

***ÉRASE UNA VEZ: USO
DOCENTE DE LA
NARRATIVA LÚDICA (ROL
Y JUEGOS NARRATIVOS)***

**Leandro Martínez Peñas
Y
Erika Prado Rubio
(Universidad Rey Juan Carlos)**

Érase una vez: uso docente de la narrativa lúdica (rol y juegos narrativos)

Imagen de portada: .

Autores: Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio.

Diseño de cubierta: Erika Prado Rubio.

ISBN: 978-84-09-44053-5.

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.

ÍNDICE

ÍNDICE	3
LECCIÓN I.....	9
1.- Juego de Roles y juegos de rol	9
2.- Estructura del juego de roles.....	11
3.- Utilidad educativa del juego de roles.....	14
LECCIÓN II.- LOS JUEGOS DE ROL: NOCIONES GENERALES	17
1.- Concepto de juego de rol	17
2.- Tipología de los juegos de rol.....	23
3.- Historia de los juegos rol	24
4.- Construcción de la experiencia en los juegos de rol	27
LECCIÓN III: AMBIENTACIÓN, PERSONAJES Y JUGADORES	31
1.- Las ambientaciones.....	31
2.- Los personajes	34
3.- Definiendo a los personajes	37
a) Los atributos o características.....	39
b) Las Habilidades	39
c) Descriptores	40
d) Talentos o Dotes	40
e) Puntos de vida.....	41
f) Trasfondo	43

4.- La participación y el foco	43
5.- Los jugadores.....	45
6.- El Director de Juego	48
LECCIÓN IV: LOS SISTEMAS DE JUEGO ...	53
1.- Concepto del sistema de juego	53
2.- Resolución de acciones: éxito y fracaso ...	57
3.- Tipos de resolución de acciones	59
a) Sistema d20.....	60
b) Sistema d100, porcentual o BRP	61
c) Sistemas de reserva de dados.....	63
d) Sistema PBtA (Powered by the Apocalypse)	65
4.- Escuelas de diseño del siglo XXI	67
a) Old School Renaissance (OSR)	67
b) La filosofía PBTA	69
LECCIÓN V: FUERA DE LA FICCIÓN.....	73
1.- Escena, sesión, aventura y campaña	73
2.- Planteamiento	75
3.- El contrato social	77
4.- Mecanismos de seguridad.....	78
5.- Elementos específicos de seguridad en el rol en vivo	81
a) El combate	81
b) Señas y palabras de seguridad	82
c) Talleres de salida	84
6.- El metajuego.....	85

LECCIÓN VI: USO DE JUEGOS DE ROL EN EL AULA	89
1.- Gamificación, ABJ, juego serio.....	89
2.- Potencialidades de los juegos de rol en la docencia	91
3.- Fases en la implementación de los juegos de rol en el aula	93
4.- El alumno como creador	94
5.- Algunas problemáticas del uso docente de los juegos de rol.....	96
a) El problema del número.....	96
b) El problema del tiempo.....	98
c) El problema de la finalidad	99
6.- Otros elementos a tener en cuenta	100
a) Vacío fructífero.....	100
b) Utilización segmentaria de los juegos de rol en docencia.....	101
c) El sangrado emocional.....	102
LECCIÓN VII: LIBROJUEGOS Y OTROS JUEGOS NARRATIVOS	105
1.- Concepto e Historia de los librojuegos ...	105
2.- Aportaciones potenciales de los librojuegos a la educación.....	108
3.- Los juegos narrativos.....	109
BIBLIOGRAFÍA	113

El presente texto ha sido concebido como un manual docente y, por tanto, en su redacción prima lo utilitarista sobre lo lúdico o lo estético. Ha sido diseñado para ofrecer al estudiante unas bases formativas para una asignatura concreta, no como un ensayo sobre rol ni como una lectura para el tiempo de ocio, aunque, sin duda, es un ensayo en el sentido de que contiene elementos subjetivos del autor (yo, que todavía no me creo Julio César para referirme a mí mismo en tercera persona) y no le es ajena la esperanza de que alguien pueda disfrutar de su lectura más allá de su propósito principalmente formativo y, por tanto, utilitarista.

Por árido que te resulte este manual, no permitas que te haga olvidar lo fundamental:

¡Jugar a rol es divertido!

LECCIÓN I: EL JUEGO DE ROLES

1.- Juego de Roles y juegos de rol

Una de las primeras cuestiones a abordar es la existencia de dos instrumentos diferentes de nombre prácticamente idéntico: el juego de roles (al que en inglés se denomina *role-play*) y los juegos de rol (a los que en inglés se denomina *role-playing games*, a menudo abreviado como RPG).

La traducción de *role-play* como “juego de roles” toma el término *play* en su acepción vinculada al juego, obviando que, en contextos teatrales, adquiere significados más próximos a interpretar: *play a character*, por ejemplo, sería traducible como “interpretar a un personaje”. Por ello, seguramente “interpretación de roles” sería una traducción más precisa para *role-play* que “juego de roles”, y permitiría, además, una mejor diferenciación respecto del término juegos de rol.

No obstante, he optado por seguir la nomenclatura más extendida, en aras de la claridad y la utilidad para el alumno.

Lección I -Juego de roles

El juego de roles es un modelo de actividad en el que, por lo general, dos participantes adoptan dos papeles para recrear una situación. El ejemplo clásico, que se tomará como modelo a lo largo del presente epígrafe, es dos alumnos de una clase de idiomas que adoptan el papel de camarero y cliente en un restaurante y replican la conversación entre ambos, o de recepcionista y huésped de un hotel.

El juego de roles se diferencia de los juegos de rol en que:

- El juego de roles suele limitarse a una única escena, mientras que los juegos de rol suelen estar compuestos por varias.

- Los participantes del juego de roles tienen una capacidad de elección y acción por lo general más restringida de la que es habitual en los participantes de los juegos de rol, quienes deben poseer agencia (capacidad de decisión y acción relevante) dentro del juego¹.

- Pese a sus elementos comunes, sus orígenes son diferentes: el juego de roles proviene del psicodrama (definido por Levy Moreno como “la ciencia que analiza la realidad a través de la dramatización”²), mientras que los juegos de rol evolucionan a partir de los juegos de escaramuza, un modelo concreto de wargames (juegos de tablero que recrean situaciones bélicas).

- El juego de roles carece de reglas, mientras que los juegos de rol las tienen necesariamente.

¹ RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019, p. 5, nota 1.

² VILLAFUERTE, J., y ROJAS, M^a A., “The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development”, en *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 8, nº7 2018, p. 727.

Lección I -Juego de roles

- El juego de roles no tiene ningún propósito lúdico, no aspira a divertir a quién lo desarrolla, mientras que los juegos de rol sí poseen este elemento lúdico³.

Al carecer de estos dos últimos elementos (reglas y propósito lúdico), cabe señalar que, en realidad, el juego de roles, pese al término usado para designarlo en castellano, no es juego.

2.- Estructura del juego de roles

Como se ha señalado, el juego de roles tiene su origen en el psicodrama pedagógico, que comenzó a ser utilizado por Levy Moreno en la década de 1960⁴, estableciendo cinco componentes:

- El escenario.
- Los actores.
- El director.
- El personal de apoyo.
- La audiencia⁵.

³ GRANDE DE PRADO, M., y ABELLA GARCÍA, V., “Los juegos de rol en el aula”, en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº 11, 2010.

⁴ GARCÍA-BARRERA, A., “Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*”, en *RED-Revista de Educación a Distancia*, nº 45, 2015. j, p. 45.

⁵ VILLAFUERTE, J., y ROJAS, M^a A., “The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development”, en *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 8, nº7 2018, p. 727.

Lección I -Juego de roles

Desde el punto de vista educativo, el juego de roles es un tipo de actividad enmarcable dentro del aprendizaje cooperativo. Este tipo de aprendizaje parte de la noción de que el ser humano aprende, desde el primer momento, a través de la interacción social con otros individuos⁶ (por ejemplo, los hijos con los padres).

La implementación de un juego de roles suele dividirse siguiendo una pauta de cuatro fases:

- Motivación: consiste en la creación en la clase de un contexto adecuado para la realización del juego de roles.

- Preparación: que incluye acciones tales como diseñar el juego, explicarlo a los alumnos, elegir a los participantes, preparar el escenario, etc.

- Representación: la realización de la dramatización o interpretación propiamente dicha, para la que existen dos variantes principales:

 - + Individual, en el que un único conjunto de individuos realiza la representación, mientras el resto del grupo observa. Es recomendable en aquel juego de roles en los que sea relevante la observación de los detalles de la presentación.

 - + Múltiple: la totalidad del grupo, dividida en grupos menores, realizar simultáneamente la representación, sin que ningún integrante sea observador: todos son intérpretes. Es recomendable para modelos de

⁶ SAPTONO, L., “The Implementation of Role-Playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students’ Enjoyment and Students’ Test Scores”, en *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, Vol. 12, 2010, p. 72.

Lección I -Juego de roles

juego de roles en los que sea importante la comparación de la experiencia por parte de los participantes⁷.

- Reflexión: que incluiría actividades tales como la corrección, el debate, el análisis, la puesta en común de experiencias, etc⁸.

Según el grado de planificación previa de la representación, puede diferenciarse entre:

- Representaciones estructuradas, si la escena a representar y aquello que deben interpretar los participantes está estrictamente definido. Por ejemplo, un juego de roles para el aprendizaje de una lengua extranjera en el que se indique que el alumno A será camarero y el alumno B será un cliente que le preguntará por los precios de la carta y del menú; pedirá un pescado y el camarero tratar de convencerle de que pida una carne, pero el cliente se negará.

- Representaciones semiestructuradas, cuando se establecen las líneas generales de la escena y de aquello que se ha de interpretar. Por ejemplo: un juego de roles para el aprendizaje de una lengua extranjera en el que se indique que el alumno A será camarero y el alumno B será un cliente; este debe informarse de los precios y pedir algo del menú, mientras que el camarero tratará de que cambie su elección.

⁷ GARCÍA-BARRERA, A., “Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*”, p. 45.

⁸ La base de la estructura se ha tomado de GARCÍA-BARRERA, A., “Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*”, p. 45, aunque aparece en muchos otros estudios.

Lección I -Juego de roles

- Representaciones no estructuradas, cuando solo se asignan los papeles a representar⁹. Por ejemplo, un juego de roles para el aprendizaje de una lengua extranjera en el que se indique que el alumno A será camarero y el alumno B un cliente.

3.- Utilidad educativa del juego de roles

Algunas de las principales aplicaciones del juego de roles en procesos educativos son:

- Desarrollo de las habilidades de comunicación y socialización, tanto por desarrollar estas capacidades como implicar necesariamente la interacción entre los participantes.

- Exploración de los sentimientos de los participantes.

- Autoconocimiento de las actitudes, valores y percepciones de los participantes.

- Permite implementar procesos de autocorrección y corrección por pares, es decir, por otros alumnos.

- Estimula el aprendizaje cooperativo, es decir, aquel que los estudiantes desarrollan colaborando entre sí para la realización de una tarea.

- Estimula el aprendizaje significativo, dado que ofrece al alumno una experiencia en primera persona, lo que le vincula también con las metodologías del “aprender haciendo”.

⁹ GARCÍA-BARRERA, A., “Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*”, en *RED-Revista de Educación a Distancia*, n° 45, 2015, p. 46.

Lección I -Juego de roles

- Puede utilizarse no solo como actividad de aprendizaje, sino también como mecanismo de evaluación, ya que permite al docente la observación de las destrezas alcanzadas por sus estudiantes cuando es utilizado de esta forma.

Sobre la aplicación docente de los juegos de roles, puede indicarse:

- Si bien genera motivación en los participantes, también requiere una cierta motivación de los mismos para poder desarrollarse de forma correcta.

- El docente debe estar atento a la emergencia de emociones no deseadas suscitadas por la actividad en los participantes.

- Por las razones anteriores, es especialmente relevante que el docente cree un ambiente en clase adecuado para la realización del juego de roles.

Este texto está orientado hacia el uso docente de los juegos de rol y otros modelos narrativos; no obstante, una parte de la literatura académica no diferencia de forma precisa entre juego de roles y juegos de rol, por lo que se ha considerado conveniente incluir un primer apartado centrado en los primeros antes de adentrar al lector en el campo de los juegos de rol.

LECCIÓN II.- LOS JUEGOS DE ROL: NOCIONES GENERALES

1.- Concepto de juego de rol¹⁰

Existen múltiples definiciones de qué es un juego de rol, y es muy habitual que los manuales de los diferentes juegos incluyan un apartado sobre la cuestión. A efectos de este texto, vamos a tomar la dada en el manual de *Karma Zero*:

“Un juego de rol es aquel cuyas mecánicas y reglas están centradas en que el jugador adopte el papel de un personaje y lo interprete en un mundo imaginado, contribuyendo a la narración de una historia común con los demás jugadores, uno de los cuales desempeña el papel de director de juego o narrador”.

En base a este concepto, un juego de rol se define porque, con carácter general, en él:

- Cada jugador controla a un personaje.
- El jugador no solo controla al personaje, sino que también tiene que interpretarlo: el jugador no actúa como actuaría él, sino como cree que actuaría su personaje.

¹⁰ Este epígrafe está tomado, en esencial, de PRADO RUBIO, E., y MARTÍNEZ PEÑAS, L., *Karma Zero*. Valladolid, 2019.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

- La narrativa discurre en un mundo imaginado, ya sea concebido como una recreación de un tiempo o lugar existentes en la realidad, o bien un mundo completamente dissociado del real (mundo imaginario).

- Existen unas reglas que determinan lo que cada jugador puede o no puede hacer con su personaje, así como las consecuencias de sus acciones.

- El conjunto de las acciones de los jugadores está orientado a dar forma a una narración, es decir, a contar una historia.

- Esa narración es común, lo que hace que los juegos de rol sean grupales y cooperativos, tanto en un sentido general - todos cooperan para dar vida a la narración- como, en la mayoría de los casos, en un sentido más preciso: los jugadores cooperan para lograr metas comunes, compatibles o complementarias.

- Uno de los jugadores, que cada juego denomina de una forma diferente (Director de Juego, Dungeon Master, Narrador, Guardián...), ejerce un papel especial, ya que prepara la narración y la orienta durante su desarrollo. De esta forma, la partida cuenta con un guía y árbitro, papel que, en un contexto docente, será desempeñado normalmente por el profesor.

Si no se ha jugado nunca o, al menos, visto jugar, cualquier definición de juego de rol resulta compleja de entender. Por suerte, en la actualidad el lector dispone de, literalmente, cientos de partidas disponibles on-line, por lo que, si sigues sin tener claro lo que es una partida de rol, te recomiendo que veas alguna de las disponibles en YouTube.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

Como primera aproximación, te recomiendo una partida de ciencia ficción y terror en el canal de Mundo de Papel y Dados, que ilustra a la perfección lo sencillo que puede llegar a ser poner en marcha una partida:

<https://www.youtube.com/watch?v=jAxRRV7pk9s&list=PL1Q7fBkOTweLElwHmVBltU9cClhU10v-R>

Otros canales destacables que ponen a tu disposición partidas son:

- La Mazmorra de Pacheco:

<https://www.youtube.com/user/LaMazmorradePacheco/playlists>

- *Sirio Sesenra*:

<https://www.youtube.com/channel/UCyVFoDqdynrjCBnVu3kZZbg>

- Canal de Víctor Romero:

<https://www.youtube.com/channel/UCeBcg1GszyZkmMbhO4IvyOA>.

- Corman:

<https://www.youtube.com/c/ElVengadorT%C3%B3xico>

- In the mood of roll:

<https://www.youtube.com/channel/UCLSc4Slftv1A7wtdIIW1NSA>

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

- Iberican gamer:

<https://www.youtube.com/c/IBERICANGAMER>

La herramienta esencial de los juegos de rol es la palabra, ya sea verbal o escrita, a través de la cual los participantes van dando forma a la narración:

“Profesora: Llegáis a las afueras de Madrid, una tarde de principios de mayo de 1521. Los ánimos están algo revueltos, ya que acaban de llegar a la ciudad noticias de la batalla de Villalar. ¿Qué hacéis?”

Juan: Vamos a la taberna “El gallo rojo”. Ahí es donde hemos quedado con el espía comunero.

Profesora: Todo el mundo sabe dónde está la taberna, de modo que tardáis menos de cinco minutos en encontrarla. El tabernero seca unos cuencos con un sucio paño. A esta hora de la mañana, solo hay dos parroquianos: un tipo al que le falta una pierna y bebe que os observa con mirada torva y un anciano con marcas de viruela en la cara.

