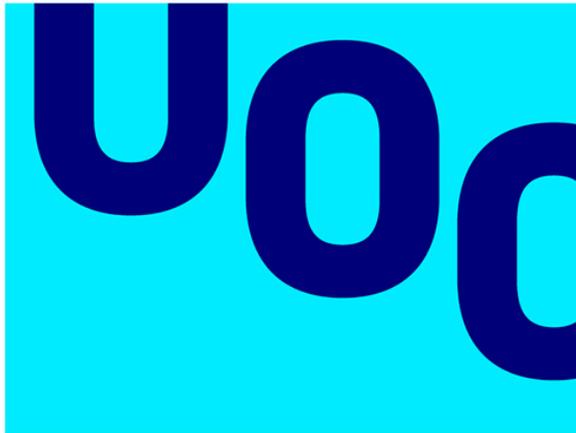


Narrativa procedimental, colaborativa y emergente en el juego de rol:
identificación, descripción y claves de diseño del evento memorable



Universitat
Oberta
de Catalunya

Joan Josep Pons López

Universitat Oberta de Catalunya

GAME - Grup d'investigació en aprenentatges, mitjans i entreteniment

Programa de Doctorat en Humanitats i Comunicació

Mayo de 2024

Directores de tesis

Jordi Sánchez Navarro, Ph. D

Antonio José Planells de la Maza, Ph. D

Miembro del comité

Víctor Navarro Remensal, Ph. D

Agradecimientos

A mi padre, por vigilarme cada mañana.

A Ali y a Nara, por todo el tiempo que les debo.

Al Dr. Planells y al Dr. Arnedo porque son quien quiero ser.

Al Dr. Sánchez-Navarro y al Dr. Navarro por sus consejos académicos.

A mi hermano y a mi madre, mi familia, por recordarme siempre de donde vengo.

A Rorqual, Mangotero y Ukko, por treinta y cinco años de banderillas y juegos de rol.

Al DJ2, a Fausto, a Ziore, a Chêne y a Zenon por compartir tres años de campaña en Chult.

Índice de figuras

Figura 1 - Aviso en el JRA De Profundis: Letters de The Abyss	48
Figura 2 - Chainmail: La Tabla de referencia fantástica y tabla de combate fantástico	111
Figura 3 - Tablas de oráculos del JRA Ironsworn	126
Figura 4 - Estructuras narrativas interactivas clásicas	179
Figura 5 - Primera edición de Dungeon Geomorphs de Gary Gygax	211
Figura 6 - Primera edición de Dungeon Master's design kit, de Gary Gygax	213
Figura 7 - Aplicación para la generación dinámica y procedimental de Daves Mapper	216
Figura 8 - Sistema Afanasyev	254
Figura 9 - Estadísticas de los análisis de eventos memorables	456

Índice de tablas

Tabla 1 - Clasificación de primer nivel (Pragmático): JRAs	52
Tabla 2 - Estéticas de los juegos de rol contrapuestas con tipologías de jugadores	55
Tabla 3 - Clasificación de segundo nivel (Experiencial)	59
Tabla 4 - Características principales de los juegos NSR / OSR	61
Tabla 5 - Clasificación de tercer nivel (Semántico): JRAs	67
Tabla 6 - Resumen de todas las clasificaciones y capas de los JRAs	68
Tabla 7 - Clasificación de primer nivel (Pragmático): JRDs	72
Tabla 8 - Clasificación de segundo nivel (Experiencial): JRDs	74
Tabla 9 - Relación entre sistemas de combate y perspectivas en los JRDs	75
Tabla 10 - Clasificación de tercer nivel (Semántico): JRDs	82
Tabla 11 - Resumen de todas las clasificaciones y capas de los JRDs	83
Tabla 12 - Comparativa entre Tychsen (2006) y Mackay (2001) sobre los elementos de los JRAs	85
Tabla 13 - Esferas de interpretación de Mackay y Erving Goffman	95
Tabla 14 - Clasificación de tablas de generación implícita y de generación explícita	112
Tabla 15 - Tipos de textualidades en los JRAs	167
Tabla 16 - Perfiles de autor en los JRAs	168
Tabla 17 - Tabla mostrando algunas tipologías de eventos	185
Tabla 18 - Clasificación de tipos de elecciones	195
Tabla 19 - Categorización según el objetivo, la tecnología y el modelo de diseño de su algoritmo	220
Tabla 20 - Procedimientos narrativos y mecánicos explícitos e implícitos	223
Tabla 21 - Problemáticas de la narrativa emergente	235
Tabla 22 - Puntos clave de las diferentes narrativas interactivas	256
Tabla 23 - Cuadro de variables de la ficha de análisis de transcripciones y eventos memorables	278
Tabla 24 - Resumen de los objetos de análisis, sus metodologías y sus variables	286
Tabla 25 - Previsión que a enero de 2020: diferentes escenarios de recolección de datos	290
Tabla 26 - Protocolo de referencia al material de campo	300
Tabla 27 - Tabla de potencial emergente de los sistemas de resolución de acciones en un JRA	355
Tabla 28 - Sistemas de generación procedimental	359
Tabla 29 - Sesiones de juego de la cohorte 1 (Observación directa participativa)	440

Tabla 30 - Sesiones de juego de la cohorte 2 (Observación indirecta)	441
Tabla 31 - Sesiones de juego de la cohorte 3 (Observación indirecta)	445
Tabla 32 - Sesiones de juego de la cohorte 4 (Observación indirecta)	445
Tabla 33 - Sesiones de la cohorte RogueWatson (Observación indirecta en streaming)	446
Tabla 34 - Sesiones de la cohorte (Adam Koebel) (Observación indirecta en streaming)	447
Tabla 35 - Sesiones de la cohorte Nat19 (Observación indirecta en streaming)	448
Tabla 36 - Sesiones de la cohorte StorytellingRon (Observación indirecta en streaming)	448
Tabla 37 - Sesiones de la cohorte Partidas de Rol online (Observación indirecta en streaming)	449
Tabla 38 - Sesiones de la cohorte PiedraBruja (Observación indirecta en streaming)	450
Tabla 39 - Sesiones de la cohorte AnkherMetalYT (Observación indirecta en streaming)	451
Tabla 40 - Sesiones de la cohorte La Pantalla del Master (Observación indirecta en streaming)	451
Tabla 41 - Ejemplo de transcripciones y localización de eventos en un ciclo de C1	452
Tabla 42 - Ejemplo de transcripciones y localización de eventos en un ciclo de C2	453
Tabla 43 - Lista de eventos memorables seleccionados de los ciclos de ToA de C1 y C2	454
Tabla 44 - Entrevistas seleccionadas	459
Tabla 45 - Resumen de la muestra de retellings	459
Tabla 46 - Ejemplo de vaciado de retellings	464

Índice de capítulos y secciones

1. Introducción	12
1.1. Problemáticas	16
1.1.1 Problemáticas principales	16
1.1.1 Problemáticas secundarias	17
1.2. Preguntas de investigación	18
1.3. Objetivos	20
1.4. Justificación	22
2. El juego de rol	27
2.1. La exploración del Yo como fundamento del juego de rol analógico	31
2.2. Los orígenes del aparato mecánico y sus sistemas	33
2.3. Definición de juego de rol analógico	36
2.4. Tipos de juegos de rol	44
2.4.1. El juego de rol analógico	45
2.4.1.1. Clasificación de nivel pragmático	47
2.4.1.2. Clasificación de nivel experiencial	52
2.4.1.3. Clasificación de nivel semántico	59
2.4.2. El juego de rol digital	70
2.4.2.1. Clasificación de nivel pragmático	71
2.4.2.2. Clasificación de nivel experiencial	72
2.4.2.3. Clasificación de nivel semántico	74
2.5. Elementos constitutivos de los juegos de rol	85
2.5.1. Jugadores y personajes: Identificación, interpretación, el DJ y el metarol	87
2.5.1.1. Exploración de la identidad	92
2.5.1.2. Interpretación del personaje	94
2.5.1.3. El director de juego	99
2.5.1.4. Metajugar o metarolear y procesos de contaminación cultural	103
2.5.2. Reglamento: Mecánicas y sistemas	105
2.5.2.1. Tecnología procedimental e incertidumbre: dados, tablas y cartas	108
2.5.2.2. Sistemas de resolución de acciones	113
2.5.2.3. Sistemas de combate y magia	115
2.5.2.4. Sistema de progresión	117
2.5.2.5. Sistemas de generación de entornos	118
2.5.2.6. Sistemas genéricos	120
2.5.2.7. Sistemas narrativos	122

2.5.3. El Mundo: Ficción, mundos posibles y narrativa ambiental	126
2.5.3.1. Ficción	131
2.5.3.2. Mundos posibles	136
2.5.3.3. Narrativa ambiental	139
2.6. Génesis y evolución de los juegos de rol	144
2.6.1. Contexto e influencias: juegos de guerra, literatura y cine	144
2.6.2. Las siete generaciones de juegos de rol	149
2.6.3. Límites de los juegos de rol: teatro y transmedia	157
3. La narrativa lúdica	164
3.1. Mecánicas narrativas	170
3.2. Narrativa interactiva	173
3.2.1. Estructuras narrativas interactivas	177
3.2.3. El Evento: Pulsaciones, nodos y storylets	183
3.2.4. Elecciones: la proyección de la actuación	192
3.2.5. Los relatos canónicos: La aventura, la Quest y el facilitador de misiones	196
3.2.6. La paradoja de la narrativa interactiva	198
3.3. Narrativa procedimental	203
3.3.1. Generación procedimental	203
3.3.2. Tipos de generadores procedimentales	210
3.3.3. De la generación procedimental a la narrativa procedimental	221
3.4. Narrativa emergente	228
3.4.1. Contexto, consistencia y coherencia	232
3.4.2. Emergencia intencionada (explícita) y no intencionada (implícita)	238
3.4.3. Agentes virtuales y rasgos de personalidad	239
3.5. Narrativa colaborativa y teoría de la recepción	243
3.6. Narrativa generativa	251
3.7. Corolario de la narrativa procedimental: manifestaciones en otros medios	257
4. Metodología	262
4.1. Análisis de sesiones de juego	264
4.1.1. Método cualitativo y Grounded Theory	264
4.1.2. Variables	270
4.1.3. Muestra	282
4.2. Planificación e instrumentos de análisis	288
4.2.1. Ética y Ethos	291
4.2.2. Validación teórica	291

4.2.3. Ficha de análisis de transcripción de sesión y evento memorable	292
4.2.4. Guion de entrevista	296
5. Resultados	298
5.1. Tipos de juegos de rol, de sesiones y de textualidades	300
5.2. Sistema de creación de personajes	301
5.3. Sistema de resolución de acciones	303
5.3.1. Sistemas de combate	304
5.3.2. Sistemas secundarios	306
5.3.3. Críticos y pifias	307
5.4. Tecnología procedimental	309
5.4.1. Lanzamiento de dados	310
5.4.2. Uso de tablas	311
5.4.3. Uso de mapas	312
5.5. El director de juego	312
5.5.1. Interpretación de PNJs	313
5.5.2. Flexibilidad en el reglamento y reglas caseras	314
5.5.3. Improvisación y autenticación	314
5.6. Tipos de narrativa	316
5.6.1. Narrativa clásica	317
5.6.2. Narrativa interactiva	319
5.6.3. Narrativa procedimental	321
5.6.4. Narrativa emergente	322
5.6.4.1. De abajo a arriba y de arriba a abajo	324
5.6.4.2. Narrativa emergente intencionada (explícita)	326
5.6.4.3. Narrativa emergente no intencionada (implícita)	327
5.6.5. Narrativa colaborativa	327
5.6.6. Narrativa generativa	331
5.7. Aspectos principales del evento	332
5.7.1. Espacio, localización o escenario	333
5.7.2. Interpretación del personaje	336
5.7.3. Elecciones significativas	341
5.8. Mecánicas narrativas	343
5.9. Otras consideraciones	345
5.9.1. Contaminación y Metajuego	347
5.9.2. Suspensión de la incredulidad	348

6. Discusión: herramientas para la generación de eventos memorables	353
6.1. El sistema	353
6.2. El director de juego	361
6.3. El jugador	363
6.4. El personaje	366
6.5. La ficción	367
6.6. La trama	369
6.7. El evento y el evento memorable	373
7. Conclusiones	376
7.1. Revisión de las preguntas de investigación	376
7.2. Revisión de los objetivos	380
8. Futuras líneas de investigación	390
8.1. Eventos memorables	390
8.2. Juegos de rol	392
8.3. Narrativa interactiva	393
9. Referencias	397
9.1. Bibliografía	397
9.2. Ludografía	425
9.3. Filmografía	430
10 Anexos	431
10.1. Tablas de críticos y pifias creada por C1	431
10.2. Extracto del diario de campo	432
10.3. Muestras y gráficas de sesiones de juego, eventos, entrevistas y <i>retellings</i>	440
10.4. Lista de herramientas para la generación de eventos memorables	468
10.5. Soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva	472
10.6. Análisis de transcripciones	475
10.6.1. Análisis de la Cohorte 1 ToA - Observación participativa	475
10.6.1.1. Datos del grupo de jugadores	475
10.6.1.2. Transcripciones de sesiones de juego	481
10.6.2. Análisis de la Cohorte 2 ToA - Observación indirecta	519
10.6.2.1. Datos del grupo de jugadores	520
10.6.2.2. Transcripciones de sesiones de juego	522

Glosario

ARPG , <i>action RPGs</i>	IS , <i>interactive storytelling</i>
ASM , <i>action-selection mechanism</i>	JRA , <i>juego de rol analógico</i>
BPs , <i>building points</i>	JRD , <i>juego de rol digital</i>
CAQDAS , <i>Computer Assisted/Aided Qualitative Data Analysis Software</i>	JRPGs , <i>japanese role playing games</i>
CHYOA , <i>choose your own adventure</i>	LARPs , <i>live action roleplaying games</i>
CoRP , <i>collaborative roleplaying</i>	MMORPG , <i>massive multiplayer online role playing games</i>
CRPGs , <i>computer RPGs</i>	MUDs , <i>multi user dungeons</i>
D&D 5e , <i>Dungeons & Dragons</i> , quinta edición	NSR , <i>new school revolution</i>
D&D , <i>Dungeons & Dragons</i> , cualquier edición	OSR , <i>old school renaissance o revival</i>
DA , <i>double Appraisal</i>	PbtA , <i>powered by the apocalypse</i>
DDM , <i>distributed drama management</i>	PJ , <i>personaje jugador</i>
DJ , <i>director de juego</i>	PNI , <i>paradoja de la narrativa interactiva</i>
DLC , <i>downloadable content</i>	PNJ , <i>personaje no jugador (controlado por el DJ)</i>
ERPGs , <i>eastern RPGs</i>	PX , <i>puntos de experiencia</i>
FFG , <i>Fantasy Flight Games</i>	Quest , <i>misión, objetivo o aventura</i>
FitD , <i>forged in the dark</i>	Storylets , <i>unidades narrativas</i>
GDS , <i>game, drama, simulation</i>	TBC , <i>turn based combat</i>
GM , <i>game master</i>	TGP , <i>tabla de generación procedimental</i>
GNS , <i>gamist, narrativist, simulationist</i>	VTT , <i>las plataformas Virtual TableTop</i>
IDN , <i>interactive digital narrative</i>	WRPGs , <i>western RPGs</i>
IF , <i>interactive fiction</i>	

Resumen

Los juegos de rol de analógicos generan narrativas emergentes gracias, en parte, al uso de herramientas y sistemas de generación procedimental, estocástica y heurística. Estos relatos se generan en colaboración entre los jugadores que controlan a los personajes y la figura del director de juego. El director de juego controla a los personajes no jugadores, la textura de la ficción y de la narración y el sistema de autenticación de esta ficción, es decir, el reglamento. Estos relatos emergentes construidos en colaboración entre jugadores, director de juego y sistema se convierten, en ocasiones, en eventos memorables que los jugadores destacan y que recuerdan y comparten entre los miembros de sus propias ideoesferas (un grupo de jugadores) y semioesferas (los jugadores de rol en general). En esta tesis, gracias al doble marco teórico sobre juegos de rol y sobre narrativa lúdica, se construye un modelo de análisis y descripción de estas experiencias memorables y, gracias al análisis de transcripciones de sesiones de juegos de rol analógicos y a la localización y descripción de eventos memorables, se propone un conjunto de herramientas pormenorizado para facilitar el diseño de sistemas que favorezcan tanto la generación de escenarios de narrativa emergente, como, y por extensión, la convergencia de estos escenarios hacia experiencias y eventos que perduren en el recuerdo de los jugadores.

Summary

Analog role-playing games generate emergent narratives thanks, in part, to the use of procedural, stochastic, and heuristic generation tools and systems. These stories are generated in collaboration between the players who control the characters and the figure of the game master. The game master controls the non-player characters, the texture of the fiction, the narrative and the authentication system of this fiction, that is, the rules. These emergent narratives constructed in collaboration between players, game master and system, sometimes become memorable events that the players highlight and that are remembered and shared among the members of their own ideospheres (a group of players) and semiospheres (the analogue role-playing players in general). In this thesis, thanks to the double theoretical framework on role-playing games and on playful narrative, a model of analysis and

description of these memorable experiences is built and, thanks to the analysis of transcripts of analog role-playing game sessions and the location and description of memorable events, a detailed set of tools is proposed to facilitate the design of systems that favor both the generation of emergent narrative scenarios and, by extension, the convergence of these scenarios towards experiences and events that last in the players' memories.

Resum

Els jocs de rol analògics generen narratives emergents gràcies, en part, a l'ús d'eines i sistemes de generació procedimental, estocàstica i heurística. Aquests relats es generen en col·laboració entre els jugadors que controlen els personatges i la figura del director de joc. El director de joc controla els personatges no jugadors, la textura de la ficció i la narració i el sistema d'autenticació d'aquesta ficció, és a dir, el reglament. Aquests relats emergents construïts en col·laboració entre jugadors, director de joc i sistema es converteixen, de vegades, en esdeveniments memorables que els jugadors destaquen i que recorden i comparteixen entre els membres de les seves pròpies ideoesferes (un grup de jugadors) i semioesferes (els jugadors de rol en general). En aquesta tesi, gràcies al doble marc teòric sobre jocs de rol i sobre narrativa lúdica, es construeix un model d'anàlisi i descripció d'aquestes experiències memorables i gràcies a l'anàlisi de transcripcions de sessions de jocs de rol analògics i a la localització i descripció d'esdeveniments memorables, es proposa un conjunt d'eines detallades per facilitar el disseny de sistemes que afavoreixin tant la generació d'escenaris de narrativa emergent, com i per extensió, la convergència d'aquests escenaris cap a experiències i esdeveniments que perdurin en el record dels jugadors.

