendo olores, sabores, locaciones, leyendas, etc., esto es, usando el ‘*art of worldbuilding*’, estos ‘*storytellers*’ logran la inmersión de lectores y jugadores en sus narrativas. La diferencia entre juegos de rol y obras literarias, aún presente en los sistemas narrativos usados por estas formas de ‘*storytelling*’, desaparece en el ‘*worldbuilding*’. Las técnicas usadas para crear un mundo realista son prácticamente las mismas.

En párrafos anteriores, se le llamó al conjunto de técnicas usados para crear mundos in-

<sup>2</sup> A esto se le conoce como Apofenia, término acuñado por el neurólogo alemán Klaus Conrad en 1958

mersivos, el *'art of worldbuilding'*. Matt Hills (2002) se refiere a ellas como *'hyperdiegesis'*, “la creación de un vasto y detallado espacio narrativo, del cual solo una fracción es experimentada directamente o encontrada dentro del texto” (p. 137. la traducción es nuestra). Las reglas detalladas por Victoria-Urbe y González-Alcaraz (2021) y la explicación de Rowena Andrews y Jonathan Nevair respecto al *'worldbuilding'*, constituyen algunas de las estrategias obtenidas por jugadores y *'dungeon/game master'* en términos de *'hyperdiegesis'*. Otra estrategia central es la creación de personajes, la cual será discutida en la siguiente sección.

### Creación de personajes

El tercer paralelismo entre la creación literaria y el jugar rol, que a su vez constituye un elemento central para el *'art of worldbuilding'*, es tal vez también el elemento más personal del proceso narrativo: la creación del personaje. Sin importar la calidad de la trama o del *'setting'*, es la presencia de buenos personajes que resuenen con la audiencia o los participantes, lo que propicia que estos últimos se sientan parte de la trama y a través de ellos, los jugadores pueden llegar a entenderse a sí mismos, o bien, a interpretar roles que serían lo opuestos a los que ocupan en la vida real.

La historia es importante, pero son los personajes los que hacen que ésta funcione. *A Song of Ice and Fire (ASOIAF)*, obra de fantasía inconclusa de cinco volúmenes y tres noveletas, más varios cuentos cortos escrita por G.R.R. Martin, y que ha servido como base para las populares series de televisión “*Game of Thrones*” y “*House of the Dragon*”, es conocida por tener uno de los *'settings'* más desarrollados en las últimas décadas y un mundo altamente inmersivo. Inspirada inicialmente por la “Guerra de las Rosas”, evento histórico de Inglaterra, el nivel de detalle de *ASOIAF* es tal, que de esta se han derivado un atlas y varios libros de “historia” de ese mundo, así como un videojuego.

Si bien una parte de los seguidores de dicha narrativa y *setting* se han sumergido en dicha historia, la mayoría de la audiencia, en particular los seguidores de las representaciones audiovisuales, siguen la narrativa por el interés particular que tienen por ciertos personajes que toman parte en el mundo creado por Martin. Son estos personajes, entre ellos, Jon Snow, Arya Stark, Tyrion Lannister y Daenerys Targaryen, quienes llevan el grueso de la trama. Otro ejemplo se presenta en *Ravenloft*, que es uno de los *settings* más populares entre jugadores de *Dungeons & Dragons*. En este caso, es uno de sus villanos protagonistas, y recurrente oponente de los jugadores, el vampiro Conde Stradh el que atrae a los lectores tanto del libro del *setting* como de las novelas derivadas de este. *Legend of the Five Rings*, es un juego de rol y de cartas coleccionables, originalmente creado por Alderac Entertainment Group, inspirado en diversos cuentos, novelas e historias del Japón Feudal. Se caracterizó principalmente, durante la primera década del Siglo XXI, por tener un *'setting'* detallado que era influenciado por las acciones de los jugadores en torneos y actividades patrocinadas por la empresa creadora, generando un arco metanarrativo complicado. Los jugado-

res participaban siguiendo tanto a personajes específicos como a los clanes familiares, lo cual les proporcionaba un sentido de unidad y comunidad. Esto da un sentido de pertenencia a grupos de seguidores de personajes, mundos e historias que se ha magnificado en años recientes por una serie de causas en el mundo real que hacen que los lectores o los jugadores busquen un espacio donde sentirse aceptados y un personaje que los haga sentirse identificados y que no están solos (Jenkins, 1992).