María: ¿Alguno de ellos lleva un pañuelo amarillo? Es la señal que acordamos para reconocer al espía.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

Profesor: No, ni el hombre cojo ni el anciano llevan un pañuelo amarillo.

Juan: Ya empezamos... ¿Dónde se habrá metido este tipo?”.

Cada juego de rol dispone de un mecanismo de resolución de acciones, por lo general incluyendo un factor de azar, de tal forma que pueda determinarse el éxito o fracaso de aquellas acciones de los personajes cuyo resultado admita ambas posibilidades. Entre los factores de azar posibles se encuentra el uso de runas (como en *Espada Negra*), de cartas (como en *Savage World*) o, el más frecuente con mucha diferencia, el uso de dados. Continuando con el ejemplo anterior:

“Profesora: Haced una tirada, a ver si descubrís algo más en la sala

María (tras lanzar un dado): ¡6! ¡Éxito!

Juan: ¡Toma! ¿Qué ve, qué ve?

Profesora: Te das cuenta de un pequeño detalle que te había pasado inadvertido: el sucio trapo que utiliza el posadero es de color amarillo”.

Por lo general, el mecanismo de resolución de acciones añade al factor azar una serie de modificaciones, ya sean bonificaciones o

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

penalizaciones, en función de las circunstancias y de las capacidades de los personajes:

“Juan: Me acerco al tabernero, disimulando y tratando que nadie se fije en mí.

Profesora: Va a ser difícil, ya que la taberna está casi vacía y los dos únicos clientes os miran curiosidad. Tienes una penalización de -1 a tu tirada.

Juan: Ok; también tengo +2 a Pasar Desapercibido (lanza el dado). ¡5! Menos uno por que me miran los cotillas de la sala y más dos por mi capacidad, 7 en total. Otro Éxito.

Profesora: En efecto; los dos tipos os miran al entrar, pero vuestro aspecto anodino en seguida hace que pierdan interés y vuelvan su atención a sus cuencos de vino barato. Cuando te acercas al tabernero, ya nadie te está haciendo caso”.

Habida cuenta de estas características, una de las grandes ventajas que plantean los juegos de rol para su uso docente es lo reducido de los medios que son necesarios para llevar a cabo una partida: en su forma más simple, es suficiente con papel, lápiz y un dado, ya que el grueso de la actividad se basa en el intercambio de información a través de la palabra.

2.- Tipología de los juegos de rol

Se distinguen cuatro tipos de juego de rol, según la forma básica en la que se desarrollan:

- Juego de rol de mesa:

“Esta es la modalidad tradicional y se suele jugar con pequeños grupos dentro de entornos controlados, casi siempre reunidos alrededor de una mesa, de ahí su nombre. Tienen la ventaja de no necesitar una preparación y un atrezzo excesivos y, normalmente, se suelen jugar sólo con papel, lápiz y dados. La narración se realiza de forma oral, y se pueden emplear ayudas a la ambientación, como música, imágenes, mapas, figuras, etc. El resultado de las acciones de los jugadores se suele determinar mediante algún sistema aleatorio, ponderado según el perfilado de cada personaje”¹¹.

- Juego de rol por escrito: Tradicionalmente se desarrollan por correo, pero en la actualidad es mucho más normal que se use para ello mails, foros, chats, etc. siendo la base de la interacción el intercambio de mensajes escritos entre los participantes.

- Juego de rol en vivo, al que se hace referencia con frecuencia con el acrónimo LARP, procedente de expresión anglosajona Live Action Role-Play.

“En esta modalidad, las formas de expresión oral e interpretativa se utilizan como medio principal para resolver las situaciones, por encima de la aleatoriedad de las tiradas de dados (...) Funciona muy bien con grupos numerosos, que se presta a

¹¹ RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019, p. 20.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

la escenificación teatral y a la utilización de múltiples y variados elementos de *atrezzo*¹².

- Videojuegos de rol, desarrollados para ser jugados en plataformas informáticas o digitales.

Dado que los juegos de esta última categoría son, técnicamente hablando, videojuegos, no los abordaremos en el presente texto.

3.- Historia de los juegos rol

Suele tomarse el año 1974 como el momento de la aparición de los juegos de rol, tomando la publicación comercial de *Dungeons and Dragons* (Dragones y Mazmorras) como punto inicial de la historia de los juegos de rol. Sus autores, Gary Gygax y Dave Arneson, lo publicaron como culminación de un proceso evolutivo que se había iniciado en el campo de los wargames, los juegos de mesa centrados en la recreación de conflictos bélicos en cualquiera de sus aspectos.

Dungeons and Dragons procede de la evolución de los wargames a partir de dos procesos:

- La deriva hacia a la fantasía de los wargames de escaramuzas, un subtipo de wargame que recrea combates entre un número muy reducido de combatientes por cada bando, representados de forma individual o por grupos de escaso

¹² RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019, p. 21.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

tamaño. De particular importancia fue la aparición de *Chainmail*, un reglamento de escaramuzas que recreaba combates medievales históricos, pero se le añadió un apéndice que incluía razas y criaturas fantásticas para utilizarlas con el mismo reglamento. Gygax era uno de los autores del mismo.

- La inclusión de elementos narrativos en los wargames, siendo uno de los pioneros más destacados *Braunstein*, en el que los jugadores interpretaban a los diferentes habitantes de una pequeña localidad alemana ocupada por las fuerzas napoleónicas. Su autor era amigo personal de Arneson.

Dave Arneson combinó elementos de *Chainmail* y *Braunstein* para crear *Blackmoor*, que ya era un juego pensado exclusivamente para recrear un mundo de fantasía y en el que cada jugador controlaba a un único personaje. A partir de *Blackmoor*, Gygax y Arneson desarrollaron lo que finalmente sería *Dungeons and Dragons*.

Un vídeo que aborda con más profundidad el origen de los juegos de rol, que el lector puede visualizar, si quiere profundizar en el tema, está disponible en el canal de YouTube de Zonk PJ:

https://www.youtube.com/watch?v=sv14Ajh0ICI&list=PLkS7VGTRQOPbPjI_F1ThXWHaYyrCfpVBd&index=2

Podemos distinguir, muy a grandes rasgos, tres fases en la evolución de los juegos de rol:

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

- Predominio de los sistemas tácticos, centrados en resolver situaciones de combate o riesgo, desde la aparición del primer juego de rol comercial, *Dungeon and Dragons*, en 1974, hasta la década de 1990.

- Aumento en importancia de la narración en la década de 1990, con juegos en los que la recreación de escenas de combate compartía protagonismo con un peso creciente de los elementos narrativos de la historia, siendo *Vampiro: la Mascarada*, el juego de mayor impacto en ese sentido.

- En el siglo XXI, a los juegos más clásicos se unen otras dos grandes corrientes:

- Los juegos *indies*. Originariamente eran juegos en los que el editor era el autor, que no había cedido sus derechos. El término ha ido ampliándose hasta abarcar a una corriente de diseño en la que suele predominar la narración sobre la resolución detallada de los combates, en ocasiones usando un número mínimo de reglas. Un autor clave de este proceso es Vince D. Baker, primero con su juego *Perros en la viña* y luego implementado el sistema de juego PbtA, que ha alcanzado enorme popularidad, con la publicación de *Apocalypse World*, en 2010.

- Los juegos adscritos a la corriente denominada *old school renaissance* y los retroclones. Los primeros, conocidos como OSR, son juegos que pretenden recuperar el estilo de juego de las tres primeras ediciones de *Dungeon and dragons*, mientras que los segundos son reimplementaciones de las reglas de esas mismas ediciones en ambientaciones fantásticas de nueva creación.

4.- Construcción de la experiencia en los juegos de rol

Uno de los modelos teóricos más influyentes sobre teoría del rol lo constituye el *Threefold Model*, desarrollado por Kuhner en 1997, según el cual los juegos de rol se componen de tres grandes elementos:

- Drama, por lo que debe contener una narración o historia que genere la inmersión del participante.
- Simulación, por lo que el juego debe ser coherente con aquello que se quiere simular.
- Juego, lo que implica que debe tener reglas.

A partir del modelo de Kuhner, Ron Edwards desarrolló la teoría GNS en 1999, que toma sus siglas de las iniciales de los términos *Gamist*, *Narrativist*, *Simulationist*. La teoría asociaba a cada uno de los componentes del *Threefold Model* un tipo de jugador que disfruta especialmente de cada uno de ellos:

- *Gamist*, o ludista, que disfruta principalmente de la superación de desafíos a través de las mecánicas de juego (las reglas).
- *Narrativist*, que disfruta sobre todo del componente narrativo del juego (el drama).
- *Simulacionist*, que disfruta sobre todo de la recreación de una realidad imaginada, ya sea pasada o imaginaria (la simulación).

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

Edwards dio un paso más en la estructuración de los juegos de rol en 2005, con el llamado Big Model, según el cual los juegos de rol se componen de cuatro elementos:

- El contrato social, que es todo aquello que ocurre en el mundo real con relación al juego y que, por tanto, le afecta.
- Exploración, entendiendo que el descubrimiento de algo que aún no se conoce es consustancial a los juegos de rol, ya sea el pasado de un personaje, quién mató a la víctima o la exploración física de un espacio geográfico desconocido.
- Mecánicas, entendidas como las reglas que se aplican a la construcción de la ficción del juego.
- Sucesos, entendidos como aquello que acontece durante la partida dentro del mundo de juego.

A estos cuatro elementos, Edwards les superpone un quinto, la Agenda Creativa, definida como la razón por la que cada uno de los jugadores ha decidido jugar o, dicho de otro modo, lo que cada participante busca en su experiencia de juego. A medida que las discusiones teóricas avanzaban, a la noción de Agenda Creativa, se le han añadido otras, de forma que Ben Lehman configuró el llamado Big Model + o Big Model Extendido, incluyendo -además de otros elementos- dos agendas más:

- Agenda Social, que hace referencia a los intereses sociales, ajenos al juego, que llevan al jugador a participar de la actividad. Por ejemplo: pasar tiempo con sus amigos.
- Agenda Técnica, que hace referencia a la preferencia de los jugadores por determinados tipos de reglas, estilos y

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

mecánicas en sus juegos: por ejemplo, preferencia de dados sobre cartas, de sistemas de d20 sobre de d100...

Al margen de estas teorías ampliamente reconocidas y difundidas, puede decirse que a experiencia del jugador en una partida de rol se construye a partir de su interacción con una serie de elementos:

- Las reglas, que determinan cómo se desarrolla la ficción e incluyen el sistema de resolución de acciones, es decir, cómo se establece el éxito o fracaso de lo que un personaje trata de llevar a cabo en la ficción.

- La ambientación, que es el entorno imaginado en el que se desarrolla la narración.

- La trama o escenario, que es el conjunto de sucesos ficticios que tienen lugar dentro de la ambientación y que el Director de Juego propone a sus jugadores como eje vertebrador de la narración. Trama será un término más adecuado cuando la propuesta de juego se base en una estructura narrativa más rígida y escenario será más adecuado cuando la estructura de la propuesta sea más abierta.

- Los personajes, que se convierten en los alter ego de los jugadores dentro de la ficción, y a los que estos interpretan, es decir, que su comportamiento en la ficción no es el que sería propio del jugador, sino el que sería propio del personaje.

- La dirección de la partida, tarea que recae en el Director de Juego, figura que recibe múltiples denominaciones, según el juego, y que, en el caso de uso formativo, será en la práctica totalidad de las ocasiones el docente.

Lección II- Los juegos de rol: nociones generales

- Elementos extrínsecos a la ficción, pero que influyen sobre la experiencia. Se trata de:

+ El enfoque, que incluye decisiones relativas a las características que tendrá la narración, tales como el tono de la misma, su nivel de letalidad, su nivel de realismo, el tipo de partida (*one shot*, campaña...), etc. En casos de uso docente, el enfoque normalmente será decidido en su totalidad por el docente, si bien en otros contextos suele ser objeto de consenso entre los participantes.

+ El contrato social.

+ El metajuego.

+ Los mecanismos de seguridad.

Todos estos elementos interactúan y confluyen entre sí, para dar forma a una narración compartida que aspira a ser satisfactoria para todos los participantes, debiendo ser este logro la meta a la que contribuyan todos los elementos: las reglas, la ambientación, la trama, los personajes, la dirección de juego y los elementos extrínsecos a la ficción.

LECCIÓN III: AMBIENTACIÓN, PERSONAJES Y JUGADORES

1.- Las ambientaciones

Existen todo tipo de ambientaciones, pudiendo agruparse, *grosso modo*, en las siguientes corrientes principales:

- Fantásticas: discurren en mundos imaginarios, habitados por criaturas extrañas y especies o razas inteligentes diferentes a la humana. Este es el caso de *Dungeons and Dragons*, *Rune Quest* o de los juegos basados en la obra de Tolkien (*El señor de los anillos*, *El anillo único*).

- Históricas: la ambientación es una recreación de un momento histórico real, ya sea la antigua Roma, la Francia revolucionaria o el presente. Su número es sorprendentemente reducido, pudiendo mencionarse, a modo de ejemplos, *Comandos de guerra*, *Hermanos de sangre* o *Agencia Especial*. Como puede verse, en este tipo de ambientaciones hay una tendencia a juegos de enfoque táctico-bélico.

- Ciencia ficción: se basan en la existencia de desarrollos tecnológicos que no existen en la actualidad, por lo que, con frecuencia, discurren en un futuro más o menos lejano. Este sería el caso de *Traveller* considerado el primer juego de ciencia-ficción, o *Eclipse Phase*.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Sobrenaturales: discurren en nuestro mundo, pero incorporan elementos fantásticos, con mucha frecuencia orientados hacia el terror, que se constituyen en parte central de la narración. Ejemplos de ello son *La llamada de Cthulu* y la pléyade de juegos ambientados en la obra de Lovecraft, los juegos de Mundo de Tinieblas (*Vampiro, Hombre lobo...*), *Aquelarre* o *Vaesen*.

Algunos juegos son históricos en su práctica totalidad, pero incorporan elementos sobrenaturales prescindibles, tanto mecánica como narrativamente, o que pretenden reflejar los efectos de las creencias sobrenaturales de determinadas culturas. Pese a este matiz, que los hace difíciles de encuadrar, juegos como *Walhalla* o *Far West*, a mi entender, encajan mejor en la categoría de ambientaciones históricas que en la de ambientaciones sobrenaturales.

Como la mayor parte de las categorizaciones que tratan de reducir los ítems que la forman a un número manejable, esta es imperfecta. Por ejemplo, ¿en qué categoría encajan los juegos postapocalípticos? ¿Son mundos fantásticos? ¿Son ciencia-ficción? ¿Son juegos sobrenaturales? Dependerá de cada juego, pero difícilmente se les podrá encuadrar de forma clara en una de las categorías mencionadas. ¿Y las ucronías, como *Walkure*, que parte de una Segunda Guerra Mundial que terminó en tablas y desarrolla una riquísima cronología hasta varias décadas en el futuro?

Desde el punto de vista del diseño del juego, es importante que los elementos centrales de la ambientación se vean reflejados en las mecánicas de juego. Por ejemplo, los juegos de rol basados en la obra

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

de George R. R. Martin *Canción de hielo y fuego* incorporan reglas para que los jugadores creen y gestionen su propia casa en los reinos de Poniente, incluyendo reglas para crear su blasón; *Vampiro* incorpora reglas para reflejar mecánicamente la lucha entre la naturaleza humana de la persona y la bestia que habita en su interior; los juegos basados en el terror cósmico incorporan reglas para reflejar el descenso a la locura de los personajes enfrentados a un horror imposible de comprender, etc.

Un -buen- consejo que Luis Montejano, respetado diseñador de juegos de rol dio en un vídeo de YouTube para quien diseñara una ambientación es que se preguntara cuáles eran los tres o cuatro rasgos principales de la misma y se asegurara de que tenían un reflejo en las mecánicas de juego.