1. Introducción

En los últimos años, en especial en la última década, el juego de rol analógico (JRA) ha vivido un periodo de expansión, adopción y consolidación impulsado, por un lado, por uno de sus títulos principales, el juego *Dungeons & Dragons*, en especial desde su quinta edición (Wizards of the Coast, 2014) y, por otro lado, por la eclosión de los juegos de rol pertenecientes a la escena independiente, reforzados por estrategias de distribución como las plataformas de *crowdfunding* o la popularidad de las licencias de reglamentos abiertos, como la *Open Game Licence* (OGL) o los *System Reference Documents* (SRDs). La transmedialidad de algunos de estos juegos y de sus ambientaciones, como la ambientación situada en los *Reinos Olvidados* para el juego *Dungeons & Dragons*, han ampliado estos canales de adopción facilitando la incorporación de nuevos aficionados que se acercan al JRA desde las novelas de fantasía, las películas o los videojuegos, como el caso reciente de *Baldur's Gate III* (Larian studios, 2023). En contraste con este panorama expansivo y de consolidación, resulta paradójica la escasez de estudios e investigaciones que se centren en este artefacto lúdico y cultural. En la sección 1.4 *Justificación*, de este mismo capítulo, se realiza una revisión de los principales estudios sobre los JRAs, tanto a nivel nacional como internacional, y se evidencia esta necesidad. Este es uno de los principales motivos que impulsan esta investigación.

Por otro lado, la narrativa interactiva, procedimental, colaborativa y emergente se ha estudiado en otros medios, como en la literatura, el cine o los videojuegos, pero no se ha estudiado desde la perspectiva del juego de rol. Esto supone una paradoja, máxime cuando los teóricos y teóricas de este tipo de narrativas, que en esta tesis se han englobado bajo el concepto de narrativa lúdica, apuntan, unánimemente, al JRA como fuente principal de inspiración (Aarseth, 1997; Murray, 1999; Ryan, 2006; Jenkins, 2004; Koenitz, 2015), como paradigmas de diseño (Burgess, 2022; Kreminski, 2021a; Mateas y Stern, 2003; Louchart et al., 2017; Aylett et al., 2010) o como artefacto cultural con sistemas narrativos colaborativos (Fine, 1983; Mackay, 2001; Laws, 2002). Sin embargo, tampoco existe un estudio que investigue esta relación entre el JRA y la construcción narrativa, por este motivo se propone el estudio de la perspectiva narrativa del JRA como foco de esta tesis. Finalmente, como

vector de análisis principal de este estudio, como herramienta que conecte la narrativa y los sistemas mecánicos, se analiza en profundidad el concepto de evento memorable: situaciones o escenas que son destacadas por los jugadores, como experiencias climáticas que recuerdan y comparten entre los miembros de sus propias ideoesferas y semioesferas (Lotman y Navarro, 1998).

De este modo, esta tesis doctoral, esta investigación, sitúa su tema principal en el juego de rol analógico, focalizando en su construcción narrativa y en particular en la capacidad del diseño de sus sistemas para generar, en primer lugar, escenarios de narrativas emergentes y en segundo lugar, en la aparición, facilitada por estos espacios de posibilidades emergentes, de eventos memorables que serán recordados y transmitidos por sus jugadores.

Una vez situado el tema principal y el foco principal, en este capítulo también se plantean las problemáticas principales y secundarias, así como las preguntas de investigación que se asocian a estas problemáticas y los objetivos que se desprenden de estas preguntas y que este estudio se propone abordar. Los elementos narrativos clave que forman parte de las estructuras fundamentales de los JRAs, como los sistemas mecánicos, los personajes, la ficción y el relato y sus eventos, conforman los pilares principales del objeto de estudio desde la perspectiva narrativa, y conforman una estructura fundamental que se reproducirá en los capítulos sucesivos. Para alcanzar los objetivos que este trabajo se plantea, en primer lugar ha sido necesario describir y categorizar de modo sistemático el juego de rol, estableciendo su ontología fundamental y una propuesta taxonómica. En segundo lugar, también ha sido necesario identificar y describir las principales subestructuras de la narrativa lúdica, planteando las siguientes categorías: la narrativa interactiva, la narrativa procedimental, la narrativa emergente, la narrativa colaborativa y la narrativa generativa.

Para construir este marco teórico, por lo que se refiere al estudio de los JRAs, se ha recurrido a los trabajos seminales de Fine (1983) y Mackay (2001) y a las propuestas desde el campo de los *game studies* (Stenros et al., 2007; Tychsen, 2006; Montola et al., 2009; Zagal y Deterding, 2018). Por lo que respecta al marco teórico de la narrativa lúdica, se ha revisado, principalmente, la literatura académica que trabaja con la narrativa interactiva digital

(Aarseth, 1997; Murray, 1999; Jenkins, 2004; Mateas y Stern, 2003; Ryan, 2006; Louchart y Aylett, 2010; Crawford, 2013; Laurel, 2014; Koenitz et al., 2017; Kreminski y Wardrip-Fruin, 2018; Short, 2019). Además, con el objetivo de realizar un estudio ontológico que cubriera un espectro de fuentes amplio e inclusivo desde el punto de vista de los propios jugadores y diseñadores, la base fundamental de las fuentes académicas se ha complementado tanto con autores divulgativos que conectan aspectos del JRA y la narrativa, como por ejemplo el trabajo Grouling (2010) o las teorías clásicas surgidas en blogs y foros de reconocidos diseñadores de JRAs (Laws, 2002; Kim, 2003; Edwards, 2004a y 2004b; Alexander, 2012). Finalmente, es importante para una investigación doctoral la familiaridad con los trabajos realizados por otros investigadores en sus respectivas tesis doctorales, tanto desde la perspectiva del JRA (Sevillano, 2008; Samuel, 2016; Rueda-Serón, 2018; Rodríguez, 2020; Mizer, 2020; Torrebejano, 2024;), como desde la perspectiva de la narrativa interactiva (Riedl, 2004; Navarro, 2013; Roth, 2015; Colom, 2023). Se evidencia, no obstante, en los temas de las tesis, la tangencialidad del JRA como objeto de estudio, siendo, en general, instrumentalizado como “herramienta para”. Es complejo identificar trabajos que aborden el juego de rol como objeto de estudio de *per se* y que propongan metodologías de análisis o evaluación o establezcan debates sobre sus cualidades formales, pragmáticas o semánticas. Esta escasez, tangencialidad e instrumentalización se analiza en la sección final de este capítulo 1.4. *Justificación*, donde se argumenta a favor de la necesidad de un planteamiento epistemológico del JRA.

En segundo lugar, después de consolidar un marco teórico fundamental y sólido, ha sido necesario desarrollar una herramienta de análisis que permitiera describir el segundo objeto de estudio de esta tesis, la sesión de juego de un JRA. Esta herramienta se ha construido con metodologías cualitativas derivadas de teorías como la *Grounded Theory* (Babbie, 2021; Corbin y Strauss, 2015), el análisis de contenido y el análisis sentimental (Li y Wu, 2010; Bhattacharjee, 2012) o el modelo de codificación en espiral (Schilling, 2006). Gracias a este instrumento, a esta herramienta de análisis de sesiones de JRAs y a su construcción teórica, se han podido describir las herramientas relacionadas con la generación de narrativas emergentes y con la aparición de eventos memorables en sesiones de juego de JRAs.

Un resumen cronológico divide el estudio en tres años, el primer año se dedicó a la revisión de la literatura y del estado del arte y a generar un corpus de documentación fundamental. En ese primer año se plantearon, después de la lectura de los materiales, las principales categorías del marco teórico y se procedió al inicio de la redacción de un borrador tentativo del mismo. Ese marco teórico tenía en un inicio tres bloques: un primer bloque dedicado a los juegos de rol, donde se describía su definición, tipología y como se generaron y evolucionaron sus sistemas, un segundo bloque donde se describían los diferentes tipos de narrativa lúdica: narrativa interactiva, procedimental, emergente, colaborativa y generativa, y un tercer bloque dedicado a la generación procedimental, que en última instancia se integró dentro de la sección de narrativa procedimental, quedando así el marco teórico distribuido finalmente en solo dos bloques, que se plantean en los capítulos 2. *El juego de rol* y 3. *La narrativa lúdica*.

Por lo que respecta a la estructura del trabajo, su planificación inicial y sus marcos epistemológicos y modelos y métodos de análisis, se explican en el capítulo 4. *Metodología*, y fueron desarrollados e implementados durante el segundo año. En esta segunda fase, se siguió profundizando también en la lectura de las fuentes, incorporando nueva documentación en cascada, y se procedió también a la segunda redacción del marco teórico, revisado y ampliado. En el segundo año, de todos modos, el objetivo principal se focalizó en la recolección de sesiones de juego grabadas que luego se transcribieron, en la realización de entrevistas a directores de juego y su posterior transcripción y en la recolección de historias de usuario (*retellings*) en foros y blogs. Al final de este segundo año, también se procedió a la elaboración, con procesos de codificación en espiral, del modelo de análisis de eventos memorables, descrito también en el capítulo 4. *Metodología*.

Finalmente, el tercer año, se sintetizó el marco teórico, recortando todas las partes que no apelasen de un modo más o menos directo al tema y el foco, y se procedió al análisis de sesiones transcritas con el modelo desarrollado en el segundo año, proceso con el que se refinó el mismo modelo de análisis de modo iterativo. En este tercer año, durante el análisis final de las transcripciones de sesiones de juego, se redactó el capítulo 5. *Resultados*, donde se muestran evidencias contrastadas sobre las distintas herramientas de generación de eventos

memorables localizadas y descritas en las dos transcripciones seleccionadas: las dos cohortes (C1 y C2) que jugaron en paralelo la campaña titulada *Tomb of annihilation* (Wizards of the Coast, 2017) (ToA), del juego *Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the Coast, 2014). También, en este tercer año, se redactó el capítulo 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*, donde se resumen y describen todas estas herramientas, categorizadas en el mismo orden taxonómico que rige todo el estudio. Finalmente, durante este tercer año se redactó el capítulo de 7. *Conclusiones* y el capítulo 8. *Futuras líneas de investigación*, donde se revisan las preguntas y los objetivos de la investigación uno por uno, determinando si se han conseguido y como se han conseguido y si se pueden proyectar en investigaciones futuras. Se proporcionan, además de una bibliografía y ludografía completas en el capítulo 9. *Referencias y bibliografía*, muestras tanto de las transcripciones analizadas, como del modelo de análisis y de las herramientas descritas en los resultados, en el capítulo 10. *Anexos*.

1.1. Problemáticas

Una vez expuestos el tema principal y el foco de esta investigación, y revisadas algunas de sus fuentes teóricas fundamentales, se exponen aquí de manera clara y sucinta las problemáticas principales y secundarias que aborda esta tesis doctoral.

1.1.1 Problemáticas principales

1. **Falta de un modelo de análisis del evento memorable en el juego de rol.** Los jugadores recuerdan y reproducen eventos seleccionados de las sesiones de juego en las que participan. No se sabe qué escenarios facilitan estos eventos, ni como se generan. Es necesario un modelo de análisis para:
 - a. **Identificar** en las transcripciones estos eventos memorables
 - b. **Describir** como se generan las narrativas emergentes que los facilitan

- c. Aprender a **diseñar** los sistemas que generan estas narrativas emergentes y que las convierten en eventos memorables.
2. **Falta de una ontología fundamental del juego de rol.** El corpus teórico está repartido entre manifiestos en foros y blogs que están desapareciendo y monografías exploratorias y divulgativas. Falta de síntesis y profundidad. Es necesario para el resolver el problema 1.
3. **Falta de una ontología fundamental de la narrativa procedimental, emergente y colaborativa.** Solo se ha explorado la teoría desde la perspectiva de la narrativa interactiva digital (Aarseth, 1997; Murray, 1999; Ryan 2006, Louchart y Aylett, 2010; Koenitz et. al, 2015), pero no desde la analógica. Las monografías son exploratorias y divulgativas (Short, 2019). Falta de síntesis y profundidad. Es necesario para el resolver el problema 1.

1.1.1 Problemáticas secundarias

4. **Falta un modelo epistemológico de estudio para el juego de rol.** El juego de rol se estudia siempre desde otras disciplinas, pero no desde sí mismo: El juego de rol en entornos educativos (Rueda-Serón, 2018), el juego de rol desde la perspectiva editorial (Sevillano, 2008) o el juego de rol desde la transmedialidad (Torrebejano, 2024) son tesis doctorales que demuestran esta tangencialidad. El juego de rol también se ha investigado desde la perspectiva de los estudios literarios (Samuel, 2016; Mizer, 2020), la que quizás sea la perspectiva más próxima a la de este estudio, sin ser igualmente el elemento central de esas tesis doctorales.
5. **Falta de síntesis en las respuestas a la conciliación de la paradoja de la narrativa interactiva (PNI)** de Louchart y Aylett (2003). La paradoja de la narrativa interactiva expresa que cuanto más libertad le das a un usuario para que cree su propia historia, menos consistencia y coherencia muestra el relato final, resultando, por tanto, más

insatisfactorio. La PNI ayuda a describir las problemáticas asociadas con el evento memorable en un contexto de narrativa emergente y de libertad de actuación (Murray, 1999; Navarro, 2013). Los intentos de reconciliación y solución de la PNI (Murray, 1999; Mateas y Stern, 2003; Gervás y Peinado, 2004; Louchart y Aylett, 2010; Truesdale et al., 2013; Crawford, 2013; Wardrip-Fruin, 2018; Horneman, 2019; Keenan y Hill, 2019; Mason et al., 2019; Snow, 2019) ofrecen claves importantes que facilitan la aparición y diseño de la narrativa emergente, y por extensión, del evento memorable, en distintos medios. Sin embargo, estas propuestas de solución son fragmentarias y están aisladas las unas de las otras, evidenciando la necesidad de una síntesis fundamental.

6. **Falta de una respuesta a la crítica interna de los game studies sobre el juego de rol como un artefacto lúdico liminal.** Durante el período de definición de los game studies, de forma regular y sistemática, se planteó la posibilidad de que los juegos de rol no se podían considerar juegos, por los problemas que generaban al ser analizados desde claves formales como la ausencia de condiciones de victoria, la falta de delimitación de los marcos espacio temporales o la negociación continua del reglamento entre los jugadores (Salen y Zimmerman, 2004, p. 80; Juul, 2011, p. 43). Esto colocó al juego de rol en una posición lúdica liminal (Adams y Rollings, 2003; Davidson y Costikyan, 2011; Crawford, 2013; Rogers, 2014). Este planteamiento puede ser contrastado y contestado con una ontología y un marco teórico sólido.

1.2. Preguntas de investigación

“A properly framed question contains the answer”

(Babbie 2010, p. 91)

Del planteamiento de estas problemáticas, emergen preguntas que se alinean con las de otros investigadores del JRA y de la narrativa interactiva. Kreminski (2020), por ejemplo, se pregunta “how and why players use games to tell stories of their own” (p. vi) e introduce el término *authorship play* del siguiente modo: “player storytelling practices around emergent

narrative games as a form of authorship play” (p. vi). Este *authorship play* invita a plantearse el cómo se generan estos relatos emergentes y desemboca de modo inevitable en la propuesta instrumental de un conjunto de herramientas de diseño de sistemas. Plantearse el porqué, es una pregunta que se sitúa en el espectro filosófico, y a pesar de que resulta muy interesante, no se alinea con el foco de esta tesis doctoral. Matthew Tyler-Jones (2013) se cuestiona una pregunta que también resulta fundamental, desde la perspectiva de la experiencia de usuario, “Did confidence that they were changing the story affect users’ emotional engagement?” (2013). Esta pregunta resulta relevante para esta tesis por varios motivos. En primer lugar, el juego de rol ha interiorizado el paradigma de la interactividad, incorporando el concepto de actuación entendido como “el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (Murray, 1999, p. 139), pero el sistema guía al jugador, dirigiendo esta libertad (Navarro, 2013). En segundo lugar, parte de la diversión emerge de los retos que se plantean los propios jugadores, retos que en algunos casos son mecánicos y en otros son narrativos, pero que siempre generan relatos emergentes. En tercer y último lugar, otro de los vectores importantes de los JRAs son los sistemas de generación de narrativas procedimentales y colaborativas, en particular aquellos sistemas que permiten a unos jugadores crear narrativas para que otros jugadores las jueguen y disfruten, incorporándose a las ficciones (Calleja, 2011). En este sentido, esta tesis doctoral se plantea dos preguntas de investigación (PI) principales.

PI 1: ¿Cómo se pueden analizar y describir los escenarios de generación de narrativas emergentes que facilitan la aparición de eventos memorables en una sesión de JRA?

PI 2: ¿Qué herramientas de diseño resultan claves para facilitar la aparición de estos eventos memorables?

Es decir: ¿Se puede diseñar un modelo de análisis que permita describir y facilitar herramientas para la generación de relatos emergentes y su conversión en momentos memorables? Además de estas preguntas principales, también se plantean algunas preguntas secundarias que amplían el alcance de las primeras:

PI 3: ¿De la síntesis de las soluciones a la PNI, se pueden extraer herramientas que ayuden a la generación de eventos memorables?

PI 4: ¿Puede la narrativa interactiva digital, en especial el juego de rol digital (JRD), aprovechar las metodologías y herramientas de diseño analógicas que se plantean y describen en esta tesis?

PI 5: ¿Es el juego de rol un artefacto lúdico liminal? ¿Demuestra la construcción de un marco teórico fundamental este planteamiento, en uno u otro sentido?

1.3. Objetivos

El objetivo principal de esta tesis doctoral es identificar, analizar y describir las mecánicas, sistemas y dinámicas procedimentales presentes en los JRAs que generan experiencias narrativas emergentes y eventos memorables. La consecuencia natural después de la identificación, el análisis y la categorización de estos sistemas es la evaluación de sus potencialidades y una propuesta centrada en su uso como herramientas de diseño (herramientas que se describen y facilitan en el capítulo 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*, y que se resumen en una lista en el anexo 10.4. *Lista de herramientas para la generación de eventos memorables*). Los objetivos de esta tesis se han configurado alineándose, de este modo, con este objetivo principal y se describen a continuación.