La creación de personajes, tanto a nivel literario como a nivel juego de rol implica un proceso personal, porque su creador proyecta, a veces de manera intencional, a veces de forma inconsciente una parte o la totalidad de su ser. El personaje se vuelve un avatar del jugador o del creador de la historia hay pocas cosas que afecten más a un jugador que el que su personaje muera, porque la relación es mucho más personal e íntima (Bowman, 2010; Cover, 2010; Fine, 1983). Algunas de las reacciones a la muerte de un personaje, reportadas en la literatura incluyen: ira o un profundo sentido de melancolía (Bowman, 2010. p.p. 56), resentimiento (Fine, 1983. P.p. 222), tristeza, llanto y frustración (Cover, 2010. P.p.115-116). Aunque Cover apunta que en el caso que la autora estudió, no se percibió que esto afectara de manera negativa la relación entre jugadores fuera de la partida. Para los escritores, la creación de personajes es un proceso más complejo pues implica un acto de malabarismo con en ocasiones cientos de personajes, principales, secundarios y temporales. Si bien conoce al detalle a cada uno de los primeros, el escritor puede decidir eliminarlos en beneficio de la trama. El escritor entonces no debe quedar atrapado en procesos de identificación pues la creación literaria implica aprender a considerar las perspectivas de personas diferentes para poder crear personajes interesantes (Argyle, 2021).

En este sentido, trama y personajes se entrelazan, a nivel juego de rol, porque forman parte de la narrativa viva creada al momento, sus reacciones son naturales, improvisadas, inesperadas. En el texto de una novela, porque la trama les ocurre a los personajes, y estos son los que hacen que se mueva la primera. Con esto reafirmamos que los juegos de rol se vuelven una herramienta muy útil para la creación literaria, puesto que le permiten al autor en ciernes aprender cómo actúa un personaje de manera más realista ante las situaciones que se le presentan en el mundo construido por el '*dungeon/game master*'.

Zack Argyle (2021), comenta que, en su campaña de rol, sus jugadores le proveyeron de los trasfondos de sus respectivos personajes antes de iniciar y el incorporó estos detalles en la trama general, lo cual en un momento crítico sirvió para cambiar el tono, aumentar los riesgos y hacer de la campaña algo más épico. La reacción de sus jugadores fue lo que lo convenció de que era capaz de escribir una novela de fantasía con arcos complejos, puesto que, si lo había logrado como *Dungeon Master*, bien podría lograrlo como autor.

En este sentido, es posible entender cómo los juegos de rol constituyen útiles espacios narrativos para experimentar con la creación de personajes. Participando en una campaña de rol, tanto

los jugadores como el *'dungeon/game master'* experimentan de primera mano el proceso creativo a través del cual identificaciones, tropos e ideas toman forma en personajes que evolucionan junto con el desarrollo de la historia en un mundo inmersivo creado en una improvisación estructurada. El *'dungeon/game master'* es responsable de integrar los personajes elaborados por los jugadores en una narrativa concreta, y es esta necesidad de considerar las perspectivas de personas diferentes, conectarlas a la historia y mantener el interés de los participantes, el encargado de que sea precisamente este último, quien obtenga en mayor grado las habilidades para diseñar personajes que vayan más allá de proyecciones e identificaciones individuales.

### **Juegos de rol como espacios de aprendizaje para el desarrollo de narrativas de fantasía y ciencia ficción**

A través de los párrafos anteriores se ha podido observar cómo los paralelismos entre los tres pilares del juego y de la narrativa de fantasía y ciencia ficción, pueden servir a escritores en ciernes, a desarrolladores de juegos, o a directores de juegos de rol en sus sesiones con amigos para poder desarrollar sus habilidades narrativas, y por tanto, aventurarse a crear sus propias historias. Rob Edwards (2021), autor de la novela de ciencia ficción *The Ascencion Machine*, encuentra en su experiencia tanto como jugador como *'dungeon/game master'*, la razón por la que se convirtió en escritor, al pulir sus habilidades como contador de narrativas con los diversos jugadores que participaron en sus campañas. Habilidades como mantener el ritmo, cuándo aumentar la acción o crear una escena lenta, la cantidad de *'foreshadowing'* necesaria, el hecho de que un excesivo *'worldbuilding'* puede ser un distractor en la trama. Todas estas habilidades se combinan de manera instintiva con sus años de leer fantasía y ciencia ficción para crear sus historias.

Jeffrey Speight (2021), autor de la novela *Paladin Unbound* comenta que las similitudes son bastante directas, puesto que crear un mundo de fantasía con personajes entrañables y una historia interesante son elementos críticos para ambas actividades. Sin embargo, hace notar que existen diferencias a tomar en cuenta, puesto que escribir un libro requiere algunas habilidades diferentes a diseñar una campaña de rol. Por ejemplo, en un juego de rol es posible desviarse temporalmente de la trama hacia *'side quests'* divertidas pero que no aportan mucho a la narrativa principal. En una novela, esto no es recomendable.

Geoff Habiger (2021) co-autor de la serie de libros de fantasía y detectives *A Constable Inspector Revaria Adventure* y fundador de la editorial *Artemesia Publishing*, explica que, desde su experiencia no sólo como autor, sino como desarrollador de *'settings'* para juegos de rol, que si bien escribir un juego de rol requiere de ser conciso, breve y claro, para que el jugador entienda, y por tanto no deja mucho lugar para la creatividad, si permite aprender a desarrollar *'worldbuilding'* y entender las bases de una estructura narrativa, aun cuando las motivaciones de los personajes sean un misterio, puesto que éstas provienen de los jugadores y no del autor.