Desde el punto de vista docente:

- Las ambientaciones procedentes de otras formas de ocio -como el cine, los videojuegos, las series o la literatura- pueden aportar un plus de atractivo para los jugadores, especialmente si su perfil equivale al del público de la obra original. Si quieres explicar el feudalismo mediante un juego de rol, para un alumno del siglo XXI seguramente será más atractiva la ambientación de *Juego de tronos* que la de *Pendragón*, pero no dudes en aprovechar si acaba de estrenarse una nueva película de *Star Wars*: el caos subsiguiente a la caída de la República en los brazos exteriores de aquella galaxia muy muy lejana también podría servir para acercar el feudalismo a tus estudiantes.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Las ambientaciones que se apartan del mundo real pueden servir para distanciar al discente de la temática, reduciendo sus sesgos y sus lugares preconcebidos y facilitando el descubrir perspectivas nuevas. Un ejemplo es utilizar mundos de fantasía para explorar temáticas delicadas, como el racismo o la discriminación. Enfrentar a los estudiantes al modo en que los Altos Elfos oprimen a los Elfos Oscuros -piedra angular de la temática de *Spire*- puede limar algunos de los aspectos más delicados de abordar la explotación y segregación de cualquier tipo en una ambientación real. A utilizar ambientaciones fantásticas para tratar temáticas delicadas eludiendo su exposición directa al estudiante lo denominamos uso simbólico de la ambientación.

2.- Los personajes

Dentro de la ficción de un juego de rol, nos encontramos con dos tipos de personajes ficticios:

- Los personajes jugadores (muchas veces abreviado como PJ) son los entes imaginarios que los jugadores controlan dentro del mundo de juego. Cada PJ es el alter ego de su jugador en el mundo ficticio del juego.

- Los personajes no jugadores (PNJ, o NPC, por las siglas en inglés de No Player Character) son todos los personajes que habitan el mundo ficticio y que los jugadores no controlan ni interpretan, sino que lo hace el Director de Juego.

Suelen estar definidos mediante una serie de datos que aparecen recogidos en un documento al que se suele denominar “ficha u hoja de personaje”, existiendo niveles de complejidad muy diferentes para estas hojas.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

Al establecimiento de los valores iniciales de la hoja de un personaje se le denomina “creación de personaje”. Suele ser lo primero que se hace en una partida, y es uno de los aspectos que suelen ocupar un mayor número de páginas en los reglamentos de los juegos de rol, habida cuenta de la importancia capital del personaje en la experiencia de juego.

Hay múltiples sistemas de creación de personaje, tantos como juegos, pero algunas técnicas básicas son:

- Azar: el peso fundamental del proceso de creación se realiza mediante tiradas de dado, o cualquier otro proceso aleatorizado.

- Reparto de puntos: en estos sistemas, el jugador dispone de una serie de puntos que puede ir repartiendo o gastando para configurar el personaje.

Otra variable importante es quién crea al personaje. Cuando este es creado por el Director de Juego, o viene determinado por el autor de la aventura que se va a jugar, se le denomina personaje pregenerado. La alternativa es que el personaje sea creado por el propio jugador. Cada uno de los dos métodos tiene sus propias ventajas e inconvenientes.

- Los personajes pregenerados permiten construir tramas que les afectan de forma directa y compleja, algo que puede resultar más difícil si es el jugador quien crea al personaje.

- Crear personajes, según de qué juego se trate, puede exigir una cantidad considerable de tiempo, por lo que en contextos en que esté tasado, el uso de personajes pregenerados puede resultar un ahorro de tiempo.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Los jugadores suelen empatizar más fácilmente con los personajes que han creado ellos mismos.

Por herencia de *Dungeons and Dragons*, en los juegos de rol ha sido habitual categorizar a los personajes, durante su creación, en base a varias dimensiones:

- Clases o profesiones: se trata de un sistema de categorización que identifica a los personajes por aquellas tareas en las que destacan y en las que, por tanto, pueden ser considerados especialistas: guerrero, mago, sanador, clérigo, ladrón...

- Razas: la primera edición de *Dungeons and Dragons* no asignaba clases a los personajes, sino una raza, cada una de las cuales tenía capacidades propias y específicas: elfos, enanos, medianos, etc., de forma que raza y clase eran equivalentes. En ediciones posteriores, se convirtieron en variables diferentes. Con el tiempo, ha ganado fuerza la idea de que el uso del término “raza” en los juegos de rol es políticamente incorrecto, siendo cada vez más frecuente su sustitución por alternativas como especie, linaje o ancestros.

- Arquetipos: la división de personajes en arquetipos de corte narrativo, a los que se asocian capacidades mecánicas que reflejen en la ficción ese papel arquetípico, es característico de los juegos PBTA.

Crear un personaje puede ser, por sí mismo, una actividad formativa, sin necesidad de llegar a jugar la partida correspondiente. Puedes dar a tus alumnos las reglas que se usan para crearlo, y pídeles que lo creen

ajustándose a los contenidos que deben conocer sobre su temario. Imagina que estás explicando el siglo XIX español: puedes pedirles que creen un bandolero, una burguesa y un oficial de alto rango del ejército metido a político. ¿Qué atributos tendrá cada uno? ¿Qué habilidades? ¿Qué trasfondo?

Ah, espera, todavía no hemos llegado a eso...

3.- Definiendo a los personajes

Según la clase, la profesión o la raza que se asignaba al personaje en la fase de creación, a este se le asignaban una serie de capacidades, habilidades, ventajas y desventajas que iban individualizándolo y diferenciándolo de todos los demás personajes.

Los datos de una hoja de personaje pueden variar mucho de un juego a otro, pero existen categorías generales en torno a las cuales se estructura la información. Los vemos a continuación.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores



Nombre: *Maroie Mortier, boticaria*

Jugador:

Concepto: *Boticaria de pasado noble (edad 31)*

CAPACIDADES

FÍSICAS	MENTALES	SOCIALES
Destreza 1	Inteligencia 2	Manipulación 1
Fortaleza	Voluntad	Carisma 1
Agilidad	Intuición 1	Negociación 1
Percepción 2	Astucia	Intimidación

<p>RASGOS</p> <p><i>Para todo conoce un remedio</i></p> <p><i>Dispuesta a todo para proteger a sus hermanas</i></p> <p>VISIÓN PERSONAL</p> <p><i>Se cree buena calando a la gente</i></p> <p>VISIÓN VITAL</p> <p><i>Es preferible arrancar las "malas hierbas" antes de que corrompan el jardín entero</i></p>	<p>ESPECIALIDADES</p> <p><i>Herbología</i></p> <p><i>Primeros auxilios</i></p> <p>KARMA: 5 SABIDURÍA:</p> <p>EXPERIENCIA: 2 FELICIDAD: 1</p> <p>ENERGÍA: 11</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p>
---	--

<p style="text-align: center;">PULSIONES</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Hedonismo</td> <td style="width: 50%;">1 Espiritualidad</td> </tr> <tr> <td>Lujuria</td> <td>Romanticismo</td> </tr> <tr> <td>Avaricia</td> <td>1 Generosidad</td> </tr> <tr> <td>Ambición</td> <td>Idealismo</td> </tr> <tr> <td>Orgullo 1</td> <td>Honradez</td> </tr> <tr> <td>Destrucción</td> <td>1 Compasión</td> </tr> <tr> <td>Audacia</td> <td>Prudencia</td> </tr> <tr> <td>Curiosidad 1</td> <td>2 Conocimiento</td> </tr> <tr> <td>Introspección</td> <td>1 Sociabilidad</td> </tr> <tr> <td>Conformismo</td> <td>Lealtad</td> </tr> </table>	Hedonismo	1 Espiritualidad	Lujuria	Romanticismo	Avaricia	1 Generosidad	Ambición	Idealismo	Orgullo 1	Honradez	Destrucción	1 Compasión	Audacia	Prudencia	Curiosidad 1	2 Conocimiento	Introspección	1 Sociabilidad	Conformismo	Lealtad	<p style="text-align: center;">ESTADOS</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
Hedonismo	1 Espiritualidad																				
Lujuria	Romanticismo																				
Avaricia	1 Generosidad																				
Ambición	Idealismo																				
Orgullo 1	Honradez																				
Destrucción	1 Compasión																				
Audacia	Prudencia																				
Curiosidad 1	2 Conocimiento																				
Introspección	1 Sociabilidad																				
Conformismo	Lealtad																				

- Ejemplo de hoja de personaje del juego Karma, desarrollada por Rebeca Pérez Calderín para su aventura *El secreto del laurel*-

a) Los atributos o características

Por lo general representan capacidades innatas; su uso para definir a los personajes en los juegos de rol se remonta al primero de ellos, *Dungeons and Dragons*, donde se establecía un sistema de definición de personajes en base a seis características, que se han repetido con posterioridad en muchos otros juegos: Agilidad, Fuerza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

El número de Atributos que utiliza un juego suele ser reducido, lo cual hace que, con frecuencia, los Atributos sean completados mediante otros elementos definidores del personaje, siendo especialmente comunes las Habilidades.

b) Las Habilidades

Las Habilidades suelen utilizarse para representar capacidades que pueden adquirirse mediante la práctica, la educación o el entrenamiento, como las habilidades de combate, hablar una lengua extranjera o los primeros auxilios. Los juegos que las utilizan suelen incluir listados amplios de Habilidades.

Qué implica la puntuación del personaje en una habilidad concreta varía según el enfoque de cada juego, lo cual ha sido resumido en la Teoría de las Cinco Esquinas, según la cual, el valor de un personaje en una habilidad implica una o más de las siguientes cosas:

- Capacidad para intentar realizar la acción asociada a la habilidad: si tienes la habilidad “Rastrear”, podrás intentar seguir un rastro por el bosque nevado.
- Capacidad para tener conocimientos asociados a la habilidad: si tienes la habilidad Rastrear, sabrás si las huellas que has encontrado son de oso o de ciervo.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Capacidad para contactar con personajes relacionados con la habilidad: si tienes la habilidad Rastrear, sabrás quien es el mejor rastreador del pueblo.

- Capacidad para percibir elementos relacionados con la habilidad: si tienes la habilidad rastrear, puedes intentar percibir cuánta antigüedad tienen las huellas que acabas de descubrir.

- Capacidad para colaborar con otros personajes que estén utilizando esa habilidad: si tienes la habilidad Rastrear, puedes ayudar a tu compañero a seguir el rastro de su presa, dando una bonificación a su tirada.

Los sistemas con muchas habilidades tienden a ser sistemas que buscan la recreación detallada del mundo que emulan. Este fenómeno es muy habitual en los juegos de sistema d100.

c) Descriptores

Los descriptores son etiquetas, en forma de frase o de palabras, que definen actitudes, capacidades y defectos del personaje y a los que las reglas asocian un efecto mecánico en el juego. Sistemas como FATE o Hitos hacen de este método el elemento central de la creación del personaje, mientras que otros juegos lo combinan con características (caso de *Karma*) o de habilidades.

d) Talentos o Dotes

Los Talentos, Dotes, Dones, etc., representan habilidades únicas o muy restringidas que contribuyen a individualizar al personaje, haciendo que dos personajes del mismo arquetipo puedan tener capacidades muy diferentes.

e) Puntos de vida

Con la denominación de Puntos de Golpe -*hit points*, en inglés- este elemento se ha utilizado para definir a los personajes desde la primera edición de *D&D*, dado que sus creadores tomaron la noción de los wargames de escaramuzas. Los Puntos de Vida o de Golpe son una forma aritmética y abstracta de reflejar la cantidad de daño, en un sentido igualmente abstracto -que puede incluir ataques, cansancio o daño mental-, que es capaz de soportar un personaje antes de quedar incapacitado y/o morir.

Las características generales de los Puntos de Golpe o Vida son:

- Son un valor numérico, por lo tanto, puede oscilar a lo largo de la partida, por lo general en base a:

+ Daño, haciendo que disminuya hacia cero.

+ Curación, permitiendo al personaje recuperar parte de los puntos perdidos previamente.

- Con frecuencia, su valor inicial se calcula a partir de otras características. Por ejemplo, estableciendo que el personaje comience con tantos Puntos de Vida como el doble de su valor de Constitución.

- Están sujetos a barreras, es decir, límites que no pueden superar como máximo o como mínimo. Por lo general, estas barreras son:

+ El número inicial de Puntos de Vida como límite superior.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

+ 0 como límite inferior, implicando la muerte del personaje alcanzar un número de puntos inferior.

- En ocasiones, están sujetos a umbrales, es decir, límites que, cuando son superados, generan consecuencias mecánicas. Por ejemplo, si las reglas establecen que cuando un personaje pierde la mitad de sus Puntos de Vida, recibe una penalización a todas sus acciones. Los umbrales pueden ser dos tipos:

+ Unidireccional, el umbral no puede volver a cruzarse una vez superado, por lo que desde ese momento se convierte en una barrera.

+ Bidireccional: el umbral puede volver a cruzarse una vez superado, pudiendo a su vez ser reversible (si al volver a situarse por encima del umbral se elimina el efecto mecánico de haberlo cruzado) o irreversible, si una vez cruzado el umbral su efecto mecánico permanece aunque se vuelva a superar el umbral).

Qué representa exactamente cada Punto de Golpe o qué refleja cada pérdida de Puntos de Vida ha sido objeto de debate entre los teóricos del rol y los diseñadores de juegos. ¿Heridas, agotamiento, estrés, capacidad para evitar un golpe letal?

- Algunos sistemas utilizan “Heridas” en vez de Puntos de Golpe, o combinan ambas formas de reflejar el estado de salud del personaje. Las Heridas representan el daño suficientemente grave como para generar una consecuencia mecánica.

f) Tráfono

Con el término tráfono, en los juegos de rol se suele hacer referencia a la historia del personaje hasta el momento en que da comienzo la partida. En una palabra, es su pasado.

Esto tiene una importancia que varía según los estilos y tipos de juego, siendo de menor importancia en los juegos centrados en la solución de situaciones tácticas y desafíos y teniendo mucho mayor peso en aquellos en los que la narración de una historia ocupa un lugar más centralizado.

Algunos juegos incorporan tablas, de modo que el jugador determina el pasado de su personaje arrojando un dado y viendo qué le indica la tabla.

En docencia, una forma de utilizar las mecánicas asociadas a los juegos de rol puede ser que pidas a tus alumnos que desarrollen una tabla de tráfonos adecuados, por ejemplo, al período histórico que estás estudiando a través del juego.

4.- La participación y el foco

Uno de los factores diferenciales de los juegos de rol es la capacidad de inmersión que generan sobre los jugadores, pero para que esta inmersión tenga lugar es necesario que el jugador sea partícipe del juego, lo que se traduce en que se requiere que su personaje tenga participación en la narración.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

En términos de juegos de rol, se denomina foco a la cantidad de atención que recibe un personaje durante una narración, y es una de las cuestiones más delicadas de gestionar para un director de juego.

Los juegos de rol tienen diferentes formas de estimular la participación de los personajes -y, por tanto, de los jugadores-. Los más comunes son:

- Alternancia: muchos juegos, sobre todo en situaciones de combate, tienen un sistema de turnos, mediante el cual cada personaje realiza un determinado número de acciones y, una vez ha terminado, le sucede el siguiente personaje, y así hasta que todos han llevado a cabo el número de acciones estipulado por las reglas.

- Eficacia: el personaje es partícipe en la narración mediante acciones que resultan eficaces para solventar los problemas que se le plantean al grupo, por lo que el fracaso reiterado de un personaje se convierte en un serio problema de juego, pudiendo desencadenar la frustración del jugador. Algunos mecanismos para paliar este problema son:

- + Las mecánicas de *fail to forward*, o fallar para avanzar, que otorgan compensaciones a los personajes que fallan sus acciones o sufren daño, por lo general en forma de puntos de experiencia o similares.

- + El uso de la narración como instrumento para tratar de mitigar la frustración del jugador, por ejemplo, presentado lo ocurrido no como un fracaso de su personaje, sino como un éxito de su enemigo.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Implicación: la trama afecta directamente al personaje, obligándole a tomar un papel central en la narración: el príncipe secuestrado es un antiguo amor del personaje; el terrorista a capturar mató a los padres del personaje, etc.

Lógicamente, la participación es uno de los elementos clave en los que centrar la atención del docente en el uso educativo de los juegos de rol. Buena parte del potencial socializador de los mismos depende de que los jugadores/alumnos se encuentren en posición de participar de la narración.

Un recurso consiste en que el profesor diseñe los personajes, ya que eso le permite actuar sobre varios de los mecanismos incentivadores de la participación:

- Puede asegurarse la participación por eficacia, al presentar una narración que incluya desafíos que requieran de las habilidades específicas de cada personaje, brindando a cada uno su momento de gloria.

- Puede crear tramas que afecten de forma directa a los personajes, buscando la participación por implicación.