Objetivos Principales

Objetivo 1: identificar, analizar y describir las mecánicas, sistemas y dinámicas procedimentales presentes en los JRAs que generan experiencias narrativas emergentes y eventos memorables

Objetivo 2: proponer un modelo para analizar sesiones de juego y para describir eventos memorables localizados en sesiones de JRAs

Objetivo 3: proporcionar herramientas para diseñar sistemas que faciliten la aparición de relatos emergentes y de eventos memorables

Otros objetivos

Objetivo 4: proponer una ontología fundamental del juego de rol

Objetivo 5: proponer una ontología fundamental de la narrativa lúdica

Objetivo 6: dar respuesta o conciliación a la paradoja de la narrativa interactiva digital y plantear posibles convergencias analógicas

Objetivo 7: contribuir al planteamiento epistemológico de los JRAs

Objetivo 8: dar respuesta a la crítica interna desde los *game studies* sobre el juego de rol y sus formalidades liminales

1.4. Justificación

Esta investigación se justifica, entre otras razones, por un lado, por el importante crecimiento en los últimos años en número de jugadores del juego analógico, tanto del JRA como del juego de mesa; artefactos culturales presentes ya en casi todas las casas y que forman parte de una de las opciones de entretenimiento preferidas por las personas y las familias. *Dungeons & Dragons*, por ejemplo (Orr Industry Report, 2022), posee un volumen de unos cincuenta millones de jugadores alrededor del mundo, de los cuales se calcula que unos quince millones juegan regularmente y que, en 2023, estaba compuesto por un 59% de hombres y un 40% de mujeres (un 1% se declara no binario). Además, el juego ha crecido en número de jugadores durante siete años consecutivos en Europa, aumentando su práctica, solo en 2023, un 65%. Por otro lado, esta investigación también se justifica porque en contraste con estos datos, el mundo académico todavía no ha dedicado suficientes espacios de análisis y reflexión a los juegos de rol; sin una asociación de investigadores, sin congresos y sin un corpus ontológico homogéneo, el juego de rol es un campo de estudio cultural, social, polifacético y actual, pero aunque parezca extraño, visitado rara vez por los investigadores. La escasez de investigaciones académicas que tienen por objeto central este tipo de juegos, puede verse, por ejemplo, al revisar las tesis sobre juegos de rol publicadas en España listadas en el portal *Teseo*:

- **Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario.** (Penelope Ranera, 1999). Un trabajo que “propone una interpretación sobre mitología urbana a través del análisis de los juegos de rol”
- **Los juegos de rol de "espadas y brujería (sic)" para ordenador. Un analisis (sic) de los más populares en España entre 1989 y 1995.** (Maria Luisa Navia-Osorio, 2000). Una propuesta que “estudia los juegos de rol para ordenador, cuyos contenidos recogen elementos temáticos del subgénero fantástico de "espadas y brujería"

- **Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor.** (Héctor Sevillano, 2008), cuyo título resume con envidiable economía el contenido de sus más de 900 páginas
- **La construcción narrativa en los juegos de rol: desde los RPGs tradicionales hasta los MMORPGs** (Laksmy Irigoyen, 2017). Un “estudio sobre la narratividad en los juegos de rol en distintos medios”
- **Las actividades de juego de rol en el marco de una propuesta en la formación inicial del profesorado de ciencias de educación secundaria contextualizada en el problema del calentamiento global.** (Jose Antonio Rueda-Serón, 2018). Un trabajo que “se enmarca en una línea de investigación sobre la formación inicial del profesorado de ciencias de secundaria (FIPCS)”
- **El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol. Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años.** (Sandra Rodríguez, 2020) Un trabajo que propone “dimensionar los aprendizajes implícitos que emergen de los videojuegos de rol, tomando como objeto de estudio el videojuego *Dark Souls III*”
- **Intermedialidad y transmedialidad en los mundos narrativos de los juegos de rol en vivo** (Alba Torrebejano, 2024) Un trabajo que “explora la complejidad y especificidad mediática de los LARPS, del inglés, *Live-Action Role-Playing Games*, conocidos en español como juegos de rol en vivo.”

No se localiza ningún trabajo que se focalice en el JRA de modo central, como objeto de estudio, a excepción del trabajo de Irigoyen, si se concede que la narrativa y los JRAs cohabitan en el mismo espacio. Dos trabajos paradigmáticos que muestran la tangencialidad del JRA como objeto de estudio son los de Sevillano (2008), sobre los juegos de rol como productos editoriales, que está realizado desde una perspectiva biblioteconomista, y el trabajo de Rodríguez (2020) relacionado con los aprendizajes implícitos en los juegos de rol digitales

y realizado desde una perspectiva digital y pedagógica. En el escenario internacional, son muchas más las tesis doctorales que trabajan el juego de rol tanto analógico como digital, sin embargo, y a pesar de su relevancia, no dejan de ser pocas y poco conocidas dentro de la disciplina de los *game studies* y en general, adolecen de la misma aproximación instrumental para con el juego de rol. Así, de las tesis que se enfrentan de modo más directo en el juego de rol como objeto de estudio, se han seleccionado algunas como las que trabajan desde perspectivas que se acercan a los juegos de rol como experiencias generadoras de mundos imaginarios: *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds* (Mizer, 2015), las que proponen a los JRAs como herramientas de creación de narrativas colaborativas: *Collaborative Storytelling 2.0: A framework for studying forum-based role-playing games* (Zalka, 2017), o las que lo presentan como exploraciones heurísticas y etnográficas sobre el perfil del jugador de juegos de rol: *An Exploratory Study of Individuals Who Play Fantasy Tabletop Role-Playing Games: A Heuristic Exploration* (Pualani, 2019).

Además de la poca proyección y, en algunos casos, rigurosidad, de estas investigaciones doctorales, se observa también desde otras perspectivas académicas que el estudio del juego de rol se merece mayor atención de la que ha tenido hasta el momento. Este hecho se evidencia en que las investigaciones sobre los juegos de rol, y en especial los JRAs, se publican en algunas revistas no indexadas como *Game studies* o *Analog game studies*, revistas cuyo principal foco es el juego en general, tanto digital como analógico, y en cuyas páginas, aunque es cierto que de modo esporádico, se pueden encontrar artículos dedicados a los juegos de rol. ¿No se merece el juego de rol, tanto analógico como digital, una publicación propia?, el único ejemplo localizado de revista especializada es la revista *The International Journal of Role-playing*, pero por lo general, es en otras revistas, como *Games and Culture*, *Convergence*, *IEEE Transactions on Games*, *Acta Ludologica*, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, *Board Game Studies Journal*, o revistas del mundo de la informática, donde aparecen artículos sobre videojuegos o gamificación como *Computers in Human Behavior*, donde se publican de modo intermitente artículos sobre juegos de rol o sobre narrativa interactiva. Estas revistas han configurado durante los últimos veinte años un espacio de reflexión erudita y académica alrededor del concepto de juego de rol, pero la

localización, consulta y recopilación de estos artículos es, en el mejor de los casos, compleja y fragmentaria.

Existen también congresos y conferencias como la *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (ICIDS), el *Workshop on Procedural Content Generation*, la conferencia *Foundations of Digital Games* (FDG), el *Board Games Studies Colloquium*, la asociación *Digital Games Research Association* (DIGRA) y su revista *Todigra*, o la *IEEE Conference on Games* (CoG). En estos congresos, centrados principalmente en el videojuego, la narrativa interactiva digital y la generación procedimental, se han difundido notables investigaciones sobre los JRAs, pero su presencia, en comparación con el juego digital, sigue siendo vestigial. No existe, por ejemplo, o no se ha localizado, un congreso académico específico sobre juegos de rol (ni analógicos ni digitales). Una tesis es un formato ideal para intentar hacer un trabajo de síntesis, y el estudio de los sistemas de generación de narrativas en los JRAs es una buena justificación para compilar una ontología fundamental, sobre la que posteriores estudios puedan construir (o reconstruir) su andamiaje. Este estudio justifica su construcción teórica en parte como reivindicación de un espacio para el estudio del juego analógico y en concreto como reivindicación del JRA como objeto de estudio relevante en nuestra cultura y sociedad. Son necesarias más investigaciones doctorales, una revista científica especializada y un congreso anual especializado desde la perspectiva de los estudios del juego analógico, donde el JRA pueda tener su espacio de reflexión particular y con identidad propia.

Por lo que respecta al apartado narrativo de este estudio, las investigaciones que se centran en el estudio de narrativas procedimentales, emergentes o colaborativas son más frecuentes y más focalizadas que los estudios que orbitan alrededor del concepto de JRA, aunque tampoco son abundantes. Las narrativas procedimentales, emergentes y colaborativas forman parte de un campo de estudios relativamente nuevo, como apunta Grinblat (2019); “History generation is a new practice - part of the burgeoning subfield of qualitative procedural generation” (p. 179). La generación procedimental demostró, ya desde principios de los años ochenta del siglo XX ser un elemento clave que definió algunas de las principales características de los videojuegos, tanto antiguos como contemporáneos, como son la rejugabilidad, la escalabilidad y la construcción de experiencias únicas y personalizadas para los jugadores.

Por este motivo se ha investigado y descrito desde multitud de perspectivas digitales. Pero, y a pesar de ser un elemento mecánico fundamental en los juegos analógicos y en especial en los JRAs, no ha sido objeto de estudio desde el medio analógico, exceptuando el trabajo del Smith (2015): *An Analog History of Procedural Content Generation*.

¿Por qué el JRA no disfruta de este espacio de reflexión académico? Son sintomáticos los comentarios de Mackay (2001), cuando afirma que el JRA ha padecido de cierta inseguridad desde sus comienzos: “Every role-playing game rulebook has an obligatory section in the introduction usually titled “What Is a Role-Playing Game?” or “How to Play a Role-Playing Game.” This reveals the hobby’s inured suspicions, insecurities, and perhaps even paranoia” (p. 17). Esta tesis se propone, como uno de sus objetivos, paliar esta sensación de inseguridad, resuelta en parte con trabajos fundacionales como la compilación de artículos de Zagal y Deterding (2018), pero todavía con un largo camino por recorrer.

2. El juego de rol

A mediados de los años noventa del siglo XX, Robin D. Laws, uno de los primeros teóricos de los juegos de rol, además de prolífico diseñador de juegos, se preguntaba si cuando la academia entrara a analizar el cuerpo crítico y teórico de los juegos de rol, lo haría con un lenguaje rebuscado y confuso.

Role-playing games have existed for many years as an art form without a body of criticism.... Let's hope that, as we start to approach the criticism of interactive narrative games, we avoid the tendency of academic criticism to produce impenetrable brambles of jargon-laden prose designed to obscure the muddle headedness of many of the thoughts it is allegedly expressing. (Laws, 1995, citado en Mackay, 2001, p. 13)

En su afirmación, Laws utiliza dos conceptos relevantes al referirse a los juegos de rol: Los define como una forma de arte y los enmarca o describe como juegos de narrativa interactiva. Han pasado treinta años desde que Laws escribió ese texto y en efecto, a pesar de la escasez de espacios de reflexión eruditos, el juego de rol ha sido observado y analizado tanto por académicos como por diseñadores, intentando definir sus características principales, sus poéticas y estéticas, sus tropos, sus figuras, sus estructuras y sus tipologías (Fine, 1993; Mackay, 2001; Edwards, 2004a y 2004b; Kim, 2003; Copier, 2005; Tyschen, 2006; Tyschen et al., 2006; Drachen, 2009; Montola y Stenros, 2009; Grouling, 2010; Tresca, 2011; Mizer, 2020; Zagal y Deterding, 2018).

Una propuesta fundacional en el campo de los estudios de juegos es la que realizaron Salen y Zimmerman (2003), identificando tres estructuras operativas en todos los juegos: La estructura formal, la social y la cultural. A este planteamiento, Mackay (2001) añade la estructura estética. La estructura formal hace referencia al reglamento, la estructura social, a las dinámicas entre jugadores, la estructura cultural se refiere a cómo el juego se proyecta más allá de sí mismo, en el entorno, y como a su vez, el propio juego es afectado por este entorno. Finalmente, la estructura estética, es definida por Mackay (2001) como aquella

estructura que se crea a través de la interpretación de los personajes en el juego de rol y que crea un “aesthetic object” (p. 16).

Varios autores, entre ellos los mismos Salen y Zimmerman (2003) u otros como Jesper Juul (2003), han mencionado los juegos de rol en sus propuestas de definición del concepto de juego más amplio y genérico. En estas definiciones, el juego de rol siempre aparece como un artefacto difícil de encajar. Salen y Zimmerman (2003), definen los juegos como: “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (p. 80). De este modo, los juegos de rol, en especial los JRAs, residen en un espacio liminal, pues no tienen un objetivo o condición de victoria claramente definido y no existe la idea de un resultado cuantificable que permita establecer un ganador. Adams y Rollings (2003), Davidson y Costikyan (2011), Crawford (2013) y Rogers (2014) se alinean con Salen y Zimmerman (2003) al considerar a los juegos de rol artefactos lúdicos limítrofes con sus respectivas definiciones de juego. Reforzando esta idea de categoría especial o incluso externa de juego, en la introducción del manual básico del juego de rol *RuneQuest* (Stafford y Perrin, 1978) se puede leer: “Ni jugadores ni Máster ganan nunca en un juego de rol. Ganar es un término que solo significa que los aventureros cumplieron con éxito una misión determinada” (p. 9). Gary Gygax, en el texto introductorio de la primera edición del manual del jugador de *Advanced Dungeons & Dragons* de 1978 decía: “Thus ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is, as are most role-playing games, open-ended. There is no “winner”, no final objective, and the campaign grows and changes as it matures” (p. 7), lo que demuestra, en este sentido, cierta autoconciencia de esta liminalidad del JRA, ya desde sus primeros pasos. Salen y Zimmerman (2003) sitúan a los juegos de rol en la frontera de la definición de juego por su falta de condiciones de victoria, y los relacionan con los videojuegos *sandbox* tratándolos de juguetes, no de juegos.

Role-playing games are not the only kind of play activity that exists on the border of our definition. A computer program like *Sim City* does not have explicit goals, and in that way is more like a toy than a game. However, as its designer Will Wright has often stated, players can turn it into a game by constructing their own goals (2004, p.13)

Otro problema de los JRAs es que tampoco discurren en un espacio bien definido y determinado, pues los mundos de juego son amplios y variados y los espacios de juego se expanden de modo emergente con las aportaciones continuas del DJ y de los jugadores, sesión a sesión. Tampoco discurren en un marco temporal predeterminado, pues una aventura en un JRA puede llevarse a cabo en una sesión de una o dos horas, o en una campaña de varios años¹. Sin condiciones de victoria, sin ganadores ni perdedores, sin un marco espacio temporal claro, es lógico que se considere a los juegos de rol como un “*limit case*” (comillas en el original, Salen y Zimmerman, 2003, p. 95).

El otro autor que también evidencia problemáticas con los JRAs y la definición de juego o la inclusión de los JRAs en la categoría de juegos es Jesper Juul (2003). Este autor considera a los juegos de rol como casos *borderline*, pues los juegos de rol son “not normal games because with a human game master, their rules are not fixed beyond discussion” (2003). El hecho de no tener un conjunto de reglas fijas y aceptadas por todos los jugadores de forma previa a la sesión y no modificables durante la misma, los hace difíciles de encajar en la definición formal posterior que incluye en su libro *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2011, p. 43), donde reafirma estas diferencias.

La falta de condiciones de victoria y la flexibilidad para la modificación del reglamento, junto con la duración indeterminada de la sesión y la falta de delimitación del espacio, son los conceptos principales que preocupan a algunos de los principales teóricos del juego. Sin embargo, otras teóricas, como Whitton (2014, p. 23), afirman que la definición de juego es borrosa, y que existe una correlación entre un objeto lúdico y la cantidad de propiedades de juego que este tiene, proponiendo las principales categorías de los juegos:

¹ Ver el reportaje *Inside the 40 Year-Long Dungeons & Dragons Game* (Wired, 2022), en el que se entrevista a Robert Wardhaugh, que dirige una campaña de *Dungeons & Dragons* desde hace 40 años.

Competición: el objetivo es lograr un resultado que sea superior al de los demás.

Desafío: las tareas requieren esfuerzo y no son triviales.

Exploración: existe un entorno sensible al contexto que se puede investigar.

Fantasía: Existencia de un entorno, personajes o narrativa de fantasía.

Metas: hay metas y objetivos explícitos.

Interacción: una acción cambiará el estado del juego y generará retroalimentación.

Resultados: hay resultados mensurables del juego (por ejemplo, puntuación).

Personas: participan otras personas.

Reglas: La actividad está limitada por restricciones artificiales.

Seguridad: La actividad no tiene consecuencias en el mundo real.

De este modo, para Whitton (2014), que los juegos de rol se consideren juegos formales o no, depende de la cantidad de estas categorías que incluya y de la perspectiva del observador. Avedon (2015) también reflexiona sobre la flexibilidad del concepto de juego:

What are games? Are they things in the sense of artifacts? Are they behavioral models, or simulations of social situations? Are they vestiges of ancient rituals, or magical rites? It is difficult and even curious when one tries to answer the question "what are games," since it is assumed that games are many things and at the same time specific games are different from one another—but are they? (p. 419)

En la misma línea que Whitton y Avedon, David Parlett (1999), en el *Oxford History of Board Games* define los juegos como: “The word [game] is used for so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it is a slippery lexicological customer, with many friends and relations in a wide variety of fields” (p. 1), y distingue entre juegos formales y juegos informales, "An informal game is merely undirected play, or 'playing around,' as when children or puppies play at rough and tumble. [...] A formal game has a twofold structure based on ends and means" (p. 3). El concepto de juego informal y formal se relaciona con facilidad con los conceptos de *paidia* y *ludus* de Caillois (2001). De este modo, el juego de rol se origina desde un tipo de juego infantil, dice Parlett, y coincide con lo que describe el psicólogo ruso Lev Vygotsky (1978) en su influyente ensayo *The Role*

of Play in Development, donde caracteriza el juego infantil como una actividad que es deseada, que siempre incorpora una situación imaginaria y que siempre incorpora un reglamento. En las siguientes páginas se proporcionará una definición de juego de rol. Para ello se propone primero una ontología del juego de rol y una taxonomía del juego de rol, es decir, qué tipos de juegos de rol existen, cuáles son sus principales características y como se desarrolló su génesis y posterior evolución.

2.1. La exploración del Yo como fundamento del juego de rol analógico

Siguiendo el camino apuntado por Avedon y Parlett, y tal y como Hakkarainen et al. (2017) explican en su monografía dedicada al juego infantil, existe un momento durante la primera infancia (aproximadamente de los tres a los siete años) en la que los niños y niñas desarrollan la consciencia del Yo, separada de la consciencia de formar parte de los padres.

When a child defines ‘I’ and separates him/herself from an adult, this is the initial condition for and the result of role play. The very first assuming a role and pronouncing the phrase ‘I am like . . .’ (e.g. dad, doctor, etc.) is, in a sense, symbolic – by saying ‘I am like’ the child shows to the adult that he is crossing the line. [...] A separation of ‘I’ is the logical result of role identifications: ‘during play, the child learns to identify his “I” by creating fictitious points of identification, i.e., “I” centres’. (p. 55)

Esta aproximación a la individualidad transcurre paralelamente a un proceso de sustitución del objeto (juguete) al sujeto (representación), del *toy* al “como si”, que a su vez despierta un aspecto nuevo del juego, la exploración estética de los sentimientos desde estos *I centres* propuestos Hakkarainen et al. (2017), y que forman parte de la propuesta principal de los JRAs, en especial de los narrativos.

Estos dos procesos, el descubrir el Yo separado de los padres y el paso del objeto al sujeto, reforzado por recompensas estéticas, generan un espacio mental, un marco de juego

vinculado con fuerza al concepto de *paidia* de Caillois (2003), las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico, el juego a través de la improvisación, cuyas reglas se crean en tiempo real, si es que se crean. Hakkarainen et al. (2017), analizando el proceso de desarrollo del juego en los niños, explican que los procesos de reglamentación y formalización del juego ocurren en etapas posteriores a este descubrimiento del Yo y de la subjetividad estética y que cuando ocurren, más allá de los siete años, sustituyen las formas más libres de juego. La tendencia a esa edad es la de incorporar el juego de mesa, el videojuego o los deportes reglados al mundo del juego infantil, en sustitución del estilo de juego más interpretativo o situado en el registro de la *paidia*.