Derivado de lo anterior, si bien las estructuras narrativas de juegos de rol y la literatura de fantasía y ciencia ficción obedecen a diferentes lógicas y procesos, existen ciertas similitudes entre ellas que han ayudado a ciertos jugadores y ‘*dungeon/game masters*’ en su transición a escritores de ficción. Las habilidades que estos participantes en campañas de rol han ganado en términos de estructura narrativa, ‘*worldbuilding*’ y creación de personajes son variadas, tal como ha sido discutido en el presente ensayo. En este sentido, participar en juegos de rol constituye una vía legítima para aprender y desarrollar habilidades literarias.

### Conclusiones

Existe una relación profunda entre el ‘*storytelling*’ y los juegos de rol, en particular en términos de las habilidades narrativas que los participantes en campañas de rol pueden obtener y que pueden luego ser usadas para escribir historias de fantasía y ciencia ficción. Los llamados ‘tres pilares’ del ‘*storytelling*’, estructura narrativa, ‘*worldbuilding*’ y creación de personajes, fueron discutidos en función de la relación existente entre los juegos de rol y las historias de fantasía y ciencia ficción. A través de los testimonios de diversos escritores en estos géneros, la capacidad didáctica e influencia narrativa de los juegos de rol en términos de creación literaria fue ilustrada. Todos los escritores incluidos en nuestra discusión concuerdan con la utilidad de los juegos de rol para desarrollar habilidades relacionadas con el ‘*storytelling*’.

Cabe aclarar que los resultados presentados no son generalizables, dada la pequeña muestra de escritores incluida en el análisis. Sin embargo, es posible usar estos resultados iniciales como un punto de partida para líneas de investigación que expandan las ideas presentadas en este ensayo. Asimismo, se puede observar que los autores concuerdan en que no existe una relación lineal entre las técnicas narrativas usadas en los juegos de rol y las necesarias para escribir literatura de fantasía o ciencia ficción. Existen importantes diferencias entre ambas formas de narración que deben ser exploradas en estudios posteriores. La sinergia narrativa de los juegos de rol con otros medios tales como videojuegos, novelas, películas, etc., y la influencia de esta sinergia en la carrera de los escritores de fantasía y ciencia ficción amerita también mayor investigación. A pesar de estas limitaciones analíticas, inevitables en un trabajo exploratorio, lo presentado en este trabajo muestra las diversas formas en las que los juegos de rol pueden servir como herramientas para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción.

### Referencias

- Adler, P. A., & Adler, P. (2008). Of Rhetoric and Representation: The Four Faces of Ethnography. *Sociological Quarterly*, 49(1), 1–30.
- Andrews, R. & Nevair, J (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Rowena Andrews and Jonathan Nevair / Entrevistados por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/02/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-rowena-andrews-and-jonathan-nevair/>

- Argyle, Z. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Zack Argyle / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/08/31/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-geoff-habiger/>
- Babbie, E. & Benaquisto, L. (2010). *Fundamentals of Social Research*. Third Canadian Edition. Toronto: Nelson Education Ltd.
- Bowman, S. (2010). *The functions of role-playing games*. McFarland & Company.
- Cover, J. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland & Company.
- Edwards, R. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Rob Edwards / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/07/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-rob-edwards/>
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Fitzgerald, D. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Zack Argyle / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/03/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-dan-fitzgerald/>
- Habiger, G. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Geoff Habiger / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/08/31/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-geoff-habiger/>
- Hamilton, J. (2009). *You Write It: Science Fiction*. s.l.: ABDO.
- Hart, D. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Dorian Hart / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/01/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-dorian-hart/>
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Lukas, S. (2017). *Why immersion matters*. CLAD Book. Leading the Entertainment Design Industry for 30 years. Editado por Liz Terry. CLAD Global.
- Merwin, S. (2020). *Let's Design an Adventure: Encounters and the Three Pillars*. D&D Beyond. <https://www.dndbeyond.com/posts/693-lets-design-an-adventure-encounters-and-the-three>
- Raferty, B. (2011). *How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community*. Wired, Issue 9.
- Speight, J. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Jeffrey Speight / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/05/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-jeffrey-speight/>
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.

- 
- Victoria-Uribe, R. & González-Alcaraz, M. E. (2021) No elf is an island. Understanding world-building through system thinking. En. F. Barbini. *Worlds Apart: Worldbuilding in Fantasy and Science Fiction*. (p.p 1-18). Ed. Academia Lunare. Luna Press Publishing
- Victoria, R. (2021). *The D&D Connection: Authors and TTRPGs- Ricardo Victoria / Entrevistado por Jodie Crump*. Witty & Sarcastic Bookclub. <https://wittyandsarcasticbookclub.home.blog/2021/09/06/the-dd-connection-authors-and-ttrpgs-ricardo-victoria/>