5.- Los jugadores

Al margen de las clasificaciones generales aplicables al conjunto de las técnicas gamificadas, la teoría del rol ha profundizado en su propia catalogación de los tipos de jugadores de juegos de rol. Una de las más conocidas, la teoría GNS, establecía tres líneas fundamentales de jugador y de juego:

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Ludistas (*gamists*), cuya principal fuente de diversión es la superación de desafíos a través de las decisiones estratégicas, tácticas y de la gestión de recursos.

- Narrativistas (*narrativists*), cuya principal fuente de diversión es el desarrollo de la historia que se narra durante la partida.

- Simulacionistas (*simulacionists*), cuyo principal disfrute procede de la inmersión en el mundo de juego a partir de la recreación detallada de la ambientación.

Por su parte, otro de los diseñadores de juegos de rol más respetados, Robin D. Laws, clasifica a los jugadores en:

- Power-gamer: cuya diversión proviene de generar el personaje más poderoso posible, maximizando sus capacidades aprovechando las posibilidades que le ofrecen las reglas y las estadísticas.

- Butt-kicker (o pateador de culos): busca la diversión en el combate y la destrucción.

- Táctico: busca la diversión en la superación de problemas cuya complejidad le suponga un desafío.

- Especialista: se divierte controlando un tipo concreto de personaje, que adapta a las circunstancias de cada ambientación en la que juega. Es el jugador cuyo personaje siempre es una variación del mismo arquetipo.

- Actor: la principal fuente de diversión es la interpretación del personaje.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Narrador: su fuente de interés es la historia que se está contando en la ficción.

- Jugador Casual: aquel cuya fuente de interés no está en el juego, sino en alguna de las circunstancias sociales que lo rodean. Este puede ser, de todas las clases listadas por Laws, la que un docente se encuentre con más frecuencia al utilizar los juegos de rol como instrumento educativo.

Una tercera clasificación es la propuesta por Jorge Coto, Tiberio, en su libro *Personas y dados*, sobre diseño de juegos. Algunas de las categorías que propone como fuente de disfrute -además de otras ya contenidas en las clasificaciones anteriores- son:

- Progreso, tanto en la historia (avanzar hacia la resolución del crimen) como del personaje (aumentando sus capacidades)

- Ambientación, cuando lo que el jugador disfruta es el mundo de juego, en muchos casos procedente de otro medio: cine, literatura...

- Caos, cuando el jugador disfruta de poner en práctica en la ficción comportamientos en buena medida irracionales.

- Fantasía de poder, cuando el jugador disfruta de ejercer sin cortapisas grandes cuotas de poder, del tipo que sea.

- Observación, cuando la fuente de diversión es simplemente, compartir la actividad con el resto de jugadores, aunque no se participe de forma destacada en la acción.

- Incordio, cuando la fuente de diversión del jugador es incordiar y causar problemas a sus compañeros de partida. Por lo

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

general, esto genera situaciones disruptivas y perjudican al desarrollo de la actividad.

Estas clasificaciones no son categorías excluyentes. La inmensa mayoría de los jugadores se divierte con más de un aspecto de los mencionados, o incluso con todos, si bien en diferente medida.

Este epígrafe sintetiza el extraordinario resumen realizado por las páginas 42-53 del libro de Jorge Coto, “Tiberio”, *Personas y dados*, publicado por HT Publishers, y cuya lectura es de enorme utilidad para todo aquel que se plantee diseñar un juego de rol.

6.- El Director de Juego¹³

Uno de los elementos definidores de los juegos de rol es que uno de los jugadores desempeña un papel muy particular: el Director de Juego (o máster, o amo del calabozo, o narrador o incluso lehendakari, en el juego *Morirse en Bilbao*). Esto implica ejercer una serie de funciones y adquirir algunas potestades que lo diferencian del resto de participantes en la partida. En contextos docentes, lo más habitual será que este papel sea desempeñado por el formador.

Un Director de Juego es muchas cosas a un mismo tiempo:

- Con frecuencia, será el autor de la aventura: la habrá creado y diseñado. La autoría no es indispensable, ya que cada

¹³ El presente epígrafe está construido, principalmente, a partir de la sección que *Karma Zero* le dedica al director de juego.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

juego de rol suele ofrecer partidas pregeneradas que permiten jugar sin tener que crear material original. En caso contrario, el Director de Juego estudia el mundo y la época, las reglas y el trasfondo, y crea la trama y los PNJ a los que se enfrentarán los jugadores.

- Es el narrador de la partida: describe los escenarios, interpreta a los personajes no jugadores, narra los acontecimientos, etc. Se convierte en los cinco sentidos de los jugadores en lo que a la exploración del mundo de ficción se refiere. A la capacidad de establecer lo que ocurre en la ficción se le denomina autoridad narrativa. El autor de una novela tiene autoridad narrativa absoluta, pero, en un juego de rol los jugadores también toman decisiones sobre lo que sus personajes hacen en la ficción, por lo que se habla de autoridad narrativa compartida entre el Director de Juego y los jugadores.

La autoridad narrativa compartida no implica autoridad narrativa equivalente. En los juegos clásicos, la autoridad narrativa del Director de Juego es mucho mayor que la de los jugadores. En algunos juegos recientes, en cambio, se potencia la autoridad narrativa de los jugadores, permitiéndoles establecer hechos en la ficción que van más allá de las meras acciones de sus personajes.

- Es el guía de la partida: a él le corresponde marcar el ritmo de la aventura y conseguir que todos sean partícipes de la misma.

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- Es intérprete último de las reglas, por lo que debe velar porque su uso redunde en beneficio de la diversión colectiva de una forma objetiva y justa.

- No es el adversario del resto de jugadores; su papel no es vencerles, derrotarles, aplastar y arrastrar por el barro a los personajes, sino gestionar una historia que resulte apasionante a todos. El DJ juega con ellos, no contra ellos.

En contextos docentes, el profesor, cuando sea Director de Juego, normalmente asumirá una serie de papeles que no le corresponde de manera taxativa cuando la partida se produce en un contexto exclusivamente lúdico:

- Será el coordinador del grupo, lo que implica organizar la partida, buscar día, hora y lugar. Gestionar el grupo es responsabilidad de todos los jugadores en contextos exclusivamente lúdicos, pero en el contexto docente esta tarea suele corresponder al formador.

- Tendrá una responsabilidad sobre la disciplina y el respeto en la actividad en mayor grado que la que le corresponde en un contexto lúdico, donde esta carga se reparte entre toda la mesa. Como responsable de la actividad formativa, el orden, el comportamiento y la disciplina son competencia del profesor que ejerce como Director de Juego.

En Internet puedes encontrar múltiples vídeos con consejos sobre dirección de partidas. Una selección personal y subjetiva de las mismas puede ser:

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

- *Mundo de papel y dados*: Tenéis reseñas maravillosas de juegos, de cómics e incluso de obras literarias, y numerosos vídeos de consejos sobre juego y dirección de partida:. Su canal de YouTube es <https://www.youtube.com/channel/UCmfZPEbEjyobJ1gwpTFiQLA> y su web es <https://mundodepapelydados.com/>.

- *Master series*, en el canal de YouTube de *La mazmorra de Pacheco*: en la lista de producción “Master series” se ofrecen vídeos con consejos para dirigir partidas. El link del canal es <https://www.youtube.com/user/LaMazmorradePache/co/playlists>. También podéis encontrar en este canal series dedicadas específicamente a cómo dirigir *Dungeons and Dragons*.

- *Culpa del rol*: canal íntegramente dedicado a consejos sobre cómo jugar y dirigir partidas. Una ayuda inestimable, de la mano de Albert Estrada. Su link es <https://www.youtube.com/channel/UC5RwPEbsZZ30j04BAxHk-qQ>.

- *Sirio Sesenna*: en su canal, Sirio tiene vídeos muy interesantes sobre cómo dirigir, en especial (pero no solo) en la lista de reproducción “Teoría rolera”. El link de su canal de YouTube es <https://www.youtube.com/channel/UCyVFoDqdynrjCbnVu3kZZbg>, y la de su blog “Las semillas de cao-cao” es <https://semillasdecaocao.blogspot.com/>.

- *Despertaia*: de particular ayuda para un director de juego es su serie de vídeos “Curso de dirección de juegos de rol”. El link del canal es:

Lección III- Ambientación, personajes y jugadores

[https://www.youtube.com/results?search_query=despentalia.](https://www.youtube.com/results?search_query=despentalia)

LECCIÓN IV: LOS SISTEMAS DE JUEGO

1.- Concepto del sistema de juego

Ya tenemos a nuestros personajes y ya tenemos la ambientación de la que forman parte en la ficción. Ahora necesitamos determinar reglas que nos indiquen como se desenvolverán estos personajes en esa ambientación. Según el Principio de Lumpley -formulado por Vicent D. Baker y bautizado con ese nombre por Ron Edwards-, lo que determina qué ocurre en la ficción es el acuerdo de los jugadores: una flecha dará en el blanco dentro de la ficción si los jugadores están de acuerdo en que lo hará.

Para canalizar este acuerdo de los jugadores respecto de qué ocurre en la ficción, existen los sistemas de juego: conjuntos de reglas y mecánicas que establecen los parámetros en base a los cuales se determina lo que ocurre en la ficción.

Algunos foros interpretan el Principio de Lumpley como aplicable solo a aquellos aspectos que no están cubiertos expresamente por las reglas o en los que la interpretación de estas es dudosa. Sin embargo, en un sentido más general, también puede aplicarse a las situaciones regladas: al sentarse frente a un juego concreto, los jugadores acuerdan que lo ocurrirá en la ficción será lo que indica el sistema de dicho juego.

Un sistema se compone de:

Lección IV- Los sistemas de juego

- Principios: formulaciones de carácter general que expresan la filosofía del sistema y que, idóneamente, los jugadores deberían tener en cuenta a la hora de interpretar las reglas y mecánicas.

- Reglas: son las normas mediante las cuales se establecen los hechos en la ficción. Salvo que se trate de reglas optativas, su cumplimiento es obligado, aunque es muy habitual que los juegos incluyan la denominada “Regla de Oro”: si una regla no gusta al conjunto a los jugadores sentados a la mesa, puede incumplirse en aras de la diversión.

- Mecánicas: es la forma en que las reglas interaccionan entre sí, al modo en que lo hacen las piezas de un motor, convirtiendo el sistema en algo capaz de generar ficción.

- Consejos: se trata de recomendaciones para poder utilizar al máximo el potencial del sistema, pero que los jugadores son libres de seguir o no, según su criterio y sus gustos.

Muchos sistemas, además de las generales, desarrollan reglas y mecánicas que solo afectan a una parte específica de la ficción. Son muy habituales las relativas al combate y la magia, y también a aspectos muy concretos, como las persecuciones, la curación, etc. A esto se lo denomina subsistema. Por lo general, los subsistemas suelen abordar elementos importantes de la ambientación o del enfoque de juego, y aportan resoluciones específicas y diferenciales a las situaciones vinculadas a este elemento destacado. Al respecto:

- En lo positivo, los subsistemas permiten recrear con más precisión aspectos concretos del juego, al brindar formas diferentes de resolver situaciones que, en la vida real, son diferentes.

Lección IV- Los sistemas de juego

- En lo negativo, la abundancia de subsistemas aumenta la complejidad del juego y dificulta su dominio por el jugador: es más fácil dominar un juego en el que todas las acciones se resuelven con la misma mecánica, que uno en el que todas las acciones se resuelven con la mecánica A, salvo el combate (que tiene su propia submecánica B), la magia (submecánica C), la adivinación (submecánica D), etc.

Teniendo esto en cuenta, salvo en aquellos casos en que el docente pueda dedicar tiempo suficiente a la actividad o en los que el objetivo educativo se encuentre precisamente en el subsistema, al usar juegos de rol en contextos formativos parece razonable tratar de limitar el número de subsistemas que se apliquen, a fin de eliminar barreras de entrada a la actividad y de permitir que el alumno domine el sistema lo antes posible.

Otro elemento importante a la hora de elegir un sistema u otro es la granularidad. Este término hace referencia a la cantidad de posibilidades que ofrece un sistema en función de los posibles resultados de una acción. Suele estar en relación con el tipo de dado que se utilice para resolver las acciones: cuantas más caras tenga, mayor es la granularidad potencial del sistema, lo cual no quiere decir que necesariamente el sistema las utilice.

Pensemos en un dado de 10 caras. Potencialmente, puedo obtener una granularidad elevada, asignando a cada número del dado un resultado diferente, desde el Éxito Estratosférico (10) a la Calamidad de Proporciones Bíblicas (1). No obstante, si mi sistema se limita a establecer que todo lo que iguale o supere al 5 es un éxito y el resto son fracasos, el sistema tiene poca granularidad, pese a las posibilidades iniciales.

Lección IV- Los sistemas de juego

En todo caso, debe tenerse en cuenta que, por sí misma, la granularidad no es buena ni mala en el diseño de un juego de rol, sino que dependerá de cómo encaje en el conjunto.

En un contexto educativo, a la hora de escoger el sistema que vas a seguir en tu actividad, debes tener en cuenta:

- Las capacidades de los receptores de la actividad: el sistema debe ser abarcable por los alumnos.

- El propósito docente de la actividad: si el objetivo es que se ejerciten en el cálculo, sistemas complejos que incluyen múltiples bonificadores y penalizadores pueden resultar adecuados; si se pretende trabajar la empatía seguramente serán más adecuados sistemas más ligeros, con un número mínimo de reglas, que permiten centrarse en la narración más que en la resolución mecánica de desafíos.

- El tiempo de que se dispone para llevar a cabo la actividad.

A modo de consejo, aplica la Navaja de Occam: La solución más sencilla suele ser la solución correcta. Lo que, traducido a los juegos de rol y, específicamente, al uso docente de juegos de rol, se podría formular como: Utiliza el sistema más sencillo con el que puedas hacer aquello que quieres hacer.

2.- Resolución de acciones: éxito y fracaso

Una de las funciones clave del sistema de juego es determinar si, en situaciones que incluyen una posibilidad potencial de fracaso, el personaje tiene éxito en aquello que intenta: disparar a un enemigo, convencer al embajador, encontrar la puerta secreta en el dormitorio del castillo, etc.

La forma más habitual de resolución en los juegos de rol se basa en combinaciones de cuatro elementos:

- Un mecanismo de azar (por lo general, la tirada de un dado).
- Las estadísticas del personaje que sean de utilidad en la situación que se quiere resolver.
- Las circunstancias presentes en la ficción en la situación a resolver, en función de las cuales se asignan modificadores a la resolución de azar, positivos (bonificaciones) si las circunstancias son favorables al éxito de la acción, o negativos (penalizadores) si son contrarias. Suele corresponder al Director de Juego asignar estos modificadores.

Ejemplo: Luisa trata de acertar con su rifle de francotirador a la rueda de un vehículo que huye. Como es de noche y llueve, el Director de Juego asigna una penalización de -2 a la tirada de Luisa. La jugadora obtiene un resultado de 16 en su d20, y tras aplicar la penalización, el resultado final es 14.

Lección IV- Los sistemas de juego

- El uso de metamonedas para modificar el azar, antes o después de resolverlo. Una metamoneda es un tipo de recurso que el personaje tiene en su ficha, cuyo gasto puede decidir dentro de los límites que fijen las reglas y que, al gastarse, genera un efecto mecánico beneficioso para el personaje, por lo que, para mantener el equilibrio de la partida, son irrecuperables o de muy difícil recuperación, al menos en una misma sesión. Al uso de metamonedas para alterar la resolución de una acción se le denomina mecanismo de posicionamiento. La metamoneda es aquello que gastas; el mecanismo de posicionamiento es que puedas gastarlo para modificar la ficción.

Un ejemplo de uso de mecanismo de posicionamiento sería gastar un punto de Destino (metamoneda) para repetir una tirada cuyo resultado no ha gustado al jugador.

Los primeros juegos de rol tenían sistemas de resolución de acciones binarios: el resultado solo admitía dos soluciones, éxito o fracaso. Con el tiempo, aparecieron dos posibilidades más: éxitos críticos, cuando el resultado era especialmente bueno, y fallos críticos (denominadas “pifias” en la terminología rolera), cuando era especialmente malo.

Una nueva generación de juegos, con *Fate* y *Apocalypse World* como representantes más destacados, introdujeron una gradación intermedia entre éxito y fracaso, con puntos intermedios que suelen denominarse éxito parcial (el personaje logra el objetivo, pero sufre una

Lección IV- Los sistemas de juego

consecuencia negativa) y fracaso parcial (el personaje no logra el objetivo, pero obtiene una ventaja). Metafóricamente, un éxito parcial es responder “sí, pero...” a la pregunta “¿tiene éxito mi personaje en su acción?”. Un fracaso parcial sería equivalente a responder esa pregunta con un “no, pero...”.