Este proceso de individualización es recordado por el adulto y puede ser recuperado en contextos de JRAs, en terapia o en la exploración de juegos de índole erótica y sexual (Last y Addington, 2003). De este modo, según Hakkarainen et al. (2017) la identidad surge después de la exploración, después de la experiencia lúdica y de su narrativa asociada, no antes: “A desire to be like an adult or other characters (stronger, big, and courageous) does not precede play, but is its result.” (p. 55).

Hakkarainen et al. (2017) muestran también una lista de características del concepto de *role play* en los niños que, si se substituye la palabra niño por la de jugador, encajan con un perfil de jugador de rol: i) la interpretación o representación de un rol personifica un concepto, un arquetipo ii) la interpretación o representación de un rol ayuda al niño a visualizar diferentes puntos de vista y esto establece los fundamentos del pensamiento “posicional” futuro, lo que los autores describen como “[...] the ability to retain and to coordinate the different facets of the conceptual contradictions”, iii) se establece el aprendizaje de la cooperación como una habilidad para coordinar diferentes puntos de vista entre los diferentes actores y jugadores y al realizar acciones conjuntas, iv) la narrativa de la interpretación de roles une los fragmentos de la experiencia y gracias a esta narrativa unificadora v) los niños tienen una oportunidad “(...) to weave their own connotations into the plot of the play and feel themselves to be co-authors of the learning process”. (pp. 325-326). En resumen: explorar arquetipos, generar empatía y trabajar la cooperación y el desarrollo de la narrativa de modo coautorial. Este es un

escenario que se ve replicado punto por punto en los JRAs y que describe bien, uno de los objetos de estudio de esta tesis; la generación colaborativa de narrativas emergentes.

En sociología o psicología la palabra rol hace referencia al papel o función que alguien o algo cumple dentro de un grupo social. El término *role-play*, o juego de roles en español, fue acuñado por el psiquiatra Jacob Levy Moreno (1947) en su obra *The Theatre of spontaneity*. Moreno fue conocido por metodologías como la sociometría o el psicodrama, terapias conectadas con las ideas de interpretación, improvisación y actuación. Diseñó sesiones en las que los pacientes usaban el *role-playing* como recurso de dramatización en el que cambiaban o intercambian sus papeles para representar una situación real o imaginaria. Boria (2001) explica que el término se inició como una reconceptualización del uso que le daban los sociólogos como Heading (1982), para quien el rol se definía como “the active dimension of a social position”. Boira (2001) profundiza en la literatura de Moreno en un ejercicio hermenéutico y rastrea el término en sus obras, hasta llegar a una definición particular.

Moreno usó el término rol desde que escribió *The Theatre of spontaneity* en 1942, desarrolló el argumento en *Who Shall Survive?*, de 1953² y lo retomó, en forma no siempre esclarecedora, en diferentes escritos sucesivos. La presentación más actualizada y coherente de este concepto parece ser la que apareció en su artículo de 1961, “El concepto de rol: un puente entre la psiquiatría y la sociología”, publicado en *American Journal of Psychiatry*, en donde lo define así. (p. 20)

En este sentido, y con posterioridad y desde distintas perspectivas, otros sociólogos como Coutu (1951) y Merton (1968) acuñan los términos *role playing*, *role-taking* y *role enactment*. Todos estos estudios añaden matices fundacionales a la definición de juego de rol, aunque es evidente que trascienden el alcance de este trabajo.

² Boria apunta: “Traducción en español: Fundamentos de la sociometría.”

2.2. Los orígenes del aparato mecánico y sus sistemas

Los juegos de rol incorporan varios de los pilares propuestos por el sociólogo francés Roger Caillois en su libro de 1958 *Les jeux et les hommes; Alea, Agon, Mimicry e Ilinx*. Por *Agón* Caillois entiende la competición, los juegos en los que un jugador intentará imponer su voluntad a otro u otros, por *Alea*, entiende aquellos juegos basados en el azar, en la aleatoriedad y el *fatum*, como tirar un dado o robar una carta de un mazo. Otro elemento importante es lo que Caillois denomina *Ilinx* o vértigo, la experiencia lúdica que nos proporcionan las emociones fuertes, los llamados deportes de riesgo, o las dinámicas que exploran el mareo, la sensación de pérdida de control o, por ejemplo, las películas, libros y videojuegos de terror. Por *Mimicry*, Caillois se refiere a la representación virtual de un personaje, es decir, a la capacidad por parte de una persona de interpretar un personaje dentro del mundo de ficción y de vivir en la simulación, experimentando los hechos de forma vicaria. (p. 54). A lo largo del libro, Caillois utiliza el eje *Ágon - Alea* tanto para enfrentar determinadas dinámicas de juego como para reconciliarlos. “Agon is a vindication of personal responsibility; alea is a negation of the will, a surrender to destiny. Some games, such as dominoes, backgammon, and most card games, combine the two.” (p. 18).

Una de las razones del éxito de los juegos de rol es la incorporación en mayor o menor medida de los cuatro conceptos de Caillois en un solo artefacto lúdico. Según el estilo de juego, diferentes juegos de rol pueden centrarse más o menos en uno de los pilares concretos de Caillois, pero observados en conjunto, el pilar que destaca es el *mimicry*, la representación lúdica de un personaje. Resulta evidente también a priori el elemento *Alea*, en cuanto a que la gran mayoría de juegos de rol incorporan algún tipo de generador de incertidumbre o aleatoriedad, ya sea en forma de dados poliédricos, barajas de cartas, monedas, oráculos u otros sistemas. En juegos de tipo simulacionista (Edwards, 2004b), es decir, preocupados más por el realismo de la simulación y por la superación de los obstáculos que esta plantea, que por la generación narrativista de relato, la carga del elemento *Alea* será más marcada. El *Agón* se visualiza de forma más sencilla si se observa el juego de rol como un juego cooperativo en el que se lucha, pelea o compite contra la ficción y sus habitantes, que escenifican al rival mediante el planteamiento de obstáculos, problemas, enemigos, criaturas y monstruos. El

concepto de *Ilynx* está vinculado a un proceso que ocurre en momentos narrativamente significativos y en conjunción con el elemento *Alea* del juego de rol. Lanzar un dado para determinar si hará sol o lloverá no tiene la misma carga de *Ilynx* que lanzar un dado para comprobar si un personaje que está a las puertas de la muerte, resiste un turno más o muere definitivamente. Además, los jugadores también pueden experimentar el concepto de *Ilynx* a través de sus decisiones directas, desde las más *simulacionistas*, como la resolución golpe por golpe de un combate, o la planificación estratégica de las acciones para llevar a cabo un atraco, hasta las más *narrativistas*, como declarar el amor del personaje por otro personaje, jugador o no jugador, esperando ser correspondido.

Las propuestas de Caillois justifican la aparición de lo que el autor, contrapuesto al concepto de *paidia*, denomina *ludus*, es decir, la formalización de esas cuatro estéticas de juego en un sistema reglado. En este sentido Brathwaite y Schreiber (2009) establecen una analogía directa entre mecánica y regla y confieren un funcionamiento modal a dichas mecánicas que recuerda a la función de autenticación de Dolezel (1999, p. 209) que se explica más adelante y a través de la cual una propuesta se convierte en un hecho: “Mechanics are how something works. If you do X, then Y happens. If X is true, then you can do Y.” (Brathwaite y Schreiber, 2009, p. 29). Para los autores, las mecánicas actúan sobre los jugadores, los personajes, el espacio y los elementos del juego, y establecen un punto de partida (*setup*) y unas condiciones de victoria para el final del juego³. Estas mecánicas e interacciones se pueden agrupar en sistemas, como el sistema de movimiento, el de combate, el de magia, el de progresión o los sistemas de comprobación de acciones. En un juego de rol, los jugadores interpretan a personajes que habitan en ficciones alternativas, describen las acciones que estos realizan y generan relatos únicos y particulares conforme a un reglamento que autentifica estas acciones. Algunas de estas acciones son descripciones de actos triviales y simples, como pedir una cerveza en la barra de la taberna o salir del pueblo montando a caballo, otras, en cambio, requieren de una comprobación por parte del sistema de reglas del juego para determinar si se realiza con éxito o si, por el contrario, resulta en un intento fallido, como por ejemplo atacar a un adversario o escalar un acantilado. De este modo, el

³ Los dos investigadores también son conscientes de las tensiones que provoca la indefinición de las condiciones de victoria en la definición de juego de rol: “Some games, like open-ended role-playing games (RPGs), have no victory condition. As a result, some designers do not consider them games.” (Brathwaite y Schreiber, 2009, p. 29), pero no se posicionan.

aparato mecánico de un juego de rol se compone, por un lado, de su aproximación estética (Caillois, 1958), de su aproximación ideológica (Edwards, 2004a) y de su aproximación formal (Brathwaite y Schreiber, 2009). Desde esta fundamentación, muy básica, se puede empezar a plantear la construcción de una definición de juego de rol, que se explora en la siguiente sección.

2.3. Definición de juego de rol analógico

Etimológicamente, el término rol procede del término inglés *rol/e*, este del francés *rôle* y este a su vez del francés antiguo *rolle*. *Rolle* procede del latín *rotulus*, que significa rollo, o enrollado, y este de *rotulum*, que significa cilindro. También se puede vincular el diminutivo *rotula/rotulae* a *rotulus*, que significan ruedecilla o ruedita. Todas estas palabras latinas proceden del protoindoeuropeo *Hroteh*, que significa rueda, rotar o rotación (Yardley-Matwiejczuk, 1997). Para los dramaturgos, la palabra rol hace referencia a la “parte de una obra dramática o cinematográfica que corresponde a un personaje” (RAE). Así, el significado etimológico de rol, como en francés, se vincula con el concepto de rollo o pergamino enrollado en cuanto a que era como se presentaba el texto que un actor debía aprenderse de memoria, de este modo, ¿Cuál es tu rol en la obra?, era literalmente ¿Cuál es tu pergamino? O ¿cuál es tu papel? (donde está escrito tu diálogo y notas), por esta razón rol y papel (en una representación) son sinónimos. En un juego de rol, la dinámica interpretativa de los jugadores se relaciona con la etimología dramática del término latino *rotulus* con claridad. Por otro lado, *Role-playing* es un término anglosajón que significa interpretación de un rol y *Role-playing game*, hace referencia a un juego de interpretación de roles. De este modo, *playing* se vincula a la interpretación dramática de un personaje, no al concepto de jugar o de estar jugando.

Así, desde una perspectiva semántica, un juego de rol es una dinámica lúdica en la que se interpreta el papel de un personaje. Mackay (2001), amplía esta aproximación, incluyendo un concepto clave, la creación de la historia de modo participativo y colaborativo, no solo su representación, dando una dimensión más amplia al concepto de interpretación del texto. Para

el autor, un juego de rol es: “An episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters’ spontaneous interactions are resolved.” (p. 17). Zagal y Deterding (2018) definen los juegos de rol desde sus diferentes tipologías y por sus rasgos característicos, medios y formatos. Adams (2014, pp. 83 y 176) los define según sus mecánicas y aproximaciones dinámicas y Gygax, (1978), los describe y categoriza según su capacidad de inmersión en un mundo fantástico donde todo es posible. Diferentes definiciones según las diferentes aproximaciones.

Por su naturaleza, en continuo cambio y evolución, y sus polifacéticas aproximaciones, es difícil explicar o definir los juegos de rol desde una perspectiva teórica hegemónica o canónica. Un posible punto de partida es el que presenta Tychsen (2006).

All forms of role-playing games – be they PnP RPGs, CRPGs, MMORPGs, or LARPS – share a group of characteristics, which makes them identifiable from other types of games: storytelling with rules, control of fictional characters, a fictitious reality, usually the presence of a game master (or game engine), and at least one player. (p. 76)

En la definición de Tychsen (2006) se identifican los cuatro pilares principales de los juegos de rol; la narrativa con reglas, el control de personajes ficticios, una realidad ficcional y los jugadores y el director de juego. A continuación se verán cada uno de estos pilares en detalle.

El primer pilar hace referencia a la narrativa con reglas (*storytelling with rules*), al hecho de contar, relatar o elaborar la historia. El uso de la palabra *storytelling* se diferencia así de la de la palabra *narrative* en una característica básica, que es la locución. Esta locución viene determinada y está formalizada por unas reglas de juego, que permiten delimitar los hechos propuestos por los jugadores y por la figura del DJ. Estos hechos habitan en el reino de la intención, de la posibilidad, y se realizarán o no en función de la capacidad de autenticación del reglamento del juego y del DJ. De este modo, el reglamento del juego permite, por un lado, elaborar una parte o la totalidad de la historia, y lo formaliza mediante el empleo de

elementos de generación procedimental, como tablas de encuentros o de rumores. Por otro lado, también permite comprobar que las propuestas de los jugadores y del DJ o bien se llevan a cabo con éxito o bien fracasan, y en algunos casos, como se verá más adelante, también permiten graduar este éxito o fracaso, como, por ejemplo, con mecánicas de resultados críticos o de pifias.

El segundo pilar de los JRAs propone el control de personajes ficticios (*fictional characters*), es decir, muestra la interpretación de un personaje como elemento central. Peterson (2012) expone como Gary Gygax, en una serie de artículos en la revista *The Crusader* en 2004, describía los juegos con los amigos del barrio en los que interpretaban personajes, piratas o indígenas americanos, en un ejercicio de “como si”. Peterson (2012) explica la evolución del concepto de personaje y localiza sus raíces en los juegos de guerra, donde un jugador controlaba un ejército e interpretaba a un general. A veces con nombre propio, a veces, la figura abstracta de un general o gestor del ejército. Al evolucionar, el juego de guerra se bifurcó, siguiendo con la tradición clásica del control de un ejército, por un lado, y reduciendo la escala al juego de escuadras, por otro, como en los juegos *Cry Havoc* (Standard Games and Publications, 1981) o *Advanced Squad Leader* (Avalon Hill, 1985). Desde estos juegos de escuadras, tácticos, la escala se redujo de nuevo hasta controlar a un grupo pequeño de personajes, como en el juego precursor de *Dungeons & Dragons*, diseñado por Gary Gygax y Steve Perrin, titulado *Chainmail* (TSR, 1971). Esta dinámica reduccionista se completó, finalmente, al permitir controlar a un solo personaje, a modo de avatar, como en los juegos de rol cuya tradición inició la primera edición de *Dungeons & Dragons* en 1974.

Los JRAs suelen, en la primera sesión de juego, o en una sesión especial antes de empezar la aventura, llamada popularmente sesión 0, crear las hojas de personaje. Un documento, en general, de una sola página, aunque puede constituirse de más páginas, donde los jugadores registran datos importantes sobre sus personajes, entre los que destacarán, en primer lugar, los antecedentes del personaje, incluyendo raza, profesión, religión, edad, género, rasgos físicos, cultura, lazos familiares, lazos con los otros personajes jugadores, contactos y superiores o sirvientes. En segundo lugar, la hoja de personaje registra los datos cuantitativos de las características principales, secundarias, rasgos, talentos, poderes, conjuros y

especializaciones, es decir, las estadísticas numéricas que determinarán el éxito de acciones futuras. En tercer lugar, la hoja de personaje registra el equipo, los recursos, el dinero y en general los bienes materiales como las armas, armaduras, mascotas y vehículos de los que disponga el personaje. Finalmente, se escribe el historial inicial del personaje, basado en los lazos familiares o en los vínculos con los otros personajes de los otros jugadores. El jugador registra o inventa, de este modo, o bien propuestos por el sistema o bien inventados, unos antecedentes autobiográficos que ayudan a dar contexto al personaje y que definen objetivos vitales que el personaje desea cumplir y que actuarán como iniciador de una aventura. Estos iniciadores, en manos de un buen DJ, dan pie a tramas centradas en los personajes. En resumen, un personaje se compone de, antecedentes, características, profesión, habilidades y poderes, equipo y relaciones sociales, un historial y una misión.

El tercer pilar es el que construye una realidad ficcional (*fictitious reality*). La ficción, la ambientación (*setting*), se presenta como el mundo o lugar en el que transcurren los hechos (Dolezel, 1999; Schaeffer, 2002). Estos mundos de juego, también llamados mundos ludoficcionales (Planells, 2015), están estrechamente relacionados con los géneros literarios o con las temáticas y tonos de sus narraciones. Mackay (2001) los describe como *entertainment environments* o *fictional environments*: “Fantastic ecologies, races, languages, histories, and civilizations were described, creating within the player an impression of a realistic fantasy world.” (p. 46). Fine (1983) analiza el concepto de “*living*” *imaginary worlds* en los trabajos de Tolkien y Barker y destaca el esfuerzo que estos dos autores dedican a mantener la coherencia y la credibilidad en sus mundos:

Both men describe their fantasy histories, languages, and mythologies as being real. I do not suggest that either is delusional. They separate their “belief” in their creations from their belief in the existence of the world in which they reside. Yet they treat their creations as if they are real, maintaining their “fabric of belief,” and that they themselves are only historians, writing the record of a civilization. (p. 131)

Las dos categorías clásicas de los géneros de los JRAs durante los años ochenta y noventa del siglo XX aludían, por un lado, a la fantasía, con juegos como *Dungeons & Dragons* (TSR,

1974) y, por otro lado, a la ciencia ficción, con juegos como *Traveller* (Game Designers Workshop, 1977). A principios de los años noventa del siglo XX, otros géneros como el horror o el terror se popularizaron, a pesar de que ya se habían explorado desde inicios de los años ochenta del mismo siglo, con juegos como *The Call of Cthulhu*, (Chaosium, 1981). La aparición de la editorial *White Wolf* con sus juegos ambientados en el llamado *Mundo de Tinieblas*, como *Vampiro: La mascarada* (Diseños Orbitales, 1992), ayudó a estandarizar el género como una tercera propuesta que a mediados de los noventa del siglo XX se convirtió en hegemónica (Sevillano, 2008). Algunas ambientaciones relevantes para la historia del juego de rol fueron, por ejemplo, las ficciones *Greyhawk* (Gygax, 1975) y *Blackmoor* (Arneson, 1975) la primera y la segunda ambientación, respectivamente, para la primera edición de *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974), el mundo de *Glorantha*, la ambientación o del juego de rol *RuneQuest* (Stafford & Perrin, 1978) o la ficción de la ambientación de *El Viejo Mundo* del juego de rol *Warhammer fantasy roleplay* (Games Workshop, 1983).

En cuarto lugar, Tychsen (2006) propone los jugadores y el director de juego (*game master* (or *game engine*), and at least one player) como último pilar fundamental de los juegos de rol. El autor especifica que hace falta al menos un jugador porque desde el inicio de los JRAs han existido las opciones en solitario. En general, los JRAs se juegan con un grupo formado por varios jugadores y un DJ (*gamemaster*). El DJ se encarga de preparar la aventura y los obstáculos, se encarga de interpretar a los personajes no jugadores, aliados y enemigos, y de aplicar el reglamento y decidir la viabilidad de situaciones complejas. Estos cuatro pilares de los juegos de rol cubren el espectro formal del objeto de estudio y son complementados con otras teorías que enfocan el estudio del JRA desde la perspectiva del tipo de jugador o estilo de juego, como la teoría *Gamist Narrativist, Simulationist* (GNS) desarrollada en el foro de *The Forge* por Ron Edwards (2004b) y que se explica en detalle en la sección 2.4.1.2. *Clasificación de nivel experiencial*.

Edwards (2004a) estableció, en paralelo a la GNS, cuatro *posiciones* (*stances*) para los diferentes tipos de jugadores de JRAs. El foro ya no existe, y parte de esa teoría se perdió, sobre todo la discusión que generó. Por fortuna, Young (2005), que conservó los textos originales, sintetiza esta tipología de posiciones del siguiente modo:

Stance refers to the relationship between a player, his character, and the rest of the shared imagined space, and provides general categories within which specifics may vary from game to game or group to group. The four major stances are Pawn, Actor, Author, and Director.” (2005).

La primera posición, *Pawn*, hace referencia a que el personaje es una pieza usada por el jugador para actuar en el mundo de juego. La segunda posición, *Actor*, requiere del jugador que este se plantee que es lo que el personaje realmente haría. Young lo relaciona “with the concepts most people call immersion” (2005). La tercera posición, *Author*, Permite que parte de la información que posee el jugador influya en las decisiones que toma el personaje, en un escenario cercano a la narrativa colaborativa: “What matters here is that the player is allowing his own knowledge and desires control the direction the story takes” (2005). Esta posición es una posición desde la que se propone el relato de forma emergente, como motivación u objetivo extrínseco, pero todavía no posee capacidad de autenticación. Finalmente, la última posición, *Director*, amplía la posición de *Author* y le otorga la capacidad de autenticación y es importante para esta tesis, puesto que asume que el jugador podrá crear partes del espacio imaginado compartido, es decir, de la ficción y de la narrativa que se lleve a cabo dentro de ella. Esta posición, que ha sido ostentada por el DJ de modo histórico, con la popularización de los juegos de rol contemporáneos, se ha atomizado y fragmentado. Young (2005) denomina a esta capacidad de actuación o libertad creativa credibilidad, de este modo, un jugador con suficiente credibilidad, según el autor, podría crear una puerta al fondo de una sala en una mazmorra para poder escapar o podría decidir el contenido de la bolsa de un mercader que acaba de cortar. Esta función se puede ejercer tanto por el jugador como por el DJ, según especifique el reglamento o según lo flexibilice el DJ. Una de las características principales del DJ es ejercer sus funciones con flexibilidad, llegando a obviar o modificar el reglamento en función de las necesidades narrativas de la sesión. Puede hacerlo a priori, escribiendo reglas caseras, o en tiempo real durante la partida, improvisando. A esta virtud de los juegos de rol se la llama la *regla de oro*, *regla 0* o *rulings*, *not rules*, una frase atribuida al propio Gygax, pero identificada por primera vez en Finch

(2008), y ha acompañado, con un texto u otro, todas las ediciones de las *Guías del dungeon master* del juego *Dungeons & Dragons*.

Por otro lado, pero en la misma dirección, definiendo los componentes básicos del sistema formal del juego de rol y de su sistema social, la propuesta de Mackay (2001), se fundamenta en tres aspectos, en tres niveles: su estructura formal, que se vincula con el reglamento, su estructura social, es decir, el grupo de jugadores y la estructura cultural del juego de rol como artefacto social y artístico (p. 94). Estos tres niveles actúan en conjunto para lograr un objetivo: la cocreación colaborativa de una historia por parte de unos jugadores y un sistema de reglas. Tychsen (2006) formaliza la propuesta de Mackay (2001) y la resume en cuatro puntos clave: sistema, personajes, ficción y jugadores. Otros autores han contribuido a enriquecer las definiciones fundacionales de Mackay (2001) y Tychsen (2006), observando el juego de rol desde perspectivas parecidas pero con matices diferentes o situando el eje central en otros pilares. Drachen et al. (2009), por ejemplo, exponen su definición de juego de rol:

Pen and Paper RPGs (PnPs) are complex games that involve multiple participants engaging in an activity that takes place partly in the real-life gaming situation, partly in the minds of the participants. One of the key aspects of these games is that they form very pure examples of interactive storytelling systems, which makes them sources of inspiration in the creation of digital storytelling systems. (p.2)

Los pilares principales propuestos por esta definición, coinciden con tres de los cuatro de los pilares de la definición de Tychsen (2006): varios participantes, mundo ficcional y narrativa colaborativa. Solo se diferencian en que Drachen et al. (2009) no incluyen en la definición el concepto de interpretación de personajes ni la figura del DJ. Sin embargo, por otro lado, conceden a los JRAs la capacidad de inspirar sistemas narrativos interactivos digitales, propuesta que coincide con trabajos anteriores de otros investigadores como Peinado y Gervás (2004). La convergencia entre el JRA y el JRD es uno de los objetivos secundarios de esta tesis y, por tanto, la definición de Drachen et al. (2009) es importante en el sentido de que apela al estudio de los sistemas narrativos interactivos en los JRAs y su potencial para inspirar a los JRDs.

Sin embargo, Tychsen (2006) y Drachen et al. (2009), centrados en el diseño de sistemas y en la definición del aparato formal, no observan el tercer nivel de la propuesta de Mackay (2001), la dimensión cultural, que propone una estratificación entre los elementos culturales de la diégesis, es decir, los elementos culturales fantásticos de los personajes, los particulares de la mesa de juego o grupo de jugadores y los del entorno cultural extradieгético, es decir, el entorno cultural más amplio en el que viven los jugadores, contextualizado temporal, social y geográficamente como el mundo real.

En resumen, si se añade el concepto de narrativa interactiva de Drachen et al. (2009) y la dimensión cultural de Mackay (2006) a la definición básica de Tychsen (2006), se llega a una propuesta de definición de los juegos de rol que engloba ambas visiones:

Los juegos de rol son sistemas lúdicos y narrativos donde uno o más jugadores interpretan a personajes que llevan a cabo acciones en mundos ficticios, creando una relato de modo interactivo, colaborativo y emergente, según un sistema de reglas y conforme a un sistema de referencias culturales.

En el siguiente capítulo se explorará la ontología del juego de rol desde su aproximación taxonómica, desde sus tipologías y clasificaciones, distinguiendo entre tipos de juegos de rol analógicos y tipos de juegos de rol digitales. Los juegos de rol en vivo, conocidos como *Live Action Roleplaying Games* (LARPs), en sentido estricto, también se consideran juegos de rol analógicos y, por tanto, se describen bajo este epígrafe.

2.4. Tipos de juegos de rol

“No podemos ser nada sin jugar a serlo”

Jean-Paul Sartre, *El ser y la nada*, 1943

Los juegos de rol, en especial los juegos de rol contemporáneos, son juegos de una tipología diversa y heterogénea, por lo que es complejo clasificarlos de modo sistemático. Un buen punto de partida al iniciar el trabajo de clasificación de los JRAs es la síntesis fundamental que realizan Zagal y Deterding (2018, pp. 3-4), donde enumeran: Juegos de rol de mesa (*Tabletop RPGs* o *TTRPGs*), juegos de rol de ordenador (*Computer RPGs* o *CRPGs*), juegos de rol masivos multijugador online (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*, *MMORPGs*) y juegos de rol *en vivo* (*Live-action RPGs*, o *LARP games*). En esta clasificación, Zagal y Deterding ordenan los tipos de juegos de rol por el medio en el que se juegan, es decir, analógicos y digitales: *CRPGs* y *MMORPGs* comparten el medio digital y *TTRPGs* y *LARPs* comparten el medio analógico. En este estudio, centrado en los juegos de rol analógicos, se ha decidido usar los acrónimos JRA para juego de rol analógico y JRD para juego de rol digital, en detrimento de las nomenclaturas TTRPG y CRPG propuestas por Zagal y Deterding, como propuesta de adaptación de los términos a nuestro idioma, el español. Dentro de los JRAs se ubican tanto los JRAs tradicionales, que se juegan en una mesa, con lápiz, papel, figuras y dados, como los JRAs que se juegan con tableros, cartas, o en vivo (LARPs). Una paradoja que queda fuera del alcance de esta tesis, evidencia la convergencia de lo analógico y lo digital, y está representada por las plataformas de juego virtuales, como *Roll20.net*, donde se puede jugar a JRAs pero en un entorno digital. Dentro de los JRDs se ubican tanto los juegos de rol de ordenador clásicos (CRPGs) como los juegos multijugador en mundos persistentes (MMORPGs).

Definidos de este modo, algunos juegos residen en la frontera de lo que se puede clasificar como juego de rol. Muchos juegos de cartas, por ejemplo, en los que los jugadores combaten contra monstruos, obtienen tesoros y ganan niveles, como el juego de mesa *Munchkin* (Steve Jackson Games, 2001), encajan con una definición amplia de JRA. Sin embargo, si bien es cierto que utilizan sistemas que se encuentran en los JRAs, sus dinámicas de juego se distancian de las descritas en la definición de juego de rol que se ha proporcionado. Otro caso

paralelo, pero distante, es el de los juegos de guerra, precursores de los juegos de rol. Los juegos de guerra se consideran los impulsores de sistemas como el de combate, el de exploración, o la utilización de un director de juego o árbitro (llamado en un inicio *Umpire*, como explica Peterson, 2012) para dirigir la sesión de juego o la “campana”, otra palabra heredada de los juegos de guerra. Sin embargo, estos juegos no son juegos de rol, pues carecen de los demás sistemas principales, como la interacción social entre personajes y ficción, y la generación de una narrativa colaborativa, interactiva y emergente.

A continuación se propone una tipología del JRA clasificado en tres aspectos, su concepción material y cultural, su concepción experiencial y su concepción mecánica o de sistemas. Para realizar esta categorización, primero se ha tomado como base el análisis de las fuentes académicas y sus categorizaciones (Tychsen, 2006; Zagal y Deterding, 2008; Peterson, 2012). En segundo lugar, se ha realizado un análisis de manuales de juegos de rol seleccionados de la muestra de casos de estudios y finalmente se ha complementado los dos primeros análisis con fuentes divulgativas y categorizaciones realizadas desde las propuestas de los propios usuarios. De este modo, se describirá también, al final de este capítulo, el JRD, sus particularidades y su conceptualización como remediación del JRA.

2.4.1. El juego de rol analógico

Después de un análisis del material académico, las unidades textuales (los manuales de los juegos) y de las unidades sociales y cohortes (los foros, blogs y redes sociales de las comunidades de jugadores), se observan tres niveles distintos de clasificación en los juegos de rol: El nivel pragmático, el estético y el semántico, y dentro de cada nivel de clasificación, distintas capas. Los niveles y capas de clasificación no son excluyentes, un mismo juego de rol puede categorizarse compartiendo varios elementos de varios niveles y capas. Para clasificar todas estas categorías, se han utilizado algunas de las técnicas descritas por Corbin y Strauss (2015), como por ejemplo la codificación en espiral de Schilling (2006), que se explica en detalle en la sección 4. *Metodología* de esta tesis. El proceso de codificación en

espiral que se ha confeccionado para realizar estas clasificaciones, se ha protocolizado en tres fases:

1. Análisis de las fuentes académicas y sus categorizaciones
2. Análisis de los reglamentos de los casos de estudios seleccionados
3. Complementar los dos primeros análisis con fuentes divulgativas y categorizaciones realizadas desde las propuestas de los propios usuarios

Parte de este proceso metodológico de clasificación por *comparación constante* es descrito por Bhattacharjee (2012), resaltando tres técnicas fundamentales que resitúan los pilares de la *Grounded theory* de Strauss y Corbin (2015): el *storylining*, el *memoing* y el *concept mapping*. Este apunte a la metodología analítica y clasificatoria se hace necesario en este capítulo de la tesis para ayudar a visualizar y justificar la construcción de las categorías que se describirán a continuación, Bhattacharjee (2012) resume de este modo el proceso:

The “constant comparison” process implies (...) an iterative interplay of four stages of activities: (1) comparing incidents/texts assigned to each category (to validate the category), (2) integrating categories and their properties, (3) delimiting the theory (focusing on the core concepts and ignoring less relevant concepts), and (4) writing theory. (...) Strauss and Corbin (1990) recommend several integration techniques, such as storylining, memoing, or concept mapping. In **storylining**, categories and relationships are used to explicate and/or refine a story of the observed phenomenon.[...] **Memoing** is the process of using these memos to discover patterns and relationships between categories using two-by-two tables, diagrams, or figures, or other illustrative displays. **Concept mapping** is a graphical representation of concepts and relationships between those concepts” (p. 115)

Después de este apunte metodológico, se procede a describir las distintas clasificaciones, niveles y capas.

2.4.1.1. Clasificación de nivel pragmático

El primer nivel de clasificación es el pragmático, denominado de este modo por su contextualización material y cultural. Está compuesto por dos capas: la primera capa analiza los diferentes formatos materiales y la segunda capa expone los diferentes géneros. En primer lugar, se muestra el formato clásico del JRA, el de los libretos en una caja. Este formato de los primeros juegos de rol, sigue la tradición establecida por la editorial de juegos de guerra *Avalon hill* y adoptada por *Dungeons & Dragons* en su primer reglamento (1974), que constaba de una serie de libretos comercializados dentro de una caja. Este formato, todavía se utiliza para los kits de iniciación comercializados por varios juegos, como los kits de *Dungeons & Dragons* (el *Starter Set* o el *Essentials Kit*), la Caja de inicio de *La llamada de Cthulhu* (EDGE, 2020), la caja de iniciación de *Warhammer Fantasy Role-Play* (Devir), o la caja de inicio del juego ubicado en el universo de *Star Wars*, *Al filo del imperio* (Fantasy Flight Games).

En segundo lugar, se encuentran los *LARP*, que se describen tanto en esta clasificación y capa, relacionados con su formato analógico, como en la tercera clasificación, relacionados con su semántica social. Los *LARP* son juegos de rol en los que los jugadores encarnan a sus personajes en un entorno real, disfrazados y caracterizados, y cuyo principal objetivo es disfrutar del juego desde su perspectiva interpretativa y ficcional, emparentada con la metodología teatral de la improvisación (Leist y Garriot, 2018; Montola et al., 2009; Tychsen et al., 2006). A pesar de que el formato de la sesión se lleva a cabo en vivo, en muchos juegos *LARP* los jugadores crean sus hojas de personaje y recurren a técnicas básicas para resolver conflictos (lanzar dados o usar el juego de piedra, papel o tijeras).

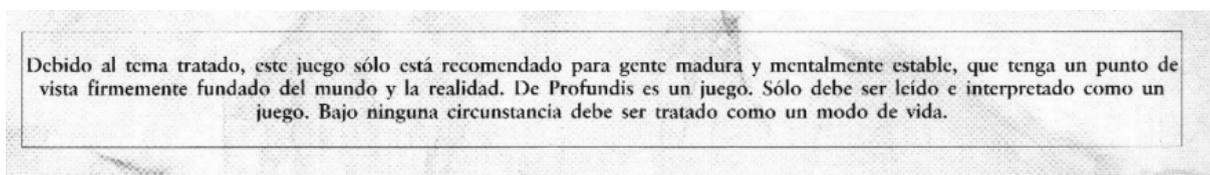
Antes de la generalización de internet y del juego digital, se popularizaron formatos analógicos asíncronos y multijugador, como los juegos de rol epistolares, también llamados juegos de rol por turnos o por correo ordinario. La escritura asíncrona también contempla los juegos que incluyen mecánicas para coescribir un texto a modo de cadáver exquisito, o codibujar un mapa, como por ejemplo *The Quiet Year* (Alder, 2013). Los JRAs de escritura asíncrona o epistolares derivaron hacia los juegos de rol que se juegan por correo electrónico,

foro, chat o redes sociales, que forman también parte de la paradoja analógico/digital expuesta antes con las plataformas VTT como *Roll20.net*. Cualquier juego de reglamento ligero y de base narrativa es susceptible de ser jugado asincrónicamente, como los juegos *Fiasco* (Bully Pulpit Games, 2009) o *Lasers and Feelings* (Harper, 2013).

Los juegos de rol epistolares focalizan gran parte de la experiencia de juego generando escenarios narrativos emergentes con dinámicas procedimentales mínimas, proponiendo, por lo general, tan solo una semilla que será explorada por los jugadores de forma asíncrona, lo que proporciona más tiempo para pensar sus acciones y elaborar dichas narrativas. Proctor (1993), nombra varios beneficios más, como el hecho de no tener que depender de planificar un día que vaya bien a todos los jugadores o conocer a jugadores de todo el mundo. *De Profundis: Letters de The Abyss* (Hogshead Publishing, 2002) es un conocido juego de rol por correo, que implementa pocas mecánicas y no tiene sistema de combate, tampoco tiene características cuantitativas, ni tecnologías relacionadas con el uso de dados ni existe la figura del DJ. El juego emula la tradición epistolar de H. P. Lovecraft, razón por la cual enfatiza la conveniencia de escribir cartas físicas y enviarlas por correo ordinario. El reglamento del juego, escrito por el diseñador polaco Michal Oracz, está planteado en formato epistolar, explicando el funcionamiento del juego en forma de cartas al lector. En su reglamento se encuentran recomendaciones inquietantes diseñadas para generar anticipación narrativa en los jugadores:

Figura 1

Aviso en el JRA De Profundis: Letters de The Abyss



Nota. Extracto del libro de *De Profundis: Letters de The Abyss*, p.1. El autor advierte de que el juego es solo para gente madura.

En la misma capa se encuentran también los juegos denominados de diario o *Journaling*. Estos juegos de rol, que en muchos casos son jugados en solitario, trabajan también sobre la propuesta de una semilla, a veces propuesta por el tema del juego, a veces originada por un sistema de generación procedimental estocástico (tablas y oráculos). El objetivo de estos juegos es escribir un diario de lo que va sucediendo partiendo de dicha semilla y explorar tanto el desarrollo emergente de una historia como el de un personaje: “Solo journaling RPGs randomize the prompts using dice, coins, standard playing cards, a tarot deck, or some combination of these tools. Some set out to tell a story, form a character study, or expand upon a world generated by these prompts.” (Roy, 2022). Los juegos de diario, se pueden usar a su vez como métodos o sistemas para la creación de personajes, jugadores o no jugadores, convirtiéndose de este modo en sistemas de generación procedimental narrativos de trasfondos de personaje. Algunos juegos de rol de diario también permiten crear mundos fantásticos, tanto de modo literario, elaborando un texto, como de modo gráfico o espacial, dibujando un mapa o describiendo una localización, como *Alone on a Galactic Map*, (K-Ramstack, 2021), un juego de diario en el que el jugador se desplaza por el universo explorando planetas y describiendo los hallazgos que va encontrando en ellos.