Por último, algunos juegos establecen grados de éxito, cada uno de los cuales permite añadir una consecuencia positiva a la acción. Esto se determina calculando en cuánto ha superado la tirada del personaje el nivel establecido para conseguir un éxito.

Ejemplo: El juego X establece que para lograr el éxito en una acción se requiere una tirada de 10. Por encima de 10, cada tres puntos se consideran un grado de éxito, que permite asociar una consecuencia positiva al éxito. En la ficción, Romina trata de abrir una caja fuerte y obtiene un resultado de 16. No solo abre la caja fuerte, sino que además lo hace en un silencio absoluto (primer grado de éxito, por llegar a 13 en su tirada) y en la mitad de tiempo del que estaba previsto (segundo grado de éxito por llegar a 16).

3.- Tipos de resolución de acciones en función de dados

A la hora de clasificar los sistemas de resolución de acciones, lo más habitual es agruparlos en función del dado principal que utilizan para ello o del tipo de tirada que exigen.

a) Sistema d20

El sistema de d20 es el adoptado por Dungeons and Dragons, y se denomina así porque usa la tirada de un dado de veinte caras como mecanismo principal de resolver las acciones. Cuánto mayor es el resultado de la tirada, más favorable es para los intereses del personaje.

Este sistema:

- Es sencillo, ya que utiliza un único dado con el que hay que superar un número concreto, por lo que no se requieren operaciones matemáticas para determinar el éxito o fracaso de la tirada.

- La tirada que utiliza es lineal, ya que cualquier resultado del dado tiene las mismas posibilidades de aparecer, por lo cual el cálculo de posibilidades de acierto es fácil de hacer.

- Dado que D&D es el juego de rol más difundido, si en clase hay alguien que juega al rol, seguramente esté familiarizado con la tirada del sistema d20.

- Ofrece granularidad al sistema, al ofrecer un arco amplio para modificadores y resultados posibles.

- Utiliza un tipo de dado que no es habitual en otros juegos de mesa, por lo que con frecuencia debe ser adquirido expresamente para su uso en el juego de rol. Hoy en día esta dificultad apenas tiene relevancia, dadas las facilidades comerciales existentes.

b) Sistema d100, porcentual o BRP

El sistema d100, también denominado porcentual o BRP (siglas que se corresponden a Basic Role-Playing), fue incluido en un juego de rol por vez primera a finales de la década de 1970 con su inclusión en *Rune Quest*. Casi de inmediato se utilizó también en otro de los grandes iconos de la historia de los juegos de rol, *La llamada de Cthulu*. En España fue el sistema empleado para que seguramente sea el juego más popular de los diseñados en el país, *Aquelarre*.

El sistema se basa en generar un resultado entre 1 y 100, lanzando para ello dos dados de diez caras (d10), de tal manera que uno de ellos represente las decenas y el otro las unidades. Para ello suelen usarse dados de diferente color.

El mismo efecto puede generarse, si solo se dispone de un dado, lanzándolo dos veces, la primera vez para establecer las decenas y la segunda para establecer las unidades.

En el sistema d100, para lograr el éxito la tirada debe ser igual o inferior a la habilidad del personaje en el campo que se aplica a la situación en la ficción. Por ejemplo, si está tratando de llegar a una playa nadando contracorriente, y su habilidad en nadar es 67%, para que la tirada sea un éxito se requiere un resultado en la tirada del d100 de 67 o menos.

Sobre este sistema cabe decir:

Lección IV- Los sistemas de juego

- Permite calcular con suma facilidad las posibilidades de éxito, puesto que solo hay que ver si el resultado es inferior a la habilidad del personaje.

- La tirada es lineal: todos los resultados son equiprobables.

- Ofrece una de las mayores granularidades de entre todos los sistemas aplicados a los juegos de rol, ya que cada tirada tiene 100 resultados posibles.

- Como en el caso del sistema d20, el sistema porcentual utiliza un tipo de dado que no es habitual en otros juegos de mesa.

- Uno de sus grandes inconvenientes es que presenta elementos contraintuitivos, por ejemplo:

+ Cuánto más baja es la tirada, más favorable es a los intereses del personaje, algo que es contrario a la mayor parte de los usos de los dados.

+ Debido a lo anterior, las bonificaciones se expresan mediante modificadores negativos: una circunstancia que favorece al personaje en su acción le dará un -5, un -10 o un -20 a su tirada, lo que choca con la concepción intuitiva de que los negativos perjudican y los positivos benefician.

Este efecto contraintuitivo podría eliminarse estableciendo que para que una acción tuviera éxito fuera necesario que la suma de la tirada más los modificadores aplicados sumara 100 o más. De esta forma, las tiradas altas serían más

Lección IV- Los sistemas de juego

favorables al personaje y las bonificaciones podrían expresarse como sumas. Sin embargo, esto haría que el sistema perdiera una de sus grandes virtudes: poder determinar el éxito de la tirada sin necesidad de operaciones matemáticas.

c) Sistemas de reserva de dados

Este tipo de sistemas, a veces llamado “de *pool* de dados”, implica que para resolver una acción el jugador lanza un conjunto de dados que se determina a partir de las estadísticas de su personaje y de los modificadores derivados de la ficción. Este tipo de sistemas pueden implicar que los jugadores lancen cantidades elevadas de dados. El ejemplo más famoso de sistema de reserva de dados son los juegos de Mundo de Tinieblas, con *Vampiro* a la cabeza.

Los sistemas de reserva de dados tienen muchas variables, en función de cómo se toman en consideración los dados para determinar el éxito o fracaso de la tirada:

- Valor más alto: Se tiene en consideración solo el valor más alto obtenido en la tirada, y se compara con un número preestablecido que marca el resultado necesario para que la acción sea un éxito, al que se denomina número objetivo.

- Suma: se suman los valores obtenidos en todos o en parte de los dados lanzados, y se comprueba el resultado con el número objetivo de la tirada.

- Número de éxito: se cuenta el número de dados cuya puntuación supera el número objetivo, o que cumplen el requisito establecido en la tirada (por ejemplo, solo números pares). El

Lección IV- Los sistemas de juego

resultado indica si la acción ha tenido éxito y, en ocasiones, determina también el grado de éxito, mayor cuantos más éxitos se hayan producido.

- Agrupaciones: se asocia el éxito a la creación de agrupaciones de resultados tras la tirada, por ejemplo, números que se repiten, números consecutivos, etc.

Sobre este tipo de sistemas puede decirse:

- Puede aplicarse con dados de cualquier número de caras.

- Se trata de tiradas no lineales.

- La determinación del resultado es menos intuitiva que en otros sistemas, por lo que resulta más complejo establecer con precisión las posibilidades de éxito de una acción.

- Ofrece un elevado nivel de granularidad, ya que permite aplicar modificadores sobre el número de dados que se lanzan, sobre el resultado de los mismos y sobre el número objetivo.

- Las tiradas con gran número de dados ejercen un efecto de doble filo: a algunos jugadores les resultan divertidas, mientras que a otros les resulta engorroso tirar quince dados. En general, hay una cierta correlación con la edad del jugador: a menor edad, mayor diversión en lanzar elevadas cantidades de dados.

Un sistema tremendamente original y diferente a todos los demás es Portal, diseñado por Alber Estrada. Puedes leer una versión de trabajo del mismo en el siguiente enlace:

<https://portalrolcom.files.wordpress.com/2016/06/portal-versic3b3n-beta.pdf>

d) Sistema PBtA (Powered by the Apocalypse)

El Sistema Powered by the Apocalypse, más conocido por sus siglas PBTA, fue diseñado por Vincent D. Baker para su juego Apocalypse World, logrando un enorme impacto en la forma de diseñar juegos de rol. No obstante, cabe mencionar que una parte importante de la comunidad de los juegos de rol considera que PBTA no es exactamente un sistema de juego, sino más bien una filosofía para diseñar sistemas de juego, en el mismo sentido que podría serlo la *Old School Renaissance*.

Por lo que respecta a la resolución de acciones, los juegos que siguen el sistema PBTA original utilizan la tirada de dos dados de seis caras (d6), que generan, en función de la suma de sus resultados, cuatro posibles efectos para la acción: éxito, éxito parcial, fracaso parcial y fracaso.

Sobre este sistema, cabe decir:

- Al utilizar los dados más comunes, su obtención no representa ningún problema.

Lección IV- Los sistemas de juego

- La tirada es no lineal.

- El sistema asigna intencionadamente las mayores probabilidades a los resultados de éxito parcial y fracaso parcial, entendiendo que son aquellos que generan efectos narrativos más interesantes en la ficción.

- La prevalencia de los resultados de éxito parcial y fracaso parcial exige al Director de Juego un esfuerzo mayor para establecer en la ficción los resultados de la tirada que los sistemas meramente binarios, en los que las consecuencias tanto del éxito como del fracaso suelen estar claramente establecidas.

- En entornos docentes, la determinación de efectos en los casos de éxito parcial y fracaso parcial por el profesor, en su papel de Director de Juego, puede generar reacciones adversas y sensación de injusticia en algunos alumnos, por lo que se recomienda, de usar estos sistemas, informar al alumno de cuál serán los efectos de cada resultado antes de que haga la tirada.

4.- Mecanismos de resolución de acciones¹⁴

El juego Everway introdujo una clasificación de los mecanismos de resolución de acciones denominado DFK, iniciales de Drama, Fortuna y Karma. Los juegos de rol, por lo común, usan uno de ellos o combinaciones de más de uno, para determinar qué ocurre en la ficción.

- Drama: establece los resultados en función de declaraciones narrativas, sin la introducción de un mecanismo de resolución numérica. Son más comunes en los juegos *indies*. Uno

¹⁴ Este epígrafe está sintetizado de varias entradas del blog El rincón de Arturo (URL: <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=fitm>, consultado el 1 de agosto de 2022).

Lección IV- Los sistemas de juego

de los juegos donde este tipo de resolución es más destacado es *Polaris*.

- Fortuna: se base en la generación de un resultado aleatorio, por lo general a partir de dados o cartas, al que pueden modificar otros elementos, como los Atributos de los personajes, o las circunstancias de la acción. Según el momento en que se aplique el azar, las variantes más comunes son:

- Fortuna al final: el jugador describe todo lo que va a realizar y lo que espera lograr con ello, y aplica el azar al final para comprobar si lo consigue.

- Fortuna en el medio: el jugador describe sus acciones, aplica el azar, y se narra lo que se consigue (o no), en función del resultado de azar.

- Karma: se basan en la existencia o no de un elemento entre las capacidades activas del personaje. Es, por tanto, un sistema de resolución basado en la gestión de recursos: si aún le queda un punto de Magia, lanza el hechizo; si aún le queda un punto de Suerte, esquiva la flecha, etc.

5.- Escuelas de diseño del siglo XXI

a) Old School Renaissance (OSR)

Con el nombre de “Vieja Escuela” se conoce a los juegos de rol que aspiran a recuperar la filosofía de diseño de las tres primeras ediciones de *Dungeons and Dragons*, una corriente que tuvo una gran influencia en la primera década del siglo XXI, por lo que, de forma

Lección IV- Los sistemas de juego

conjunta, se etiquetó a toda una serie de juegos de esta corriente con la denominación de juegos OSR, es decir, Old School Renaissance.

Más que repetir las reglas de las mencionadas ediciones de D&D (como sí hacen los retroclones), los juegos OSR pretenden recuperar la filosofía de diseño, caracterizada por:

- La esencia del juego está en la superación de desafíos, generados por enemigos, trampas o el entorno al que se enfrentan los personajes.

- La exploración del mundo de juego tiene un papel relevante.

- La gestión de recursos (tales como suministros, armas, pociones, magia, etc.) es importante, ya que estos suelen ser limitados.

- Muchos de los retos deben ser resueltos desde la inteligencia del jugador, no desde las estadísticas de la hoja de personaje. Ejemplo: para registrar una habitación, en los OSR el jugador no realiza una tirada de Percepción, cuyo éxito determina que descubre la puerta secreta, sino que indica qué hace su personaje: “pruebo si la estantería se mueve, tiro del brazo de la armadura...”. Solo si descubre la palanca descubrirá la puerta secreta.

- La interpretación tiene un papel poco relevante en la experiencia de juego.

- La dificultad para superar los desafíos suele ser elevada y, con carácter general, se acepta que se trata de juegos con una alta letalidad para los personajes.

Muchos jugadores consideran los *Principia Apocrypha*, elaborados por David Perry, como una suerte de manifiesto de la escuela de juego OSR. Si quieres profundizar en el tema, aquí los puedes encontrarlos (en inglés, eso sí):

<https://drive.google.com/file/d/1rN5w4-azTq3Kbn0Yvk9nfqQhwQ1R5by1/view>

Un vídeo que analiza algunas de sus características en pocos minutos, puedes encontrarlo en el canal de YouTube de Datos Tostados:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yb9f3Aa7YKQ>

b) La filosofía PBTA

Cuando Vincent D. Baker desarrolló su juego *Apocalypse World*, lo hizo con un sistema muy diferente a la mayor parte de los juegos existentes en aquel momento, dando lugar a toda una escuela o filosofía de diseño de juegos, que en las dos últimas décadas ha reunido tanto a defensores como a detractores.

A esta escuela se la denomina PBTA, siglas tomadas de Powered By the Apocalypse, el nombre que Baker puso a su sistema. Sus características principales son:

- Cada juego PBTA busca recrear un modelo de ficción concreta (un género, un tipo de ambientación...), por lo que se trata de reglamentos especializados, con la ventaja de que

Lección IV- Los sistemas de juego

permiten recrear con precisión aquello en que se centran, pero son poco adecuados si se intentan reorientar a otra temática.

- Se basa en la creación improvisada y conjunta del mundo de juego por los jugadores y el Director de Juego, a quien este sistema recomienda no preparar de antemano las partidas.

- Es un sistema orientado al desarrollo de campañas, donde los jugadores pueden desarrollar los mundos que crean.

- Minimiza el número de tiradas, hasta el punto de que el Director de Juego no lanza nunca los dados, ya que suele tratarse de juegos donde las tiradas son de doble lectura.

- La resolución de las acciones sigue la filosofía del *fiction first*, es decir, el jugador indica primero qué quiere hacer su personaje en la ficción, y esa declaración se traduce después a los mecanismos de resolución que sean apropiados. Los juegos PBTA no son los únicos en utilizar el *fiction first*, pero sí lo convierten en indispensable dentro de su filosofía.

- Las probabilidades de la tirada de resolución de acciones están pensadas para generar un elevado número de éxitos parciales y fracasos parciales, al considerar que son los resultados que generan las situaciones más interesantes en la ficción.

Desde el punto de vista del uso docente, los juegos PBTA presentan algunos inconvenientes:

- Se apartan de forma muy notable de los modelos de juego más clásico, por lo que si hay alumnos que han jugado a juegos que siguen filosofías de diseño más tradicionales, el uso de PBTA en vez de suponer una ventaja puede convertirse en una barrera.

Lección IV- Los sistemas de juego

- La improvisación exigida por la filosofía de diseño casa mal con las necesidades inherentes a un propósito docente, que, por lo general, requieren de una cuidadosa planificación. Difícilmente puede alcanzarse un objetivo formativo mediante un juego de rol si lo que ocurre en la ficción queda librado por completo a la improvisación, que puede alcanzar cotas incontrolables cuando los participantes son niños o carecen de experiencia en juegos de rol, lo cual puede no tener importancia en un contexto lúdico, pero sí la tiene en uno formativo.

LECCIÓN V: FUERA DE LA FICCIÓN

1.- Escena, sesión, aventura y campaña

En una partida de rol son múltiples los enfoques posibles. En una mesa habitual, lo normal será que haya cierto grado de consenso sobre ello, pero en procesos formativo, lo general será que sea el profesor -y, además, Director de Juego- quien tome todas o, al menos, la mayor parte de las decisiones relativas a la partida que se va a desarrollar en su aula, dado que es su responsabilidad asegurarse de que la actividad se corresponde con los objetivos docentes para los que la está diseñando.

La unidad básica del juego de rol en la ficción es la escena. Cada aventura, como una película o una obra de teatro, puede descomponerse en una sucesión de escenas: los jugadores llegan a la taberna del pueblo, los jugadores provocan una riña, los jugadores huyen de la guardia por los tejados, los jugadores son capturados y van a la cárcel, los jugadores tratan de escapar de la prisión...