El JRA contemporáneo está explorando nuevas aproximaciones al formato, como es el caso, por ejemplo, de los llamados *Zinequests*. Estos JRAs están elaborados en formato de octavilla a partir de una hoja DIN A3 doblada y son muy parecidos a los fanzines de los años ochenta y noventa del siglo XX. También es importante la perspectiva artística, incorporan visiones vanguardistas y que ha permeado en otros JRAs de formato más clásico. Estos JRAs se originaron como un reto para diseñadores *indie* de juegos de rol y se concentran durante el mes de febrero en la plataforma de *crowdfunding Kickstarter*, que es la que los popularizó por primera vez en 2019. El reto consiste en diseñar, financiar, publicar y distribuir un juego de rol, de mecánicas sencillas (*rules-light*), de temática libre y con un precio asequible, por debajo de los diez dólares. Más allá de un formato que permite una distribución directa por parte de los autores, lo interesante de los JRAs *Zinequest* es que permite explorar temáticas liminales, desde propuestas artísticas y poco comerciales y que en general, centran su sistema mecánico en el desarrollo procedimental de narrativas emergentes.

Otro de los formatos del medio analógico son los *pocket RPGs*, juegos muy parecidos a los *Zinequests* por sus propuestas artísticas con temáticas exploratorias y reglamentos ligeros. Los JRAs de formato pequeño surgen dentro del contexto de las *game jams indies* que se organizan en la plataforma web *Itch.io*, donde quedan almacenados y se pueden comercializar digitalmente. Se denomina *pocket RPG* a una variedad de formatos reducidos que varían desde unas pocas decenas de páginas, pasando por los JRAs de menos de cuatro páginas y más de doscientas palabras, que se llaman *micro RPGs*, hasta los JRAs cuyo reglamento se explica en una sola página, como los creados para el *One Page Dungeon Contest*, (cuyas ediciones se han celebrado ininterrumpidamente desde el 2009), los creados en la *One-Page RPG Jam*, o los formatos de 280 palabras, que se adaptan al tamaño de un *tweet* y los formatos de los juegos originados en el *200 Word RPG Challenge*, que como su nombre indica, son juegos de 200 palabras. La economía de palabras en el texto del reglamento muestra connotaciones artísticas y experimentales, y su principal dinámica es la generación de narrativas colaborativas y emergentes. Esta economía de palabras explora sus límites de formato en los juegos diseñados para los concursos *Business Card Jam* o *Pleasure-not-Business Card RPG Jam*, dos convocatorias de creación de los llamados *nano RPGs*, JRAs del tamaño de una tarjeta de visita o en los llamados *Lyric games*, formatos artísticos que experimentan con la lírica, el redactado y la presentación de los JRAs, o como en los denominados *Poetry games*, JRAs redactados en formato poesía, pensados para ser leídos en voz alta más que para ser jugados. El paroxismo de la economía verbal se escenifica en concursos como el *12 word RPG Jam*, con JRAs como *We Are But Worms* (Riverhouse Games, 2019), un juego que solo contiene una palabra o con el caso extremo del juego *Hamlet* (Arthur, 2020) que solo contiene una letra (la B). Su diseñador, W.H. Arthur, explica de este modo, que la intención de la propuesta es la de explorar escenarios prescriptivos y no descriptivos de la escritura de reglamentos:

Referencing the famous Shakespearean soliloquy with a simple “B” printed at the center of a business card, it is also an examination on the non-prescriptive nature of RPG mechanics. In traditional RPGs, mechanics are meant to be descriptive rather than prescriptive, and it is valid not to perform what is written in the rules. (Arthur, 2023).

Este enfoque prescriptivo permite a los jugadores crear los relatos de sus sesiones de modo colaborativo con el sistema y emergente desde su propia imaginación y contexto cultural. Una de las principales características de los JRAs que se escenifica al intentar describir sus múltiples formatos, es la maleabilidad de sus reglamentos, la tendencia de los jugadores y DJs para adaptar dicho reglamento, una flexibilidad que es difícil de encontrar en otros juegos de mesa y muy difícil de ver en los JRDs. Se observa de este modo, y para terminar con la descripción de esta capa, que cuanto más detallado y amplio es el reglamento, más simulacionista es su propuesta, y cuanto más económico, más artístico y más experimental es su propuesta, más emergente y narrativa es la construcción del relato.

Si la primera capa de la categoría pragmática establece la evolución de los distintos formatos de los JRAs, la segunda capa del primer nivel hace referencia a la clasificación por géneros de los juegos de rol. La descripción sistemática de los diferentes géneros literarios, filmicos y lúdicos no forma parte del foco de este estudio, así que solo se realiza un apunte general. Mackay (2001) explica, por ejemplo, que los géneros en los juegos de rol, fantasía, ciencia ficción y horror, están definidos por su ambientación, por su ficción, no por sus sistemas de reglamento o por sus formatos (p. 47). La definición del concepto de género desde la perspectiva de los estudios literarios o desde la perspectiva de los *film studies*, incluyendo la dramaturgia, que hace de puente entre literatura y cine, se ha explorado en detalle a lo largo de la historia (Todorov, 1978; Abad, 1982; Fowler, 1982; Rodríguez, 1994), incluso también desde el ámbito musical (Borthwick y Moy, 2005; Sanneh, 2021).

La clasificación de Apperley, es útil para enmarcar los JRDs, sin embargo, el vector utilizado en este estudio para organizar los géneros en la segunda capa de la primera clasificación es la aproximación de Mackay (2001) y los investigadores de los géneros literarios. Los géneros están formados por convenciones y criterios de estilo que evolucionan y mutan con el paso del tiempo y el devenir de los artefactos culturales con los cuales se asocian. Un gran número de géneros y subgéneros están presentes en el acervo literario, como las novelas de acción, de aventuras, de misterio o crímenes (novelas negras), las novelas de fantasía y las de ciencia ficción, siendo estos dos géneros especialmente prolíficos en subgéneros. Todo lo descrito en

la clasificación de primer nivel, denominada pragmática, se resume en la Tabla 1, a continuación.

Tabla 1

Clasificación de primer nivel (Pragmático): JRAs

Clasificación de primer nivel (Pragmático)	
Primera capa (Medio-Formato)	Segunda capa (Géneros)
Texto (Libros / Cajas)	Fantasia / Ciencia ficción
En vivo (<i>LARP</i>)	Histórico / Mitológico / Moderno
Asíncrono / Epistolar	Terror / Horror / Gótico
<i>Zinequest / Journaling</i>	Superhéroes / Pulp / Wuxia / Infancia
<i>Pocket RPGs / One Page Dungeons/Rpgs</i>	Post-apocalíptico / Cyberpunk
<i>Business Card / micro RPGS / Nano RPGS</i>	Steampunk / Western

2.4.1.2. Clasificación de nivel experiencial

La segunda clasificación se ha llamado experiencial porque, en lugar del formato o del género, contiene como criterios de clasificación las experiencias de juego de los jugadores. Esta categoría también se divide en dos capas: la primera capa es la denominada de estilo, donde se clasifica los JRAs por la forma de jugar de los jugadores, que está orientada hacia un estilo de juego basado en la exploración, la resolución de problemas, la interpretación o la investigación, entre otros. En la segunda capa se clasifican los JRAs por su finalidad, es decir, la motivación principal de los jugadores, la experiencia de juego final que persiguen y esperan encontrar en una sesión. El estilo de juego y la finalidad o motivación son dos conceptos que están estrechamente relacionados. El ejercicio de describirlos y clasificarlos

por separado, no obstante, permite localizar matices importantes para la construcción procedimental de narrativas emergentes.

En la primera capa de esta segunda clasificación, se muestran diferentes estilos de juego, vinculados e inspirados por las estéticas de juego que generan determinadas dinámicas (Hunicke et al., 2004). Los estilos de juego que se muestran se han extraído del *Manual del jugador de Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the coast, 2014) y se pueden comparar también con los perfiles de jugador de la taxonomía de Richard Bartle (1996), que realizó su estudio seminal con una muestra de jugadores procedentes de los *Multi User Dungeons* (MUDs), por lo que es una taxonomía parcial y muy específica. Se ha decidido usar la taxonomía de Bartle por dos razones: en primer lugar por su planteamiento simple y esencial, que permite comparaciones más directas con la taxonomía de Laws (2002), más específica para los JRAs, y en segundo lugar, porque esta tesis no es un estudio en profundidad de los perfiles de jugador, en cuyo caso sería más recomendable presentar y comparar clasificaciones como las de Chou, Marczewski, Kiersey o Bateman, o explorar las clasificaciones fundamentales de Jung, Myers y Briggs, Nicole Lazaro o incluso la taxonomía de personalidades de Aristóteles. Volviendo a Bartle (2004), en esta primera capa, se muestran perfiles de jugador cuyo estilo de juego se alinea con cuatro facetas distintas: por un lado, el perfil de *killer*, habitual en jugadores cuyo estilo de juego se caracteriza por la realización de acciones relacionadas con el conflicto o con la competición, en general sobre los habitantes y criaturas del mundo (p. 4 y p.8). El *killer* se ve desactivado, transformado, o refocalizado en los JRAs, por un sistema en esencia colaboracionista. En segundo lugar, se muestran perfiles de jugador donde la optimización cuantitativa de sus personajes es el elemento central de la experiencia lúdica, es decir, el perfil de *achiever*. Jugadores que juegan priorizando la obtención de puntos de experiencia y la ganancia de niveles y nuevos poderes o habilidades, además de equipo y recursos de valor. En tercer lugar, se muestra un perfil de jugador que ejercita la exploración de la ficción, de sus espacios y cronologías, a este perfil Bartle lo denomina *explorer*. Esta exploración del juego no se limita al contexto espacial, pues este tipo de jugadores también muestran un estilo de juego relacionado con la exploración mecánica de las fortalezas y debilidades de un reglamento. Finalmente, según Bartle, se describen jugadores que prefieren las situaciones de socialización, bien con otros

jugadores, bien con PNJs controlados por el sistema o el DJ. Estos jugadores encajan en el perfil de *socializer*, que según el autor de esta taxonomía, focalizan su estilo de juego en la interacción social: “Interplayer relationships are important: empathising with people, sympathising, joking, entertaining, listening; even merely observing people play can be rewarding - seeing them grow as individuals, maturing over time.” (p. 5). Este perfil manifiesta importantes escenarios generadores de narrativas emergentes.

Es necesario complementar el estudio de Bartle (1996), centrado en los MUDs digitales, con un estudio específico de perfiles de jugadores de JRAs, como el de Robin D. Laws, en *Game Mastering Laws* (2002). El autor propone siete tipos de jugador de rol definidos por sus estilos de juego, motivaciones y finalidades principales. Estos perfiles prefieren determinados escenarios de juego, que Laws denomina *Plot Hooks* (p. 4)

- **Power Gamer** busca nuevas habilidades y equipo especial
- **Butt-Kicker** busca la oportunidad de luchar o combatir con alguien
- **Tactician** se siente feliz en las escenas anticlímax, pensando en los obstáculos lógicos que hay que superar
- **Specialist** solo quiere hacer las cosas que hace su personaje favorito
- **Method Actor** necesita situaciones que pongan a prueba sus rasgos de personalidad
- **Storyteller** busca hilos argumentales complejos y mover la trama con sus acciones
- **Casual Gamer** queda en un segundo plano (y tiene un grado de participación muy bajo en general)

Estos estilos de juego o perfiles de jugador, muestran marcos de experiencia de juego que luego son manifestados, desde el diseño *ad hoc* del reglamento, a través de mecánicas y dinámicas de juego específicas y diseñadas según la experiencia que se quiera destacar para una determinada propuesta de perfil. Aunque no son excluyentes, en la mayoría de reglamentos el foco de la experiencia se orienta hacia alguna de estas dinámicas de juego. Así, por ejemplo, en el juego *Dungeons & Dragons* se puede investigar un misterio y se puede interpretar a los personajes, aunque el foco reside en la exploración, la resolución de problemas (combate o puzle) y la optimización de los personajes. Por otro lado, en el juego

The Call of Cthulhu (Petersen & Willis, 1981), el foco se centra en la investigación y la resolución de misterios, dejando en un segundo plano el combate, la optimización del personaje o la exploración del espacio o de la identidad del personaje a través de dinámicas de interpretación. De este modo, cada juego determina ciertas experiencias de juego como centrales, relegando las otras a un plano secundario o a veces, eliminando estas experiencias por completo. A continuación se muestra en la Tabla 2, una relación de estéticas y estilos de juego de los jugadores entre las clasificaciones de Bartle (2004) y Laws (2002).

Tabla 2

Estéticas de los juegos de rol contrapuestas con tipologías de jugadores

Estéticas de JRA	Bartle taxonomy	Robin D. Laws
Resolver problemas	Achiever	Tactician, Specialist
Combate (<i>Hack & Slash</i>)	Killer	Butt-Kicker
Optimización	Achiever	Power Gamer
Exploración (espacio)	Explorer	Storyteller
Interpretación	Socializer	Method Actor
Investigación	Achiever	Storyteller

Nota: La clasificación se ha realizado como síntesis de los trabajos de Bartle (2004) y Laws (2002).

Dentro de esta segunda clasificación denominada experiencial, la segunda capa engloba las distintas finalidades y motivaciones que persiguen los jugadores con su estilo de juego. En este sentido, es aquí donde se encuentra una dicotomía que se origina ya desde los tiempos de los antiguos juegos de guerra, fundadores de los juegos de rol modernos: La diferencia estructural de perfil entre jugadores narrativistas y jugadores simulacionistas (Peterson, 2014: 299-300). Según explica Peterson (2014), con la consolidación de *Dungeons & Dragons*, a finales de los setenta y durante los años ochenta del siglo XX, en el seno de los clubs de juegos de guerra y simulación, los jugadores se dividieron entre los que preferían un estilo de

juego más realista, a menudo mayores y más experimentados, y los que se centran más en el componente fantástico y narrativo, de perfil más joven y recién iniciados en el *hobby*. De este modo, los jugadores simulacionistas ostentan motivaciones de juego que recrean la realidad (ficcional y posible) de manera creíble y fidedigna; juegos en los que el combate, por ejemplo, está modificado con complejas tablas de vectores y variables, como la capacidad de absorción de determinados tipos de daño por determinados tipos de armaduras, o por modificadores situacionistas, como la posición de altura o flanco del atacante, el tipo de terreno o la familiaridad con el entorno donde se ejecuta la acción. Por otro lado, otros jugadores prefieren un estilo de juego que se desarrolla alrededor de dinámicas de interacción social, sistemas que permiten la construcción de un mundo fantástico de forma dinámica y colaborativa, o sistemas que permiten construir una historia o un relato y que se plantean como objetivo la creación de un texto narrativo emergente y único. Estos jugadores prefieren juegos narrativos y exploratorios y se les denomina en esta tesis jugadores que prefieren juegos narrativistas: Juegos que enfatizan el argumento y la interacción entre personajes por encima del combate y los sistemas de progresión o la maximización cuantitativa del personaje y sus probabilidades mecánicas.

La tendencia en los juegos narrativistas de principios de los años noventa del siglo XX fue simplificar el sistema de juego con el objetivo de mejorar la fluidez y facilitar el ritmo narrativo emergente. Esta simplificación se relacionó también con la reducción de elementos procedimentales, como las tablas. Esta tendencia a la simplificación de los sistemas se observa en el juego de rol contemporáneo, cuyo planteamiento creativo se orienta, como se ha visto, a la economía de reglamento y a la exploración de temáticas y formatos riginales. Sin embargo, los JRAs narrativistas contemporáneos, como *Ironsworn* (Tomkin, 2022) o *Trophy Dark* (Ross, 2022), han recuperado mecánicas de generación procedimental como generadores de semillas narrativas o generadores de contenido rápido que los jugadores deberán contextualizar de modo emergente. La presencia de las tablas en los JRAs contemporáneos es muy habitual y en muchas ocasiones, central a la propuesta mecánica, aunque el juego sea un JRA orientado a jugadores narrativistas.

Situada la dicotomía simulacionista/narrativista, la teoría *GNS* de Ron Edwards (2004a y 2004b) resulta útil para poder completar el análisis de las motivaciones de los jugadores en el marco de la segunda capa de la segunda clasificación. Esta teoría se fundamenta en un modelo anterior, llamado *Threefold Model*, propuesto por Mary Kuhner y desarrollado por John Kim (1998). El *Threefold Model*, categoriza las acciones sociales de los jugadores en tres grandes grupos, las *Game-oriented*, las *Drama-oriented* y las *Simulation-oriented*. *Game-oriented* se refiere a los aspectos relacionados con el reto y la victoria, el *Drama-oriented* se centra en el aspecto narrativo del juego mientras que el *Simulation-oriented* se refiere a la consistencia y existencia de elementos de la realidad ludoficcional creíbles y a su reproducción fidedigna. Kim (1998) expone algunos de los términos que se usan popularmente por los jugadores relacionados con el modo de jugar o el comportamiento que estos muestran en la mesa de juego: “Many models of RPGs or gamers tend to have derogatory categories of "munchkin," "poser," "rules lawyer," etc. which are contrasted with "true role-players".” (2003). Según Kim, el modelo *Threefold* es un intento de agrupar tipos de jugadores en categorías lógicas, en “group contracts” que incluyen todas las facetas de como se puede jugar a un juego de rol: las reglas mecánicas, la construcción de escenarios, el comportamiento de los PJs o como se resuelven las acciones que no están cubiertas por el reglamento. Kim (1998) agrupa estos aspectos en tres categorías “Drama, Game, and Simulation” (2003). Kim (1998) describe, además, un ejemplo para discernir entre simulacionismo y narrativismo. En el ejemplo, un grupo de jugadores busca a alguien que se esconde en un hotel, pero no saben en qué hotel. Un DJ narrativista decidirá que el objetivo se encontrará en el segundo hotel en el que los personajes busquen, para facilitar la fluidez narrativa. Un DJ simulacionista escogerá un hotel de los que existen y esperará a que los jugadores tomen la decisión correcta, sin forzarla. El primer ejemplo, el narrativista, se relaciona con la generación de narrativas emergentes, el segundo no. Según Kuhner y Kim (1998) los juegos y los jugadores poseen rasgos de los tres aspectos y tanto unos como otros, se pueden describir mejor con la imagen de un triángulo a cuyas esquinas el jugador o el juego se acerca más o menos según su motivación principal. Los juegos de la categoría *Old School Renaissance* (OSR), que se explican en la siguiente sección, son juegos de exploración de mazmorras que apuestan por una perspectiva orientada al aspecto *gamist* o

lúdico, especializándose en el reto, mientras que otros juegos, como los de la categoría de juegos de diario, apuestan por una perspectiva centrada en el aspecto narrativista.

Edwards (2004b) desarrolló la teoría GNS (*Gamist*, *Narrativist* y *Simulationist*) proponiéndola como marco de análisis y diseño de JRAs. A pesar de que la teoría se inspira en la teoría de Kuhner y Kim (1998), (el *Threefold Model*, llamado inicialmente GDS: *Game, Drama and Simulation*), Edwards discrepa con Kuhner y Kim en cuanto al planteamiento no excluyente de las tres perspectivas que muestra la teoría del *Threefold Model*. Para Edwards, un buen JRA debe centrarse únicamente en una de las perspectivas y un error común en el diseño de JRAs es intentar contemplar los tres estilos de juego en una sola propuesta o diseño. Para Edwards (2004b), el *Gamist* disfruta en particular enfrentándose a objetivos claros y predefinidos que identifica como condiciones de victoria, relacionados con el combate, simplificando la interpretación más amplia de Kim (1998), que incluye la investigación y la resolución de problemas como misterios. Siguiendo a Edwards (2004b) de nuevo, el *Narrativist* se ve motivado por situaciones que comprometen sus principios y valores y que reflejan las motivaciones principales de su personaje. Los momentos dramáticos de conflicto interno, vinculados a temas emocionales, construyen un eje dramático y épico que constituye la esencia de lo que un jugador *narrativist* valora como motivación principal. Para el jugador *simulationist*, finalmente, lo importante es situarse en un género o en una ficción particular. La consistencia interna, el análisis de causa y efecto y la especulación informada son mencionadas como principales motivaciones de un jugador *simulationist*. Este perfil de jugador se preocupa por la credibilidad de la simulación y por su normatividad interna. Otro aspecto importante para un jugador *simulationist* se refleja en la necesidad de mantenerse inmerso en la ficción, evitando las interacciones *out of character*. En esta tesis se ha traducido el término *simulationist* por simulacionista y el término *narrativist* por narrativista. A pesar de las diferencias expuestas entre *simulationist* y *gamist*, en este trabajo se ha decidido fusionar los dos términos, para mejorar la legibilidad. También se ha decidido fusionar *simulationist* y *gamist* porque resulta más fácil trabajar desde una dicotomía narrativo/mecánica, que desde la tríada narrativa/mecánica/inmersivo-realista.

A estos tres ámbitos clásicos de la teoría, (superación de retos, simulacionista y narrativista) se ha añadido uno, el paradigma de exploración de la identidad, relacionado con procesos de exploración de la identidad del jugador, de sus principios, de sus convicciones e ideologías, de las aproximaciones de género y, en definitiva, cualquier aspecto relacionado con la exploración de una visión sociocultural y/o psicológica del Yo y su ideoesfera. La Tabla 3 resume las propuestas del segundo nivel de clasificación de los JRAs, el nivel experiencial.

Tabla 3

Clasificación de segundo nivel (Experiencial)

Clasificación de segundo nivel (Experiencial)	
Primera capa (Estilo)	Segunda capa (Finalidad)
Resolver problemas	<i>Gamist</i> (superación de retos)
Combate (<i>Hack & Slash</i>)	Narrativista
Optimización	Simulacionista
Exploración (espacio/reglamento)	Exploración de la identidad
Interpretación / socialización	
Investigación	

Nota: La clasificación se ha realizado partiendo de las propuestas según la teoría *GNS* de Edwards (2004b) y del manual del jugador de *Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the Coast, 2014).

2.4.1.3. Clasificación de nivel semántico

En tercer lugar, se muestra una clasificación de nivel semántico, en cuanto a que clasifica los juegos por sistemas y estructuras, proponiendo una semántica del juego de rol que de hecho se ha iniciado con la exposición de las dos primeras clasificaciones y que se cierra con esta tercera clasificación. Este tercer nivel de clasificación se compone también de dos capas: una

primera capa que comprende mecánicas y sistemas de resolución de acciones y conflictos basados, en general, en la mecánica del lanzamiento de dados; desde el paradigma de dado de veinte caras (d20) de los antiguos juegos de guerra, adoptado en la primera edición de *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974), pasando por el dado porcentual (1d100) de los juegos de la editorial *Chaosium* o los dados de diez caras (1d10) y seis caras (1d6) de los juegos basados en la contabilización de la cantidad de éxitos en lugar de en la superación de valores de dificultad, presentes en los juegos de la saga *World of Darkness* de la editorial *White Wolf*, de principios de los años noventa del siglo XX, como *Vampiro: La mascarada* (Rein-Hagen, 1994) editado en España por *La Factoria de Ideas*, o las primeras ediciones del juego de rol *Star Wars* de la editorial *West End games*. (Smith y West End Games, 1994).

Otros sistemas se centran en la exploración de espacios, como los denominados *Hexcrawlers* (Morera, 2017), que definen las dinámicas principales de los juegos que fomentan la exploración de un mapa hexagonal. En estos juegos se pueden encontrar dos variantes, en primer lugar, el juego guiado, que tiene dos versiones del mapa, una con los hexágonos en blanco para los jugadores y otra mostrando el contenido de cada hexágono que usa el DJ. A medida que los jugadores van avanzando a un hexágono nuevo, el DJ va explicando el tipo de terreno que van encontrando, cotejando con su mapa completo que mantiene en secreto. La segunda variante de *hexcrawlers* es aquella que se puede jugar en solitario o sin DJ, en la que se genera de modo procedimental y estocástico, con tablas y tiradas de dados, el contenido de cada hexágono, también llamados biomas, a medida que se va explorando y se resuelven los eventos o enfrentamientos que este contenido procedimental estipule en determinado hexágono.

En la misma capa, la de sistema, se encuentran también los juegos con sistemas basados en la *OSR*. Estos juegos se caracterizan por un estilo de juego centrado en la exploración de mazmorras, el combate, las recompensas y la optimización de los personajes, recuperando la experiencia de juego de los primeros juegos de rol, como las primeras ediciones de *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974). Una variante interesante de los *OSR* son los juegos catalogados como *New School Revolution*, (*NSR*), una adaptación moderna de los *OSR* cuyos pilares, según sus creadores (Ashford, 2022; Pandatheist, 2022) se resumen en la Tabla 4.

Tabla 4*Características principales de los juegos NSR / OSR*

Tienen	Son	Se centran en
Un DJ	De reglamento fácil	Narrativa emergente
Una ambientación extraña	Mortales	<i>Fiction First</i>
Un mundo vivo	Rápidos de jugar	La exploración

Con el término ambientación extraña, se hace referencia a ambientaciones que añaden una capa de psicodelia o surrealismo en la exploración de temas, en confrontación con la llamada *vanilla fantasy*, que hace referencia a escenarios planteados desde las convenciones de la fantasía clásica, también conocidos como de alta fantasía (Alexander, 1971; Zahorski y Boyer, 1979; Stableford, 2009; James y Mendlesohn, 2012). Por mundo vivo se describen ambientaciones que funcionan con autonomía de los personajes jugadores, pero que pueden ser modelados por los jugadores con sus propuestas. Con reglas ligeras se indica que se aprenden y aplican con rapidez y con mortales, hace referencia a un sistema que genera personajes en cinco minutos y que, por lo tanto, permite arriesgar en las interacciones con las criaturas y habitantes y con el propio mundo. Finalmente, estos juegos, como paradigma del JRA contemporáneo narrativista, se caracterizan por la idea de narrativa emergente, la de exploración del espacio y la de *Fiction First*, que plantea que los juegos *NSR* primero deben interpelar a la ficción y después a las reglas. En resumen, los juegos *NSR* están caracterizados por una ambientación liminal, arriesgada o de nicho, un mundo vivo, pocas reglas, consecuencias peligrosas, narrativa emergente, exploración y la máxima de primero la ficción y luego las reglas.

Este tipo de JRAs contemporáneos disponen de la experiencia acumulada de más de cuarenta años de diseño de JRAs y sintetizan buena parte de la experiencia de juego que, como se verá en capítulos posteriores de esta tesis, genera narrativas emergentes y con ellas, eventos

memorables asociados. Los juegos *NSR*, junto con los juegos *PbtA* (*Powered by The Apocalypse*) y sus adaptaciones, como los denominados *FitD* (*Forged in the Dark*) conforman la vanguardia contemporánea del JRA, en especial, del focalizado en un estilo de juego interpretativo y una motivación narrativista. Estos juegos no presentan sistemas mecánicos estrictos, sino que se plantean mejor como metodologías de creación narrativa. Se centran en decisiones difíciles y duras, mecánicas significativas que impiden lanzar un dado y que el sistema indique que “no pasa nada”. En este tipo de juegos, siempre que se lanza un dado o se aplica una mecánica, hay una consecuencia en el relato. Los juegos *PbtA* también son característicos por un acercamiento a la figura del DJ más inclusivo, invitando al jugador que encarna el papel de DJ a que participe en la historia y a que, en general, facilite la creación del relato, en lugar de prepararlo con anterioridad o bloquearlo. El trabajo de creación colaborativa no es un ejercicio de improvisación puro, pues en estos juegos se trabaja con lanzamientos de dados y se consulta los resultados en tablas como en otros juegos. Es la gestión posterior de las consecuencias, que el sistema solo facilita en forma de semilla, la que determina el relato. Los dos sistemas, *PbtA* y *FitD*, comparten con los juegos *NSR* la idea de *Fiction First*, interpellando a la ficción en primer lugar ¿Qué pasa en la escena o evento? ¿Qué hacen los personajes? ¿Cómo lo hacen? ¿Cuáles son las consecuencias? ¿Cuáles son las intenciones? Y solo después de interpellar primero a la ficción, entonces si es necesario se recurre a las reglas para la resolución de dichas escenas o eventos de forma mecánica. Con el sistema de *Movimientos* para *PbtA* y el de *Acciones* para *FitD*. Aunque tengan nomenclaturas diferentes, la filosofía de diseño colaborativo de la historia y de la experiencia de juego, comparten los principales pilares.

En último lugar, en la misma capa existen juegos de rol denominados de hipertexto, cuyo máximo exponente en analógico serían los juegos de *escoge tu propia aventura*, también llamados libro juegos y publicados por primera vez por Bantam Books en 1979. Las primeras evoluciones de este tipo de juegos encontraron un público importante en la intersección juego de rol / libro de lectura. Series como los libros de *Tunnels & Trolls* (Flying Buffalo, 1975), creados por Ken St. André justo el año después de la primera edición de *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974) o la serie de *Fighting Fantasy* (Puffin, 1982) creados por Steve Jackson y Ian Livingstone, los fundadores de *Games Workshop*, se hicieron relativamente

famosos y muestran un tipo de narrativa interactiva no emergente que si bien no atañe de modo central al objeto de estudio de esta tesis, sí que aporta contexto en cuanto a la ampliación y la definición del perfil de jugador narrativista que luego se estudiará. A pesar de que en el capítulo 3. *Narrativa lúdica*, se ahonda en el término, concretamente en la sección 3.2. *Narrativa interactiva*, se expone aquí también una pequeña definición del concepto: el hipertexto se define como un texto compuesto por nodos accesibles a través de decisiones tomadas al final de otros nodos precedentes (Nelson, 1965; Aarseth, 1994; Noah Wardrip-Fruin, 2004). Desde esta perspectiva, vinculada a un procedimiento, se puede considerar narrativa procedimental no estocástica, pues las interacciones no dependen de ningún componente aleatorio, sino de decisiones conscientes del jugador y de procesos vinculados a sistemas mecánicos internos.

Cerrando la capa de sistemas se encuentran diferentes propuestas materiales vinculadas a los sistemas de resolución de acciones. Los JRAs han explorado, desde sus inicios, diferentes modos de emular la aleatoriedad, el más utilizado es sin duda el lanzamiento de dados poliédricos. Sin embargo, otras propuestas materiales como las barajas de cartas, tanto la utilización de barajas clásicas como la española o la de póquer como barajas de cartas diseñadas *ad hoc*, se utilizan de modo habitual en los diseños de JRAs, sobre todo contemporáneos, como la baraja de póker del juego *The Quiet Year* (Alder, 2013), la *Fortune Deck* del juego *Everway* (Tweet, 1995), o las cartas de la baraja del tarot francés usadas en muchos otros JRAs. Otros juegos recurren al lanzamiento de monedas, como el juego *Prince Valiant: The Story-Telling Game* (Greg Stafford, 1989). Otros juegos trabajan con cajas de cerillas, con torres de Jenga, o incluso con los resultados de los dos últimos dígitos de la bolsa del día anterior. Los sistemas y mecánicas que definen un juego de rol han evolucionado con el tiempo, y el juego de rol se caracteriza precisamente por una búsqueda constante de nuevas mecánicas y sistemas, que se explican en profundidad en el capítulo 2.6. *Génesis y evolución de los juegos de rol*.

En la última capa de la tercera clasificación se indexan los JRAs según sus formatos sociales. Estas configuraciones sociales oscilan a lo largo de un espectro, desde los juegos de rol en solitario hasta los multitudinarios o en vivo. Un caso clásico de pseudo juego de rol serían los

libro juegos de tipo hipertexto, y un caso liminal es el de algunos JRAs que no están diseñados para ser jugados en solitario, pero que contienen modos de juego en solitario que han sido destacados por la comunidad y la crítica, como el juego ya mencionado *Ironsworn* (Tomkin, 2022). También son frecuentes dentro del escenario contemporáneo de los JRAs los juegos duales, es decir, para ser jugados por dos jugadores, en general un DJ y un jugador. Un ejemplo es el juego *A Scoundrel In The Deep* (Mortarino y Ramonda, 2014), originalmente publicado en la revista *Worlds Without Master* (6, nov. 2014). En este juego un jugador interpreta a un saqueador, un sinvergüenza que intenta huir de una mazmorra después de saquearla, mientras el otro jugador interpreta a *The Deep*, La Mazmorra en sí misma, e intenta que el saqueador no escape. Este juego, además, presenta una interesante mecánica con cerillas.

The game was written with a match-book in mind, but a regular packet of matches will do just fine. Just set aside 20 matches that will be your game set. Also, matches quality can vary wildly. If you are trying a new box or book and you feel uncertain, try out one or two out of the game to check them. (p. 1)

Fine (1983), desde una perspectiva anacrónica, explicaba que tener pareja y encontrar trabajo significaba habitualmente finalizar tu actividad como jugador de juegos de fantasía. Este escenario, en la actualidad, ha cambiado y muchas personas siguen jugando a juegos de rol a pesar de tener pareja, trabajo o hijos, gracias a los nuevos formatos y a las facilidades que proporcionan las nuevas tecnologías, como las plataformas *Virtual TableTop* (VTTs). De todos modos, no siempre es fácil encontrar un grupo o sincronizarse para que todos los miembros estén disponibles durante unas horas concretas. Tampoco es fácil para el DJ invertir tiempo y esfuerzo en preparar la sesión y es en este contexto social, con jugadores que recuerdan con nostalgia los tiempos en los que podían jugar en grupo y que los quieren rememorar, donde proliferan los sistemas en solitario o los sistemas *GMLess* (*Gamemaster less*⁴). *GMLess* son todos aquellos juegos de rol o sistemas que prescinden de la figura del jugador que asume el rol de DJ, a través de reglas de control y generación procedimental, tanto de la narrativa emergente de la sesión como del control de los eventos y la resolución de

⁴ Ver, por ejemplo, el portal *Mazmorreo en solitario*: <https://mazmorreoensolitario.com/>

situaciones y conflictos (Kluge, 2018; Fox, 2017). En paralelo al acercamiento *GMLess* se desarrolla el concepto de *GMFull*, un paradigma donde en lugar de prescindir de la figura del DJ humano en favor de un sistema procedimental estocástico, todos los jugadores van rotando la funciones de DJ, por turnos, tomando la iniciativa en la creación de la narrativa, planteando retos o personificando a los habitantes y criaturas del mundo. Así, en los juegos de rol *GMLess* ningún jugador es el DJ y en los *GMFull*, todos los jugadores son DJs, como por ejemplo en los juegos *Fiasco* (Morningstar, 2009) o *Trouble for hire* (ndpdesign, 2018).

En la siguiente categoría de la segunda capa se muestran los juegos que incorporan la mecánica *Troupe*, o que funcionan con un sistema *Troupe*, que son aquellos en los que los jugadores no interpretan a un solo personaje, sino que pueden controlar a varios personajes por separado o a la vez. Por ejemplo, en el juego *Ars Magica*, (Tweet y Rein-Hagen, 1987), los jugadores disponen de un grupo de personajes, el *Covenant*, compuesto por un Mago, un ayudante y varios *Grogs*; mercenarios y otros sirvientes. Cada jugador interpreta uno u otro personaje del *Covenant* independientemente y en función de las necesidades y la propuesta narrativa de la sesión o del evento, o un jugador incluso puede llegar a interpretar a un grupo de *Grogs* como una unidad de personaje.

Los JRAs *GMLess* o *GMFull*, los juegos solitarios y duales y los juegos de *troupe* son relevantes para este estudio porque fomentan la cocreación colaborativa de historias y relatos entre todos los jugadores. Estos sistemas de juego muestran y enfocan la experiencia lúdica en la generación de una narrativa de iniciativa mixta, entre sistema, director de juego y jugadores (Yannakakis et al., 2014; Liapis et al., 2019; Pérez, 2021). Además, y completando la capa social de la tercera clasificación, en los últimos años, han aparecido múltiples juegos de rol dirigidos a un público infantil y juvenil, como *Pequeños detectives de monstruos* (Nosolorol, 2014), un juego en el que el DJ esconderá pistas por la casa para que los investigadores las encuentren o *Magissa* (Nosolorol, 2016), un juego con reglas ágiles e incrementales, situado en el mundo fantástico de los cuentos y recomendado para niños y niñas de seis a doce años. Estos juegos son considerados juegos infantiles por su sencillez en las reglas, sus ambientaciones relativamente inofensivas e inocentes y el uso de clichés reconocibles y animales antropomórficos. En última instancia, en esta categoría, se puede

diferenciar entre JRAs dirigidos a un público infantil y JRAs en los que se interpreta a niños o adolescentes, como el juego *Tales de the Loop* de la editorial *Fria Ligan* (Stålenhag, 2017).