En su canal de youtube, Sirio Sesenra señala que toda escena de una aventura debe cumplir al menos una entre tres funciones posibles.

- Aportar color: ayudan a la inmersión de los jugadores en el mundo de juego, dotando a este de vida propia, generalmente dando mucha importancia a la descripción.

Lección V- Fuera de la ficción

- Aportar progreso: escenas a través de las cuáles avanza la trama y que ayudan a los personajes a progresar en la aventura. Son muy habituales en las partidas de investigación: el ejemplo típico sería el momento en que los personajes encuentran un cadáver y tienen que registrar el escenario del crimen en busca de la pista que les llevará al siguiente eslabón en su investigación.

- Aportar emoción: puede ser en un sentido superficial, manteniendo a los jugadores en tensión por el peligro que corren sus personajes, o en un sentido profundo, conmoviendo a los jugadores y despertando sus sentimientos a través de la narración.

En un contexto docente, una escena podría cumplir un cuarto propósito, aportar valor formativo, es decir, contribuir a que la actividad alcance sus objetivos docentes. De hecho, si está siendo usada en un proceso educativo, la aventura que se juegue deberá contener obligatoriamente escenas que realicen este tipo de aporte.

La unidad básica del juego de rol fuera de la ficción es la sesión. Se puede definir de forma sencilla como cada ocasión en que los participantes se reúnen para jugar a un juego de rol. La duración de una sesión puede variar enormemente, siendo habitual que sea menor en el rol on-line que en el rol en mesa. En el primer caso, es habitual que una sesión ronde las dos horas, mientras que el rol en mesa tres-cuatro horas podrían considerarse una duración media para una sesión.

Partiendo de la idea de sesión como cada ocasión en la que un grupo se reúne para jugar, hay tres modelos básicos de experiencia rolera en función del número de sesiones:

Lección V- Fuera de la ficción

- *One shot*: es una propuesta diseñada para ser jugada en una única sesión, normalmente sin que haya evolución mecánica de los personajes, que con frecuencia son pregenerados por el Director de Juego, a fin de no perder tiempo en ello durante la única sesión de juego.

- Aventura: es una propuesta diseñada para ser jugada en un número corto de sesiones. Por lo general, en una partida la evolución de los personajes es poco relevante o inexistente.

- Campaña: es una sucesión de aventuras entrelazadas que se desarrolla a lo largo de un elevado número de sesiones y en la que la evolución de los personajes, tanto mecánica como narrativa, es parte fundamental de su interés.

Desde el punto de vista docente, rara vez se dispondrá de tiempo suficiente para poder jugar una campaña, sobre todo si la actividad tiene lugar dentro de la docencia reglada, y no en actividades de formación voluntaria. No obstante, la capacidad de inmersión e implicación de una campaña es un instrumento sumamente potente para trabajar con discentes.

2.- Planteamiento

Otra de las decisiones que el docente director de juego debe abordar es el planteamiento de la aventura con respecto a la mayor o menor libertad de acción que tendrán los personajes respecto de los sucesos que se desarrollan. En este ámbito hay dos líneas básicas:

- Escenario abierto, *Sandbox* o cajón de arena: el Director de Juego diseña un escenario, con sus localizaciones, personajes no jugadores y tramas, dejando libertad a los jugadores para explorarlo.

Lección V- Fuera de la ficción

- Partida orientada, o *rail-road*, un término que hace referencia a las partidas con una estructura muy definida que los personajes deben seguir, con un mayor o menor margen de maniobra dentro de la trama.

Por supuesto, ambos tipos se mezclan y las distinciones pueden no ser claras. Desde el punto de vista del DJ, si se centra en crear un escenario y las tramas que en él se desarrollan, tenderá hacia el *sandbox*; si se centra en contar una historia, con sus planteamientos, su discurrir y sus posibles finales, tenderá a ser una partida orientada. Cada modelo presenta problemáticas específicas.

- El escenario abierto reduce el control del DJ sobre lo que sucede, ya que los jugadores disponen de múltiples puntos en los que focalizarse. Implica el control de un mundo interactivo que es alterado por los jugadores, pero también que sigue discurrendo según sus propias tramas. También pueden generar la sensación de pérdida o dispersión si los jugadores no consiguen focalizarse o sumergirse en alguna de las tramas embebidas en el escenario.

- Las partidas orientadas pueden llevar al encarrilamiento o *railroading*, la situación que se da cuando los jugadores apenas disponen de margen para elegir libremente su curso de acción, provocando la sensación de que sus personajes son meros actores de un guion que el Director de Juego ya ha escrito o simples testigos de una trama en cuyo resultado no pueden influir. La sensación de irrelevancia e impotencia que derivan de esas percepciones pueden generar desinterés y frustración en los participantes.

3.- El contrato social

En términos de juegos de rol, se conoce con el nombre de contrato social el acuerdo entre los jugadores sobre cómo han de comportarse entre sí y con relación a la partida. Toma su nombre del término acuñado por Rosseau durante la Ilustración y, en un principio, al igual que el término del pensador del siglo XVIII, también en los juegos de rol es un elemento implícito, que abarca cuestiones tales como las normas de educación, cortesía, respeto y hospitalidad. No obstante, en los últimos años cada vez es más frecuente que se formule explícitamente antes de empezar a jugar.

Sobre el contrato social en los juegos de rol puede decirse:

- Es diferente para cada grupo de juego, ya que cada mesa lo construye de acuerdo a sus necesidades, ideas y preferencias.

- No es inamovible, y suele ir variando en grupos que juegan unidos durante mucho tiempo.

- Contiene elementos implícitos incluso en aquellos casos en que el grupo de juego trata de explicitar el contrato social, habida cuenta de que es imposible abarcar todos los posibles comportamientos y situaciones, existiendo siempre vacíos y sobreentendidos en que se aplican normas de comportamiento aceptadas sin ser incluidas de forma explícita.

- Abarca aspectos organizativos como la ubicación de la partida, la gestión de comidas, bebidas y horarios; la limpieza del lugar de juego una vez terminada la partida, etc.

- En un sentido amplio, el contrato social abarca no solo cuestiones de comportamiento, sino también relacionadas con la forma o estilo de juego que se seguirá durante la partida, como por ejemplo:

Lección V- Fuera de la ficción

+ El grado de realismo (o de ausencia del mismo) que tendrá la partida.

+ Las herramientas de seguridad que se utilizarán (ver epígrafe posterior sobre esta cuestión).

+ El grado de enfrentamiento entre personajes (al que se denomina “player versus player” o “PVP”) que se considera aceptable.

+ El grado de conocimiento del sistema o de la ambientación que se exige a los jugadores.

Poco a poco se ha extendido una forma de entender el contrato social como algo que debe explicitarse, a fin de evitar problemas posteriores. Esto es especialmente recomendable en grupos formados por desconocidos y grupos que juegan juntos por primera vez. En estos casos, es recomendable que el contrato social sea lo primero que se fije.

4.- Herramientas de seguridad

A lo largo de la última década, en los juegos de rol ha ido haciéndose cada vez más común la implementación de herramientas de seguridad, como se denomina a las mecánicas que permiten a un jugador detener, desviar, eliminar o soslayar las situaciones de la narración que puedan resultarle incómodas, desagradables o molestas, sin tener que brindar una explicación que pudiera resultar, a su vez, embarazosa para la persona.

Algunos de los mecanismos de seguridad más comunes son:

Lección V- Fuera de la ficción

- Tarjeta X: sin duda, la herramienta más utilizada, por su sencillez. Consiste en dejar al alcance de la mano una tarjeta o cartulina en la que aparece dibujada una letra X. El jugador que se sienta incómodo con lo que está ocurriendo en la narración solo tiene que levantarla y mostrársela al director de juego, para que este reoriente la narración.

- Script Change, herramienta de seguridad creada por Brie Beau Sheldon. Es similar a la tarjeta X, pero incorpora varios símbolos y tarjetas diferentes, que permiten indicar con mayor precisión y gradación el deseo del jugador.

- El semáforo, que puede llevarse a cabo o bien con tarjetas con los colores de un semáforo o bien de forma oral, verbalizando el color correspondiente, ya como respuesta a una pregunta del Director de Juego -“¿Estamos todos cómodos con esta parte de la narración?”- o bien por propia iniciativa del jugador. De esta forma, el amarillo se asocia a la idea de que, aunque el jugador no quiere que la partida se detenga, si advierte de que la narración se está adentrando en un territorio delicado para él, por lo que el Director de Juego debe ser especialmente prudente; por su parte, el rojo equivaldría a una mostrar una tarjeta X: el jugador está incómodo con lo que está ocurriendo y se debe dar un giro a la narración para salir de esa situación. El verde, por el contrario, expresaría el deseo del jugador en profundizar en la situación a la que hace referencia.

- Líneas y velos, herramienta también muy utilizada, que se ponen en funcionamiento antes de comenzar la partida, cuando los jugadores señalan una serie de cosas que de ninguna manera quieren que aparezcan en la partida (líneas) y otras que, de aparecer, deben hacerlo de forma atenuada y sin entrar en detalles (velos). Este sistema fue desarrollado por vez primera por Ron Edwards, para el suplemento *Sex and Sorcery* de su juego Sorcerer.

Lección V- Fuera de la ficción

- Puerta abierta: consiste en explicitar que cualquier jugador que se sienta incómodo puede abandonar la partida en cualquier momento, sin tener que responder a preguntas o dar explicaciones. En un contexto formativo, en el que el propósito del juego no es exclusivamente lúdico, puede ser un mecanismo poco eficiente: ¿puede decirse a quien participa en un juego de rol en el marco de un proceso de selección de personal que si se siente incómodo y se va, eso no afectará a su proceso de selección?

Sobre las herramientas de seguridad hay que tener en cuenta:

- Se aplican a situaciones y temáticas generadas en la ficción; las situaciones generadas en la vida real -como el comportamiento inadecuado o las faltas de respeto de un participante hacia otro- no entran del campo de eficacia para el que han sido pensados estos mecanismos de seguridad.

- Su inclusión es recomendable, hasta el punto de ser casi indispensable en aquellos contextos en que el grupo de jugadores no esté unido por vínculos personales y se conozca desde hace tiempo, e incluso en estos casos no estorban. No es recomendable dejar de usarlos si se juega con desconocidos, con personas con las que no se ha jugado nunca o con personas que no han jugado nunca al rol.

- El Director de Juego, o docente, debe explicar a los jugadores que estos tienen a su disposición estos mecanismos de seguridad. Puede consensuar con la mesa cuáles usar o establecer él mismo los que considere adecuados, que será la opción más habitual en el caso de contextos docentes.

Lección V- Fuera de la ficción

- No se deben pedir explicaciones ni preguntar detalles a la persona que los active, ya que ello podría generar una situación de incomodidad similar a la que generaba la situación ficticia.

- Debe tenerse en cuenta que los mecanismos no son infalibles, y que muchas personas no los activan pese a estar incómodos, ya sea por vergüenza, por no querer fastidiar la experiencia del resto de jugadores, por temor a señalarse o ser señalados o por miedo a tener que explicar por qué un tema determinado les resulta incómodo. Aunque facilitan la canalización de estas situaciones, no pueden sustituir a la labor del Director de Juego, cuya atención al respecto, y más en entornos educativos, debe ser máximo.

5.- Elementos específicos de seguridad en el rol en vivo

a) El combate

Uno de los aspectos más delicados de los roles en vivo es el relativo a la gestión de la acción o contacto físico, ya que estas actividades pueden incluir, por ejemplo, combates con armas simuladas entre los participantes.

Se debe ser extremadamente cuidadoso en el caso de que la partida incluya combate o algún otro tipo de interacción física. Medidas de control habituales son:

- Revisión exhaustiva de los materiales a utilizar, como pudieran ser armas de gomaespuma o similares, no permitiendo la introducción al rol de ningún objeto que presente dudas sobre su seguridad.

Lección V- Fuera de la ficción

- En el caso de combates, no permitir golpes por encima del nivel de los hombros, del esternón o incluso de la cintura, según el caso.

- Limitar el número de golpes que pueden lanzarse en un determinado tiempo, para evitar “tormentas de golpes” que puedan llegar a agobiar al jugador que las recibe y que, además, tienden a general descontrol en quién golpea.

En contextos educativos, donde la responsabilidad del docente sobre sus discentes va más allá de la de un mero organizador de juegos, es recomendable que el combate físico entre personajes quede limitado a casos en que sea imprescindible y siempre bajo supervisión y estrictas medidas de seguridad.

b) Señas y palabras de seguridad

La naturaleza específica de los roles en vivo, en los que el jugador es físicamente el personaje, implica algunas consideraciones de seguridad igualmente específicas:

- Es muy común el establecimiento de palabras de seguridad que, si un jugador las pronuncia, dan lugar a que cese la ficción. La más habitual para ello es “corten”, al modo cinematográfico, pero cualquier otra acordada previamente podría ser igual de válida.

- Uso de señas, que se ha hecho más común en el rol en vivo en los últimos años, como una forma menos disruptiva de la ficción de indagar en el estado de un jugador; las más comunes y básicas son:

Lección V- Fuera de la ficción

+ ¿OK? Para preguntar a otro jugador si está bien, ante la duda de si las emociones que muestran son suyas o del personaje.



+ Pulgar hacia arriba, para indicar que todo está en orden.

+ Pulgar hacia abajo para indicar que el jugador no está bien.

+ Mano abierta, palma hacia abajo y temblando, indicando que el jugador no tiene claro su estado.



Lección V- Fuera de la ficción

+ Puño en alto: implica la paralización inmediata de la partida, debiendo explicar el jugador la causa. Suele utilizarse solo en casos de emergencia, ante la aparición de un peligro en la zona de juego, etc.

Las imágenes de este epígrafe han sido tomadas del artículo de Mirella Machancoses sobre medidas de seguridad en los roles en vivo. Puedes leerlo en este link:

<https://lamirada.produccionesgorgona.com/mecanismo-seguridad-el-compendio/>

c) Talleres de salida

Los juegos de rol en vivo pueden generar procesos de inmersión psicológica en el personaje muy intensos, ya que el jugador se convierte físicamente en el personaje, y más aún en aquellos que tienen lugar a lo largo de varios días, por lo que se han desarrollado algunas prácticas para favorecer el abandono del personaje por el jugador, estructuradas en lo que se ha denominado talleres de salida. Pueden mencionarse:

- Cuando el rol en vivo incluye disfraces o vestimentas específicas, el proceso de desprenderse de las mismas es relevante para la transición personaje-jugador. Algunos talleres recomiendan que el primer paso, desprendiéndose de un objeto, se realice ante el resto de jugadores, como un símbolo del comienzo de la transición.

Lección V- Fuera de la ficción

- Escribir una carta de despedida al personaje, lo que permite al jugador efectuar un volcado de emociones de la partida, favoreciendo emocionalmente el abandono de la misma.

- El *debriefing*, consistente en charlar con la organización o con otros participantes sobre la experiencia vivida, ya sea en común, por grupos, o por parejas, cuando la ficción ya ha terminado.

La tendencia general actual en el rol en vivo es que los talleres de salida sean voluntarios, ya que muchos jugadores prefieren gestionar el proceso de forma privada. No obstante, en un contexto formativo, la voluntariedad no siempre podría ser la opción preferente, siendo posible que, por la edad o circunstancias de los participantes, será preferible que el taller de salida sea una parte integrante más de la actividad.

En materia de roles en vivo, se recomienda leer los materiales contenidos en “La mirada de Gorgona”; la mayor parte de lo expuesto en este epígrafe proviene de sus contenidos, especialmente de los desarrollados por Mirella Machancoses.

6.- El metajuego

En el mundo de los juegos de rol se denomina metajuego al uso de los conocimientos del jugador en el mundo real en ayuda de su personaje o de los de sus compañeros en la ficción. Hay varios tipos de metajuego, aunque los más comunes son:

Lección V- Fuera de la ficción

- Metajuego de sabiduría: El jugador utiliza sus conocimientos para que su personaje, que no los tiene, los aplique en la ficción. Por ejemplo, que un jugador médico utilice sus conocimientos para que su personaje -un guerrero analfabeto- identifique la enfermedad extraordinariamente rara que sufre el rey.

- Metajuego de omnisciencia: El jugador utiliza su conocimiento sobre acontecimientos de la ficción que el personaje ignora para actuar como si este los supiese. Por ejemplo, si en una escena en la que el personaje no estaba presente se descubrió que otro de los miembros del grupo era un traidor, y el jugador, de pronto, declara que su personaje sospecha, aunque no tiene razón alguna para ello en la ficción.

- Metajuego de colmena: Los jugadores, de forma colectiva, comparten ideas, opiniones o planes, encontrándose en la ficción sus personajes en una situación en la que esto no es posible. Por ejemplo, cuando un personaje está encerrado en solitario en una celda, pero todos los jugadores del grupo tratan de dar ideas al jugador sobre cómo escapar.

- Metajuego de experiencia: el jugador utiliza su experiencia previa en los juegos de rol, en el sistema o en la ambientación, para favorecer a su personaje, que, lógicamente, carece de esos conocimientos. Por ejemplo, cuando en una partida de *Vampiro* un jugador decide fabricar una estaca después de descubrir que el botones de su hotel es un tipo muy pálido.

La mayor parte de los jugadores de rol consideran que el metajuego es inadecuado, dándole un valor negativo similar a hacer trampas; sin embargo, al mismo tiempo, es un fenómeno prácticamente inevitable en una partida. Suele ser más frecuente entre jugadores con

Lección V- Fuera de la ficción

poca experiencia, por lo que es muy posible que aparezca cuando se usan los juegos en un entorno docente.

Sin embargo, en este caso, los objetivos específicos del juego de rol hacen que, posiblemente, el metajuego no sea algo negativo. La partida, por ejemplo, podría estar estructurada precisamente para que los participantes se beneficien del metajuego de sabiduría, aplicando lo que han aprendido en clase (fuera de la ficción) para resolver los problemas de la ficción. Igualmente, el metajuego de colmena puede no ser un obstáculo para los objetivos docentes, cuando, por ejemplo, se buscan fines de socialización o de competencia en un idioma.

LECCIÓN VI: USO DE JUEGOS DE ROL EN EL AULA

1.- Gamificación, ABJ, juego serio

El uso de juegos de rol en la docencia puede encajar en cualquiera de las tres categorías principales de técnicas gamificadas, según cómo sea el caso:

- Gamificación, cuando solo se usan las mecánicas propias de los juegos de rol dentro del proceso educativo. Por ejemplo, utilizar las mecánicas de creación de personajes de un juego de rol para que los alumnos indaguen en la biografía de personajes históricos.

- Aprendizaje basado en juegos, cuando para el proceso docente se utiliza un juego de rol ya existente. Por ejemplo, si se usa *La llamada de Cthulu* para explorar el racismo de la sociedad norteamericana de la década de 1920, escenario de partida del juego.

- Juego serio, cuando se crea un juego específicamente para su uso en el proceso docente.

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

Partiendo de las reflexiones de Zaini¹⁵, se pueden establecer varios posibles enfoques del uso académico de los juegos de rol:

- Enfoque basado en el desarrollo de competencias: mediante el juego de rol, se espera que el alumno mejore su capacidad y habilidad en un espectro determinado. Por ejemplo, usar juegos de rol para desarrollar la capacidad de los jugadores para administrar recursos, para incentivar el cálculo mental o para desarrollar actividades sociales.

- Enfoque orientado a problemas, en el cual, mediante el juego de rol se espera que el alumno adquiriera una comprensión más profunda de una situación concreta. Ejemplo de ello sería un juego de rol que pusiera a los jugadores en el papel de minorías discriminadas; o que interpretaran a personajes de diferentes credos religiosos que deben convivir en una situación determinada.

- Enfoque orientado a respuestas: mediante el juego de rol se espera adquirir un conocimiento hasta entonces elusivo a través de la observación del desarrollo del juego y su trasposición al contexto estudiado, ya sea para la reconstrucción del pasado o la prospectiva del futuro. Por ejemplo, un juego de rol cuyo objetivo sea explorar las posibles reacciones de una pequeña comunidad ante efectos extremos del cambio climático, o bien un juego de rol cuyo objetivo sea tratar de descubrir las motivaciones de generales del pasado para haber optado por una vía de actuación en vez de por otra.

Los dos primeros son enfoques docentes, mientras que el enfoque orientado a respuestas está más orientado al mundo de la investigación

¹⁵ SAPTONO, L., “The Implementation of Role-Playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students’ Enjoyment and Students’ Test Scores”, p. 74.

académica. Los enfoques no tienen por qué ser autoexcluyentes: un juego de rol puede usarse simultáneamente para desarrollar competencias y, en diferente medida, incluir también un enfoque basado en problemas.

2.- Potencialidades de los juegos de rol en la docencia

Se señalan como potenciales aportaciones de los juegos de rol a la docencia:

- Su carácter lúdico los hace adecuados para trabajar la escucha activa y la atención, al brindar un entorno más distendido que el habitual.

- Potencian el uso activo de la imaginación y la creatividad, habida cuenta de que los jugadores deben recrear en sus mentes buena parte del escenario y de las acciones de la narración.

- Su componente interpretativo potencia las capacidades sociales y comunicativas del alumno, y los convierte en útiles para abordar las capacidades afectivas en aspectos como la empatía o la tolerancia.

- En aquellos casos en que el juego de rol incluye mecánicas físicas, puede generar beneficios en el campo del desarrollo motor, la destreza, etc.

- Su carácter narrativo permite desarrollar capacidades comunicativas, muy especialmente la expresión oral.

- Son un potencial elemento de atracción a la lectura.

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

- El hecho de que se encuentren reglados permite trabajar la comprensión lectora, si parte de la actividad consiste en que el alumno lea y asimile el reglamento de juego¹⁶.

- Pueden utilizarse para desarrollar capacidades relacionadas con las matemáticas, como el cálculo mental, el cálculo porcentual, el cálculo de probabilidades, etc.

- Son una herramienta muy útil para la educación en valores, dado que es fácil plantear en ellos dilemas morales a los participantes, en ocasiones recubiertos de un barniz de fantasía que permite afrontarlos alejándose de posturas preestablecidas.

- Su componente social puede favorecer la socialización y contribuir a disminuir la ansiedad social de los alumnos.

La investigación del Defensor del Pueblo de la Comunidad de Madrid sobre los efectos de los juegos de rol en los jóvenes, desarrollada a finales de la década de 1990, tras el trágico “crimen del rol”, demostró que los patrones de conducta de los adolescentes que juegan a rol eran equivalentes a los de cualquier otro joven de su edad, salvo en un parámetro: las jóvenes que jugaban a rol mostraban un nivel de ansiedad significativamente menor que las jóvenes que no jugaban.

¹⁶ RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019, p. 21.

3.- Fases en la implementación de los juegos de rol en el aula

La realización de un juego de rol docente puede llevarse a cabo mediante una serie de fases que, en buena medida, son comunes con el juego de roles:

- **Conceptuación:** por ser un fenómeno lúdico minoritario, es imprescindible realizar un trabajo previo de conceptuación de los juegos de rol para los alumnos, de tal forma que comprendan en qué consisten.

- **Explicación:** en la cual se da a conocer a los alumnos las reglas que regirán el juego, la ambientación en la que se desarrolla y a qué personajes interpretarán. Rodríguez señala que:

“Es aconsejable que se facilite a los alumnos algún tipo de documento en el que se hayan recogido las reglas de manera sintetizada. Esta fase es esencial para el éxito de la actividad, ya que en ella se establece el sistema de juego y se asignan roles y grupos de trabajo. Son los cimientos del juego”.

- **Desarrollo de la partida.**

- **Reflexión:** fase que puede incluir desde un simple resumen de la narración al análisis de la actividad, incluyendo debates o compartir la experiencia personal vivida.

- **Recapitulación:** en ocasiones, esta fase puede fusionarse con la anterior, pero en otras ambas tendrán existencia independiente. La recapitulación integra el juego de rol en la actividad docente, relacionándolo con los contenidos curriculares o docentes, a través de la entrega de resúmenes o análisis escritos, de la puesta en común oral o de cualquier otro método. Si se

tratara de una actividad evaluable, sería en lo desarrollado en esta fase donde sería más adecuado que el docente centrara la evaluación.

4.- El alumno como creador

Generalmente, cuando se habla del uso docente de los juegos de rol, se asume que el alumno adoptará la posición de jugador, dejando labores como el diseño y la creación de los materiales al docente. No obstante, la poca explorada práctica de utilizar los juegos de rol en el aula convirtiendo a los alumnos en autores también es susceptible de generar buenos resultados académicos, si el discente está lo suficientemente motivado y se le brinda el apoyo necesario.

Una forma de utilizar de esta forma los juegos de rol sería pedir al alumno que escribiera una aventura, cumpliendo los requisitos docentes que fijara el profesor. Sobre este posible enfoque, cabe decir:

- Es imprescindible que el alumno tenga una adecuada comprensión de lo que se le pide, lo que, en este caso, incluye tanto un entendimiento razonable qué son los juegos de rol como de la forma que adopta una aventura. Por ello, lo idóneo sería que los alumnos hubieran jugado o visto jugar una partida de rol y que se les hubiera facilitado una ya escrita como modelo.

- Dada la carga de trabajo que puede requerir el diseño, aunque sea somero, de una aventura, es recomendable que este tipo de tarea se plantee con carácter grupal, ya que eso comporta también un elemento social y potencialmente lúdico del que carece el trabajo individual.

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

En muchos contextos educativos, pedir a un alumno desarrollar una aventura puede ser demasiado complejo, pero también cabe la posibilidad de que la actividad consista en el diseño de una semilla de aventura: un breve esbozo de aventura para un juego de rol, en el que elementos como la trama, los personajes o la ambientación aparecen solo esbozados de forma esquemática.

Aquí tienes un ejemplo de semilla de aventura tomado del manual de *Karma Zero*:

“Semilla de aventura: El matrimonio de la viuda de Tutankamón

El joven faraón Tutankamón, inmerso en el ciclo de violencia que enfrentaba a egipcios e hititas, lanzó a su mejor general, Horemheb, a una campaña para recuperar Qadesh y otros territorios del Levante. Mientras esta campaña se desarrollaba, el faraón falleció de forma inesperada. Su viuda, Ankesenamón, hija de la legendaria Nefertiti, escribió al rey hitita proponiéndole que enviara a Egipto a uno de sus hijos, para contraer matrimonio con ella y convertirse en el nuevo faraón, uniendo las dinastías de ambos reinos y poniendo fin a las interminables guerras. El rey hitita accedió y envió a su hijo, el príncipe Zannanza a Egipto.

Los jugadores pueden recibir el encargo de escoltar al príncipe desde Hattusa, la capital de los hititas, cerca de la actual Turquía, hasta Egipto, esquivando las conspiraciones para asesinarlo, así como los peligros derivados de cualquier viaje en la Antigüedad. O bien los jugadores podrían recibir el encargo contrario; interceptar la caravana que traslada al príncipe, infiltrarse en ella y poner fin a su vida, tal vez por

dinero y quizá por patriotismo, para evitar que un príncipe bárbaro gobierne la tierra del Nilo.

La historia es real, y tuvo un final trágico: Zannanza fue asesinado durante el viaje por enviados del general Horemheb o por orden de Ay, abuelo de la reina viuda y que se convertiría en nuevo faraón tras desposarla”.

Otra posibilidad es que se divida por grupos la creación de los diversos elementos que dan forma a una misma aventura, de tal forma que un grupo de alumnos se encargue de crear los personajes, otros de crear los lugares donde tendrá lugar la acción, otro de crear los personajes no jugadores, etc.

5.- Algunas problemáticas del uso docente de los juegos de rol

a) El problema del número

Sin duda, el mayor problema que implica el uso de los juegos de rol en docencia es el hecho de que, en su mayor parte, están concebidos para ser jugados de forma simultánea por un número reducido de personas. La mayor parte de los juegos consideran que una Directora y cuatro jugadoras es el número idóneo, y con números superiores algunos aspectos mecánicos y narrativos se resienten.

También es posible encontrar juegos diseñados específicamente para jugarse con Director de Juego y un jugador, como es el caso de *Cthulu Confidencial*.

Más debate en la comunidad levantan los juegos para un solo jugador, que muchas personas no consideran

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

juegos de rol, por estimar que el elemento social es consustancial a este tipo de juegos.

Por norma, el número de alumno en los entornos educativos escolares, de instituto y universidades supera con creces las cifras consideradas idóneas para la mayor parte de los juegos de rol, salvo en contextos concretos, como las actividades extraescolares voluntarias, cursos, talleres, etc. Por esa razón, se ha considerado que los juegos de rol son adecuados para este tipo de entornos formativos, pero no tan adecuados para su uso en clases con un número elevado de alumnos.

Aunque, como ya se ha dicho, no sea lo ideal, los muchos profesores que han aplicado juegos de rol a sus clases han ideado toda una serie de prácticas que pueden contribuir a minorar el problema del número de alumnos en una clase. Algunas de ellas son:

- Control grupal de los personajes: cada personaje no es controlado por un alumno, sino por un grupo de alumnos.

- Control común de los personajes: los personajes son controlados por el conjunto de la clase, debiendo implementarse un sistema ágil de toma de decisiones para que los alumnos decidan qué curso toman sus acciones sin largas dilaciones.

- Control alternativo de los personajes: cada vez que hay que tomar una decisión que afecta a un personaje, el profesor interpela a un alumno diferente para que la tome.

- Alternancia jugador-espectador, los personajes son interpretados de forma individual por un grupo de alumnos, mientras el resto de la clase son espectadores. Cada cierto tiempo -por ejemplo, una escena-, los alumnos rotan en su papel de jugadores-espectadores.

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

- Uso del rol en vivo, ya que los modelos de juego de rol en vivo suelen aceptar con mayor facilidad números elevados de participantes sin que se produzcan disfunciones en el desarrollo de la sesión.

b) El problema del tiempo

El segundo gran problema que debe afrontarse para implementar los juegos de rol en el aula es el derivado del tiempo que requieren. Una sesión tipo, en mesa, puede durar fácilmente tres horas, siendo raro que un docente, en el mejor de los casos, disponga de más de dos horas seguidas con el mismo grupo.

Por esta razón, nuevamente, se ha considerado los juegos de rol como un recurso a utilizar más bien en talleres y actividades extraescolares que en las clases regladas en colegios, institutos y universidades.

No obstante, es posible reducir en parte el tiempo que requiere el uso de juegos de rol si se recurre prácticas como:

- Utilizar el sistema más sencillo posible que haga aquello que el profesor necesita para su clase.

- Utilizar personajes pregenerados, de modo que, por una parte, los alumnos no necesitan conocer las mecánicas de creación del personaje y, por otro, no es necesario dedicar tiempo de la actividad a crearlo.

- Utiliza sistemas de resolución de acciones que usen tiradas de doble lectura, es decir, aquellas tiradas que con un solo

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

lanzamiento resuelven la acción tanto de los personajes como de sus adversarios. Por ejemplo, cuando en un combate el fallo en la tirada del personaje implica que su contrincante le ha golpeado, sin necesidad de que el Director de Juego efectúe una tirada por el adversario.

- Utilizar con frecuencia las elipsis narrativas, de manera que la actividad con los alumnos sea una sucesión de escenas de interés o de importancia para el objetivo formativo de la actividad.

c) El problema de la finalidad

En teoría de los juegos de rol, puede usarse el término brecha de uso (en inglés se utiliza el término *stretch*) para definir la diferencia existente entre la finalidad para la que fue creado el juego y la finalidad para la que lo emplea el usuario. Esa brecha puede ser relativamente menor (por ejemplo, si *La llamada de Cthulu*, diseñado para jugar partidas de horror cósmico ambientadas en la década de 1920, se utiliza para jugar partidas de horror cósmico ambientadas en la década de 1940), o de una amplitud casi insalvable (por ejemplo, si se pretendiera usar *Walhalla*, creado para recrear el mundo nórdico de los años centrales de la Edad Media, para partidas en una ambientación ciberpunk).

Cuánto mayor es la brecha de uso en un juego de rol, mayor es el trabajo que el Director de Juego debe realizar a la hora de ajustar el juego desde el uso para el que fue diseñado para el uso que quiere implementar.

En el caso de la utilización de juegos de rol existentes en contextos formativos, existe una brecha aún mayor, que puede

denominarse brecha de finalidad: los juegos fueron creados con fines esencialmente lúdicos y/o comerciales, pero el docente va a utilizarlos con una finalidad diferente, la de formar a los receptores de la actividad.

6.- Otros elementos a tener en cuenta

a) Vacío fructífero

Ron Edwards acuñó el término “vacío fructífero” o “vacío productivo” para referirse, en teoría de los juegos de rol, a un aspecto relevante de un juego que, sin embargo, no está cubierto por las reglas. Un ejemplo sería el juego *Perros en la viña*, de Vicent Baker -uno de los teóricos que más ha explorado el concepto de vacío fructífero-, cuya narrativa está centrada en la fe y la moral de los personajes, sin que existan reglas que mecanicen ambos aspectos.

La utilidad de juego de los vacíos fructíferos es que permiten que los jugadores los exploren sin verse constreñidos por las reglas, lo que estimula la creatividad y la libertad de acción.

Desde el punto de vista docente, de los vacíos fructíferos puede decirse:

- Al ser ámbitos no reglados, reúnen las problemáticas propias de las situaciones docentes en que no hay una norma expresa que aplicar.

- No es adecuado para utilizarse con perfiles de alumnos cuya motivación o capacidad para ir más allá del marco reglado sea limitada (por ejemplo, por razones de edad), dado que el

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

alumno posiblemente se ciña a aquello que las reglas le indican que es relevante, no yendo más allá en su enfoque de la actividad.

- Son adecuados en actividades en las que se busque que los jugadores tengan una actitud activa a la hora de abordar los puntos clave de la actividad, pero ante jugadores esencialmente pasivos pueden convertirse en ámbitos desaprovechados.

- Permiten enmascarar el objetivo principal de la actividad, al no brindar las reglas pistas claras al alumnado sobre su inclusión en la actividad, sirviendo para reducir las barreras de entrada frente a determinadas temáticas, cuando estas se encuentran incluidas en el ámbito del vacío fructífero, y maximizando el efecto sorpresa cuando la temática emerge de la narración.

- Suelen funcionar mejor en el ámbito de los dilemas morales, la empatía o la comprensión de la alteridad.

b) Utilización segmentaria de los juegos de rol en docencia

Óscar Recio, uno de los referentes en la materia, con amplia presencia en redes sociales, defiende que no es necesario trasladar a la docencia el juego de rol al completo, sino que es posible aplicar solo aquellas fases o elementos del mismo que resulten de utilidad en cada caso¹⁷. A esto podemos denominarlo utilización segmentaria.

He aquí algunos ejemplos posibles:

- Solicitar a nuestros alumnos que creen perfiles de personajes siguiendo las reglas de algún juego de rol, para figuras

¹⁷ RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019, p. 35.

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

históricas, debiendo encajar lo mejor posible las estadísticas de juego con los conocimientos históricos sobre el personaje. Para una actividad de este tipo son especialmente apropiados los juegos que utilizan descriptores narrativos para dar forma a sus personajes, como *Fate*, *Hitos* o *Karma*.

- Utilizar solo una o más escenas de combate, en las que los alumnos tengan que manejar diferentes armas y armaduras, modificadores y penalizadores, ventajas y desventajas, calcular daños, posibilidades de impacto, etc., si lo que se pretende es reforzar las habilidades de cálculo.

c) El sangrado emocional

Los juegos de rol pueden producir un fenómeno al que Emily Care Boss denominó *bleed*, que suele traducirse al castellano como sangrado emocional. Hace referencia al traspaso de emociones entre el personaje y el jugador, pudiendo ser:

- *Bleed out*: cuando el jugador siente las emociones de su personaje, saliendo las emociones desde la ficción al mundo real: cuando el personaje está triste, la tristeza invade también al jugador.

- *Bleed in*: cuando el jugador traslada sus emociones al personaje, entrando las emociones del mundo real en la ficción: un jugador frustrado que hace que su personaje se comporte como si también estuviera frustrado.

Estos fenómenos pueden darse tanto en rol en vivo como en mesa, y deben contemplarse con cuidado. Por sí mismos, no tienen por

Lección VI- Uso de juegos de rol en el aula

qué ser negativos, y para los jugadores que disfrutaban con el drama, muchas veces son una parte esencial del disfrute de la partida.

Como todas las formas de inmersión, el sangrado emocional puede ser una herramienta muy poderosa en actividades en las que el objetivo sea lograr la comprensión o la empatía del participante respecto a un determinado fenómeno. Sin embargo, en contextos educativos, el profesor/director de juego debe prestar mucha atención al sangrado emocional, sobre todo cuando está jugando con niños o adolescentes, en quienes el control emocional suele estar menor desarrollado que en los adultos. Asegurarse de que el jugador está bien o hacer una pequeña pausa, con cualquier otro motivo como excusa, pueden ayudar a detener procesos de sangrado emocional no deseados.

LECCIÓN VII: LIBROJUEGOS Y OTROS JUEGOS NARRATIVOS

1.- Concepto e historia de los librojuegos

Los librojuegos son obras literarias en las que el lector participa e influye en la historia tomando decisiones, por lo general, a través de un personaje, el protagonista de la narración, que se convierte en su *alter ego* en la ficción.

Se trataría de un tipo de narrativa hipertextual, es decir, aquella que está formada por diversos fragmentos de texto unidos mediante enlaces que permiten al lector diversas rutas de lectura. Este tipo de narrativa se divide, a su vez, en:

- Hiperficción constructiva, en la que el lector tras el autor original puede modificar la historia añadiendo fragmentos propios, lo que genera una autoría compartida.

- Hiperficción explorativa, en la que el lector no puede añadir fragmentos narrativos propios, pero sí explorar diversas rutas y caminos dentro de la narración. Este sería el tipo en el que se incluirían los librojuegos.

Algunos investigadores consideran que los llamados “libros de suertes” de la Baja Edad Media son un precedente directo de

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

librojuegos. Estos libros brindaban al lector una serie de tablas con preguntas cuya respuesta se facilitaba en función de una tirada de dados. Entendidos como una forma de adivinación más que como un juego, fueron prohibidos por la Iglesia y perseguidos por los censores de la Inquisición.

Ya en el siglo XX, uno de los precedentes de los librojuegos fue la colección de manuales británica TutorText (publicada en las décadas de 1950, 1960 y 1970), diseñados para que el lector aprendiera sin necesidad de un profesor, materias que iban, según el ejemplar concreto de la colección, desde las matemáticas a la dietética. En ellos, tras un texto con la explicación, el manual proponía una pregunta con varias opciones, cada una de las cuales llevaba al lector a una página diferente. La respuesta correcta permitía seguir avanzando por el manual, mientras que las respuestas erradas contenían una explicación de por qué lo eran.

En 1979 se publicó el primer número de la colección *Elige tu propia aventura*, que se convirtió en un fenómeno editorial que vendió millones de ejemplares y popularizó en todo el mundo la existencia de este tipo de entretenimiento. Su éxito fue tal que algunas de sus características se convirtieron en habituales en los librojuegos de la llamada “Escuela Americana”:

- Reglas sencillas, de modo que la interacción se basaba en la simple elección entre opciones propuestas por el libro.
- Cada elección remitía al lector a una página concreta, donde continuaba la historia, conforme a la elección realizada.
- Se encontraban escritos en segunda persona, como si el libro estuviera contando al lector su propia historia, favoreciendo la inmersión del jugador.

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

- Multiplicidad de finales, tanto positivos para el jugador como negativos.

- Retroalimentación inmediata, de modo que cuando se ha cometido un error, este es evidenciado en el siguiente fragmento que se lee.

Por su parte, la Escuela Británica, ejemplificada por la también muy popular colección *Fighting Fantasy*, bebía más directamente de los juegos de rol, cuya experiencia querían recrear incluyendo mecánicas más complejas tomadas directamente de estos, en vez de limitarse a la elección entre diferentes alternativas.

La aparición en la década de 1980 de la colección *La Máquina del Tiempo* supuso, por vez primera, el desarrollo de librojuegos que ya incluían en su diseño un espíritu educativo, en este caso, centrado en la Historia. Estos juegos presentaban algunas diferencias con respecto a los *Elige tu propia Aventura*:

- *La máquina del tiempo* solo ofrecía una forma de llegar a un final positivo para el jugador, creando las respuestas erróneas bucles en los que el jugador navegaba hasta dar con las elecciones correctas.

- La retroalimentación de los errores no era inmediata, de forma que el lector podía tardar en darse cuenta de que su elección era un error, o no llegar a percibir exactamente cuál de las elecciones previas era errónea. Esto era buscado de forma intencionada para incentivar la rejugabilidad, ante el propósito parcialmente educativo de la colección.

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

El sistema de *La máquina del tiempo* tenía elementos comunes con la metodología educativa conocida como programación ramificada, en la que un alumno que superaba una lección podía avanzar a otra, mientras que los que no la superaban debían superar lecciones complementarias a la primera, de tal manera que el número de lecciones difería para los alumnos, pero todos completaban una serie de temas troncales.

Como forma de ocio, los librojuegos se han considerado tradicionalmente un entretenimiento orientado a la infancia. No obstante, en los últimos años esta concepción se está ampliando, desarrollándose cada vez más librojuegos para otros arcos de edad, incluyendo librojuegos eróticos para adultos.

2.- Aportaciones potenciales de los librojuegos a la educación

Entre las aportaciones que los librojuegos pueden realizar al proceso formativo cabe mencionar:

- Fomentan tanto la lectura como actividad como la lectura comprensiva.

- Permite ejercitar la toma de decisiones, ya que la elección es la base de los librojuegos, y, al mismo tiempo, a profundizar en la asunción de responsabilidades, ya que el jugador no solo toma decisiones, sino que tiene que convivir en la ficción con las consecuencias de esas decisiones.

- Trabajar aspectos de gestión de recursos, sobre todo con los librojuegos de tercera generación y posteriores, que ya incorporan elementos como hoja de personaje o inventario de objetos a disposición del personaje.

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

- Inclusión de conocimientos dentro de la ficción, tanto externos del jugador para su uso en la resolución de desafíos, como internos, para darlos a conocer al jugador a medida que avanza en la ficción.

- Trabajar la frustración, dado que la mayor parte de los librojuegos incluyen múltiples finales negativos para el personaje.

Al tratarse de una expresión lúdica literaria, el campo del lenguaje es donde destacan los posibles efectos educativos de los librojuegos, desde varias dimensiones:

- Comprensión, cimentada en la necesidad de entender aquello que se está leyendo.

- Expresión, reforzando la capacidad de los alumnos para abordar la expresión escrita.

- Vocabulario, a través de las palabras desconocidas que puede encontrar en la lectura del librojuego.

3.- Los juegos narrativos

Con el término de juegos narrativos se hace referencia a un conjunto de juegos de mesa en los cuales el desarrollo o resolución de una historia era el eje del juego, más que la obtención del triunfo por encima de otros jugadores. En líneas generales, podemos establecer como características de los juegos narrativos:

- Muchos de ellos son cooperativos, ya que el interés principal del jugador es la historia que narra el juego, no el triunfo sobre otros participantes.

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

- Muchos de ellos (por ejemplo, los juegos de investigación) se consideran juegos de experiencia (como ir al teatro o una cena), en el sentido de que no son rejugables, ya que una vez descubierta la historia gran parte del disfrute se pierde.

En líneas generales, la gran ventaja formativa de los juegos narrativos sobre otros modelos es similar a la de los juegos de rol: su capacidad de inmersión. Al mismo tiempo, permiten plantear temáticas complejas de una forma que no está al alcance de otros tipos de juego. Un ejemplo de ello es el juego de tablero *This war of mine*, que pone a los jugadores en el papel de una comunidad de civiles atrapados en una guerra, a la que tratan de sobrevivir.

Este juego es, a su vez, la adaptación de un videojuego de éxito. Aunque el lugar donde tiene lugar la historia no es nunca mencionado, su diseño está basado en la Guerra de los Balcanes, que tuvo lugar en la Antigua Yugoslavia en la década de 1990.

Un sector particularmente relevante dentro de los juegos narrativos lo constituyen los juegos de investigación, en los que los jugadores han de resolver un misterio. El primer gran juego de este tipo fue *Sherlock Holmes: Detective Asesor*, del cual se han publicado varias expansiones. La tipología vive un momento de esplendor, con el éxito de juegos como *Detective*, *Crónicas del Crimen* o las series *Q* y *Sherlock*.

Los juegos de investigación presentan varias ventajas para su uso docente:

Lección VII- Librojuegos y otros juegos narrativos

- Son modelos de juego con muy amplia aceptación y muy poco nivel de rechazo. Dicho de otro modo, a la mayor parte de las personas les gustan los juegos de investigación, en mayor o menor medida.

- Pueden jugarse con muy pocas reglas y mecanización, ya que ni su atractivo ni su esencia se encuentran en sus mecánicas. Estas son complementos al núcleo: resolver el misterio.

- Permiten incrustar muy fácilmente contenidos formativos, conocimientos, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- CARBONELL, J., MARTÍ, I.; *La máquina del tiempo. Guía didáctica para educadores*. Barcelona, 1985.
- CARBONELL, J., MARTÍ, I.; PUIG, T., *Elige tu propia aventura. El globo azul. Guía didáctica para educadores*. Barcelona, 1986.
- COTO BAUTISTA, J., *Personas y dados. Una guía para diseñar juegos de rol*. Oviedo, 2021.
- CROW, M. L., y NELSON, L. P., “The Effects of Using Academic Role-Playing in a Teacher Education Service-Learning Course”, en *International Journal of Role-Playing*, nº 5, 2014.
- DE LA FUENTE AGUILERA, A., *La simulación y el role playing como metodologías activas en el aula de Historia. “Corresponsales de guerra”: una propuesta didáctica para abordar la II Guerra Mundial*. Burgos, 2018.
- FEIJOO, J., “Cómo hacer un librojuego”, en URL: <https://guiondevideojuegos.com/disenio/narrativo/como-hacer-un-librojuego/>, consultado el 17 de julio de 2022.
- FEIJOO, J., “Ludificación (jueguización) en la educación: librojuegos”, en URL: <https://www.jacobofejoo.com/portfolio-item/investigacion-academica-librojuegos/>, consultada el 17 de julio de 2022.

Bibliografía

- FERNÁNDEZ DEL RÍO, J. P., “El origen educativo de los librojuegos. La enseñanza programada”, en URL: <https://www.jacobofejoo.com/portfolio-item/investigacion-academica-librojuegos/>, consultada el 17 de julio de 2022.
- GARCÍA-BARRERA, A., “Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*”, en *RED-Revista de Educación a Distancia*, nº 45, 2015.
- GRANDE DE PRADO, M., y ABELLA GARCÍA, V., “Los juegos de rol en el aula”, en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, nº 11, 2010.
- NEWHALL, B. P., *The Old School Renaissance Handbook*.
- PRADO RUBIO, E., y MARTÍNEZ PEÑAS, L., *Karma Zero*, Valladolid, 2019.
- RODRÍGUEZ DURANTE, M., *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid, 2019.
- RUBIO ASENSIO, M^a. I., “*REV*” *Juegos de Rol En Vivo, como metodología innovadora*. Barcelona, 2019.
- SAPTONO, L., “The Implementation of Role-Playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students’ Enjoyment and Students’ Test Scores”, en *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, Vol. 12, 2010.
- VILLAFUERTE, J., y ROJAS, M^a A., “The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development”, en *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 8, nº 2018.

Bibliografía

WEBS:

- RPG Museum: https://rpgmuseum.fandom.com/wiki/RPG_Museum, consultada el 14 julio de 2022.

- La Barba Rolera: <https://labarbarolera.blogspot.com/2015/09/que-es-old-school-rol.html>, consultado el 16 de julio de 2022.

- 7-9; un blog sobre juegos de rol: <http://sieteanueve.blogspot.com/2018/12/los-juegos-de-la-old-school-renaissance.html>, consultado el 16 de julio de 2022.

- Distrito digital: <https://www.districto-digital.com/metajuego-ventajas-e-inconvenientes/>, consultado el 17 de julio de 2022.

- Psitopia: <https://psitopia.blogspot.com/2012/06/metajuego-en-el-rol-bueno-o-malo.html>

- El rincón de Arturo: <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/index.php>, consultado el 17 de julio de 2022.

- La mirada de gorgona: <https://lamirada.produccionesgorgona.com/bleed-in-bleed-out/>, consultado el 17 de julio de 2022.

- Web de Jacobo Feijoo sobre librojuegos: <https://www.jacobofejoo.com/portfolio-item/investigacion-academica-librojuegos/>, consultada el 17 de julio de 2022.

Lecturas a recomendar o para prácticas:

Bibliografía

Mireia Machancoses sobre metajuego:
<https://lamirada.produccionesporgona.com/meta-rol-angel-o-demonio/>

Mireia Machancoses sobre Bleed:
<https://lamirada.produccionesporgona.com/bleed-in-bleed-out/>