En último lugar, en la segunda capa de la tercera clasificación y desde una perspectiva diferente que cuando se han descrito en la primera capa de la primera clasificación, se muestran los juegos de rol en vivo conocidos como *LARP*: "(...) the commonly accepted term in the gaming community." (Tychsen et al. 2006, p. 255). Esta modalidad de JRA hace referencia a una actividad que se lleva a cabo como representación ficcional en el mundo real. Su práctica, llamada *larping* (p. 256) incluye, por un lado, elementos de los JRAs de mesa, como: i) fichas de personajes, con información biográfica, razas y clases, ii) sistemas mecánicos de comprobación de acciones (con dados, cartas, a piedra papel y tijeras, o con armas de gomaespuma) y ii) la representación teatral, improvisada y fundamentada en la interacción social. Pero el *LARP* no es teatro, no teatro clásico, al menos, en el sentido de que no existe un público estático "...live role-playing games are devoid of the audience concept" (Falk & Davenport, 2004, p. 128). El público del *LARP* son los propios jugadores, llamados *larpers* (Tychsen et al. 2006, p. 256). Los jugadores se caracterizan, visten, maquillan y actúan interpretando a sus personajes y los escenarios donde transcurren los hechos, son elegidos y decorados para favorecer procesos de inmersión temática. En los *LARP*, tanto los organizadores como los participantes actúan como cocreadores de la narrativa (Baker y Curasi, 2008). La narrativa en las sesiones de *LARP*, que pueden extenderse temporalmente desde unas horas a varios días de duración, es un concepto que se desarrolla y despliega de modo emergente conforme a las interacciones de los jugadores-actores, tanto entre ellos como con la figura del DJ, si es que existe. Las temáticas pueden ser muy variadas, desde las más frecuentes, de estilo fantástico y medieval, hasta otras más específicas o raras, como las ambientaciones de vampiros, de investigación o las de género *Steampunk*. Lo importante, al situar a los *LARP* en esta capa y esta clasificación, es que las sesiones pueden oscilar en número de participantes desde unos pocos a cientos, convirtiéndose en una experiencia de juego de rol multitudinaria, semejante a la de un *MMORPG*, pero presencial y analógica. De este modo, la clasificación del tercer nivel, denominada semántica, puede concretarse en la Tabla 5, a partir de la exposición previa de sus dos capas: el Sistema mecánico y el formato social:

Tabla 5

Clasificación de tercer nivel (Semántico): JRAs

Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
Primera capa (Sistema)	Segunda capa (Formato social)
d100 (<i>Basic Role-playing, Rolemaster</i>)	Solitario
d20 (<i>Dungeons & Dragons</i>)	Dual
d10 (<i>World of Darkness</i>)	<i>GM Less</i> (sin máster)
d6 (<i>Star Wars, Fighting Fantasy</i>)	<i>GM Full</i> (máster rotatorio)
<i>Hexcrawl</i>	<i>Troupe</i> (varios PJs)
<i>OSR / NSR</i>	Infantil / juvenil
<i>PBTA / Forged in the dark</i>	En vivo (<i>LARP</i>)
Hipertexto	
Sistemas <i>diceless</i> basados en: cartas, monedas u oráculos	

Este análisis y descripción de las categorías de juegos de rol, elaborado desde una aproximación exploratoria y tentativa, evidencia la riqueza de perspectivas para definir las categorías de las que se compone el JRA y abre la puerta a futuros estudios para establecer una base genérica y tipológica más sólida que la que aquí se esboza.

Tabla 6

Resumen de todas las clasificaciones y capas de los JRAs

Clasificación de primer nivel (Pragmático)		Clasificación de segundo nivel (Experiencial)		Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
1° capa (Medio-Formato)	2° capa (Género)	1° capa (Estilo)	2° capa (Finalidad)	1° capa (Sistema)	2° capa (Formato social)
Texto (Libros / Cajas)	Fantasia / ciencia ficción	Resolver problemas	Lúdica	d100 (<i>Basic Role-playing, Rolemaster</i>)	Solitario
En vivo (<i>LARP</i>)	Histórico / mitológico / moderno	Combate (<i>Hack & Slash</i>)	Narrativista (colaborativa)	d20 (<i>Dungeons & Dragons</i>)	Dual
Asíncrono / epistolar	Terror / horror / gótico	Optimización	Simulacionista (inmersión / exploración / superación del reto (<i>Gamist</i>))	d10 (<i>World of Darkness</i>)	<i>GM Less</i> (sin máster)
<i>Journaling / Zinequest</i>	Superhéroes / pulp / wuxia / infancia	Exploración (espacio/identidad)	Exploratoria (Identidad)	d6 (<i>Star Wars, Fighting Fantasy</i>)	<i>GM Full</i> (máster rotatorio)
<i>One Page Dungeon</i>	Post-apocalíptico / cyberpunk	Interpretación		<i>Hexcrawl</i>	<i>Troupe</i> (varios PJs)
<i>Pocket / Card</i>	Steampunk / Western	Investigación		<i>OSR / NSR</i>	Infantil / juvenil

Clasificación de primer nivel (Pragmático)		Clasificación de segundo nivel (Experiencial)		Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
1° capa (Medio-Formato)	2° capa (Género)	1° capa (Estilo)	2° capa (Finalidad)	1° capa (Sistema)	2° capa (Formato social)
				<i>PBTA / Forged in the dark</i>	En vivo (<i>LARP</i>)
				Hipertexto / Cybertexto / Ficción interactiva	
				<i>Diceless</i> : Cartas / monedas / oráculos	

2.4.2. El juego de rol digital

El foco de este trabajo es el juego de rol analógico. Sin embargo, uno de los objetivos secundarios de la tesis es el de identificar sistemas y mecánicas que faciliten la incorporación de narrativas emergentes en las sesiones de juego en el medio digital, resolviendo lo que se ha presentado como la paradoja de la narrativa interactiva (PNI), y que se describe en detalle en la sección 3.2.6. *La paradoja de la narrativa interactiva*. Por esa razón, es conveniente realizar una categorización de JRDs que complemente la de los analógicos. Dentro de las taxonomías de géneros de videojuegos que se han mostrado antes (Apperley, 2006), existen muchas adaptaciones de JRAs remediados al entorno digital. Algunos ejemplos de estas adaptaciones se han convertido en subgéneros del JRD. Estas subcategorías, que se explorarán a continuación, incluyen por ejemplo la de los juegos de rol multijugador basados en texto, también llamados *Multi-User Dungeons* (MUDs). Estos juegos formaron la vanguardia de las adaptaciones o de la convergencia del juego de rol analógico al juego de rol digital. Con la evolución de las nuevas tecnologías y del propio material de referencia en cuanto al texto del JRA, las propuestas digitales fueron a su vez evolucionando hasta subgéneros contemporáneos como los *MMORPGs*. La denominación JRDs incluye en este trabajo, de este modo, tanto *MUDs*, como *MMORPGs* o como *CRPGs*, en los que el jugador controla, o bien un personaje o bien un grupo de personajes.

Los juegos de rol digitales son una remediación de los juegos de rol analógicos en los que el jugador controla uno o varios personajes que llevan a cabo acciones en un entorno ficticio. Las experiencias principales en los juegos de rol digitales proponen sistemas de desarrollo cuantitativo del personaje, exploración de entornos abiertos y cerrados, prediseñados o generados de modo procedimental y el despliegue de narrativas lineales o ramificadas. Se diferencian de los juegos de rol analógicos por el medio en que se manifiestan, por la simulación por parte del sistema de la figura del director de juego y por un menor potencial de desarrollo narrativo colaborativo y emergente, condicionado por sus dinámicas de producción.

Una aproximación comparativa a las tipologías de JRDs utilizando los mismos niveles de clasificación que se han usado para los JRAs facilita el análisis de sus principales características. En los videojuegos, tanto en los JRDs como en los de otros géneros, la aproximación a la tipología se realiza tanto por su aproximación genérica al tema (Apperley, 2006), como a través de vectores interactivos y de experiencia de usuario que se vinculan al concepto de tiempo de juego y tipo de jugabilidad, llamado *gameplay* por Lankoski y Bjork (2015).

2.4.2.1. Clasificación de nivel pragmático

En la clasificación de primer nivel, denominada pragmática como en las tipologías de los JRAs, se observa que hay un cambio sustancial en la primera capa entre el medio-formato analógico de los JRAs y el medio-formato digital de los JRDs. Existen diferencias sustanciales entre JRDs según el soporte o formato digital donde vayan a ser utilizados. Sin embargo, también se observa que comparten la segunda capa con los JRAs, pues los géneros, entendidos como tema, como ambientación o como marcos para la ficción, se pueden considerar transversales a los medios, a pesar de que puedan manifestar determinadas particularidades según el medio.

Los formatos principales de los JRDs son el ordenador personal, la consola y los dispositivos móviles y además de la plataforma, la perspectiva es uno de los factores principales cuando se procede a catalogar o clasificar estos videojuegos. La perspectiva en primera persona, por ejemplo, favorece el proceso de inmersión o incorporación vicaria del jugador a la ficción a través de un solo personaje (Calleja, 2011). Otro grupo de JRDs proponen la gestión de un grupo de aventureros (*Party based* o *Party driven*). Estos juegos se pueden presentar en perspectiva isométrica, una perspectiva heredada de juegos originales de los años noventa del siglo XX, como *Wasteland I* (Electronic Arts, 1988), diseñado, entre otros, por Ken St. André, el diseñador del JRA *Tunnels & Trolls* (St. Andre, 1975), y que intentaba emular la perspectiva de un jugador de rol en una mesa de juego con un mapa de una mazmorra y unas figuras. En los años ochenta y principios de los noventa del siglo XX, los JRDs donde se

podía gestionar un grupo de aventureros, solían hacerlo utilizando la primera persona y el desplazamiento en una cuadrícula. Estos JRDs son los denominados *Grid Based* o en lenguaje coloquial, *blobbers*, porque la compañía entera de aventureros parece que se mueva como en una burbuja, todos juntos. Fueron destacables títulos como *Bard's Tale: Tales of the Unknown* (Electronic Arts, 1985) o *Eye of the Beholder* (Strategic Simulations, Inc., 1991). En la Tabla 7 se muestra un resumen de este primer nivel de clasificación de los JRDs, el pragmático.

Tabla 7

Clasificación de primer nivel (Pragmático): JRDs

Clasificación de primer nivel (Pragmático)	
Primera capa (Medio-Formato)	Segunda capa (Géneros)
Ordenador personal	Fantasia / Ciencia ficción
Consola	Histórico / Mitológico / Moderno
Teléfono móvil	Terror / Horror / Gótico
Tableta	Superhéroes / Pulp / Wuxia / Infancia
Máquina Arcade	Post-apocalíptico / Cyberpunk
Perspectivas (1º persona, 3º persona, isométrica, <i>blobbers</i> , <i>grid/party based</i>)	Steampunk / Western

2.4.2.2. Clasificación de nivel experiencial

Al analizar la clasificación de segundo nivel de los JRAs, la experiencial, se observa que JRAs y JRDs comparten la mayoría de las categorizaciones de las dos capas, con algunas excepciones. Por ejemplo, toda la base teórica explicada en el punto 2.4.1.2. *Clasificación de nivel experiencial*, sobre las tipologías de Bartle, es de aplicación en este punto. Por un lado,

en la primera capa se encuentran JRDs orientados a la resolución de problemas y puzzles, y los JRDs orientados al combate, género que recibe el nombre de *Action RPGs* o *Diablolikes*, en referencia al videojuego que inaugura el género, el *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996). Muchos de estos juegos, además, trabajan desde la optimización del personaje con el objetivo de enfrentarse a enemigos repartidos en zonas de poder o de nivel superior. Desde esta perspectiva, es frecuente en muchos JRDs que también se trabaje la exploración del espacio, diseñando grandes mundos o niveles por descubrir. Sin embargo, en el medio digital, no son frecuentes los JRDs que trabajen ideas de exploración de la identidad, o si lo hacen, es a través de personajes secundarios, culturizados y marginales (Belda, 2022). Aunque tampoco son los JRDs más habituales, si es más frecuente que los JRDs que exploran la identidad se centren en la investigación de un caso, como en el JRD de investigación *Disco Elysium* (Kurvitz, 2019).

En la segunda capa de la segunda clasificación, la dedicada a las finalidades del juego, también se encuentran similitudes y problemáticas. Por un lado, se encuentran paralelismos con los JRAs, tanto en el aspecto simulacionista, es decir, el juego de rol entendido como un reto, como un problema o conflicto que hay que resolver, como en el aspecto narrativista, que se entiende como la capacidad de percibir la finalidad del juego como una historia que se debe desplegar poco a poco y gracias a las acciones del o de los jugadores. Por este motivo, desde el aspecto simulacionista, se categorizan juegos cuya principal finalidad es la de reforzar la sensación de inmersión del jugador y su suspensión de la incredulidad (Coledrige, 2010). La primera diferencia importante en estas categorías surge del desarrollo de la narrativa, que en los JRAs es más emergente y colaborativo, y en los JRDs, a pesar de desplegarse desde perspectivas y códigos interactivos, no goza del mismo nivel de flexibilidad ni colaboración. En segundo lugar, otro problema aparece al contemplar la finalidad exploratoria de la identidad de los JRAs, que se pierde o queda relegada en los JRDs a decisiones cosméticas y representativas de género, pero sin explorar sus matices. Como apuntaba Barton (2008), en buena parte de los JRDs, la narrativa va por un lado y el sistema mecánico, por otro. En la Tabla 8 queda resumida la clasificación de los JRDs según sus vectores experienciales.

Tabla 8*Clasificación de segundo nivel (Experiencial): JRDs*

Clasificación de segundo nivel (Experiencial)	
Primera capa (Estilo)	Segunda capa (Finalidad)
Resolver problemas	Lúdica
Combate (<i>Hack & Slash/Action RPGs</i>)	Narrativa
Optimización	Simulacionista (Inmersión / exploración espacial)
Exploración (espacio)	Exploratoria de la identidad
Interpretación (parcial)	
Investigación	

2.4.2.3. Clasificación de nivel semántico

En último lugar, comparando la clasificación de nivel semántico de los JRDs con la misma clasificación de los JRAs, prácticamente todos los sistemas habituales en los juegos analógicos desaparecen al contraponerlos con los sistemas de los JRDs y se observa que los cambios en los sistemas, vienen propiciados por los cambios en los medios. El analógico invita a la fisicalidad y, por tanto, propone el dado, el libro, la miniatura y el mapa, dibujado o representado mediante escenografía, la pantalla del DJ y las listas de tablas. El medio digital invita a la interacción, a la inmersión, a la comunicación entre humano y máquina y a la percepción visual como recompensa sensorial, sustituyendo en parte a la imaginación.

Si bien ambos medios reclaman una toma de decisiones por parte del jugador y un algoritmo de validación de la viabilidad de esas decisiones por parte del sistema, los dos medios resuelven ambos paradigmas de modos diferentes, aunque no completamente antagónicos. El

JRA propone tablas de combate, números de dificultad a superar o rúbricas con cantidades de aciertos en una reserva de dados. El JRD propone la resolución del combate según las preferencias interactivas de los jugadores, manifestadas a través de los diferentes ritmos de combate (tiempo real, por turnos, pausado) y de las perspectivas de cámara utilizadas (primera persona, tercera persona, cenital, lateral o isométrica). Esta relación entre sistemas de combate y perspectivas en los JRDs se puede ver esquematizada en la Tabla 9:

Tabla 9

Relación entre sistemas de combate y perspectivas en los JRDs

Sistema de combate	Perspectiva	Juegos
<i>Action RPG</i> (tiempo real)	Primera / tercera / isométrica	<i>Skyrim / Witcher / Diablo</i>
<i>Turn based system</i>	Primera / tercera	<i>Bard's Tale / Final Fantasy</i>
Combate pausado	Tercera persona isométrica	<i>Baldur's gate / Divinity</i>
RPGs Tácticos	Tercera persona isométrica	<i>FF Tactics / Shadowrun</i>
Aventuras conversacionales	Segunda persona texto	<i>Colossal cave adventure</i>

El JRD propone múltiples acercamientos al concepto de sistema de juego desde la perspectiva de la gestión del conflicto. Como se puede ver en la tabla de clasificación de tercer nivel, semántica, los sistemas de combate se diferencian en la gestión del tiempo y del equilibrio entre coordinación y habilidad física, y capacidad mental, táctica y estratégica. En esta capa de sistema-tecnología se encuentran en primer lugar los *action RPGs* (ARPGs), que, por su combate en tiempo real, se vinculan con el perfil de jugador simulacionista y el estilo de juego denominado *Hack and Slash*: “‘Hack-and-slash’ games are centered on going into a situation, killing everything in your path, and taking everything you can manage to carry. For some groups, this is the only way to play. For others, it becomes very boring very quickly” (Fannon, 1996, p. 254). Por otro lado, desde otra perspectiva de gestión del tiempo y el ritmo, se encuentran los JRDs que proponen un combate basado en turnos (*Turn Based*

Combat, TBC), herederos de los primeros JRDs donde las limitaciones del *hardware* impedían el combate en tiempo real y lo gestionaban a través de la selección de opciones en un menú. Estos sistemas de combate TBC son clásicos de los *japanese role playing games* (JRPGs). El JRD también propone, en tercer lugar, un tipo de combate táctico, basado en la gestión del movimiento a través de un tablero virtual o rejilla y los puntos de acción de los personajes. Entre el combate en tiempo real y los combates por turnos o tácticos se encuentran los JRDs con combate pausado, un sistema que detiene el tiempo al pulsar la barra espaciadora permitiendo una gestión estratégica y táctica del combate, pero que combina los periodos de diseño táctico con periodos de tiempo real donde se resuelven las acciones programadas. Este es el sistema habitual de los juegos del motor *Infinity Engine*, el motor de JRDs clásicos como *Baldur's Gate* (Interplay, 1998), *Icwind Dale* (Interplay Entertainment, 2000) o *Divinity: Original Sin II* (Larian Studios, 2017) o partes del motor del aclamado *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023).

Algunos JRDs heredan su sistema de los libros de ficción interactiva, es decir, de mecanismos de hipertexto (Aarseth, 1997) como el videojuego en tercera persona *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018). Otros fundaron el género de los JRDs basados en texto, también llamados aventuras conversacionales, como *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976), cuya perspectiva omnisciente es descrita en el texto. Otros juegos iniciaron nuevos subgéneros, como los primeros *roguelikes*, un tipo de juego que empezó con el JRD *Rogue* (Epyx, 1980). Los JRDs del tipo llamado *roguelikes* o *roguelites* se presentan en diversas perspectivas, 2D o 3D, lateral, cenital o isométrica y sus principales características son: i) La muerte permanente, que provoca que cada partida se empiece desde cero, ii) La generación procedimental de los mapas o mazmorras a explorar, para evitar la repetición de tácticas o la falta de interés de explorar siempre el mismo espacio y iii) El sistema de combate por turnos, presente en los *roguelikes*, (los *roguelites* contemporáneos usan el combate de acción en tiempo real). Un *roguelike* se diferencia de un *rogelite* no solo en el acercamiento al combate, sino que también muestra diferencias en el sistema de progresión. En un *roguelike* la progresión es *in run*, lo que significa que solo sirve para esa sesión de juego, en un *rogelite*, existe, además de la progresión *in run*, algunos sistemas de progresión *out run*, es decir, fuera de la sesión de juego.

En la penúltima posición de la primera capa, se encuentra una tipología de JRDs que apareció en 2011 y a la que se hace referencia como juegos *Soulslike*, por su emulación del clásico *Dark Souls I* (Fromsoftware, 2011). El eje central de los JRDs *Soulslike* es la dificultad y la superación del reto y una experiencia estética próxima a los preceptos de la baja fantasía, oscura y con aproximaciones al género del terror. Si bien es cierto que algunos de estos juegos, como el juego *BloodBorne* (FromSoftware, 2015), por ejemplo, poseen narrativas complejas o vastos mundos ludo ficcionales por explorar, como en el juego *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), estas narrativas y estos mundos ni ofrecen oportunidades o escenarios donde ejercer la narrativa colaborativa y emergente ni permiten la interpretación de personajes a modo de exploración identitaria. De hecho, en la mayoría de los juegos *Soulslike*, el personaje protagonista es representado por una entidad plana y estereotipada para facilitar el proceso de empatía con el máximo público objetivo, llegando incluso a asignarle un nombre genérico como *Dovahkiin* en el JRD *Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2013), o *No Muerto Elegido* en la saga *Dark Souls* (FromSoftware).

Finalmente, en la última categoría de la primera capa, se hace referencia a los sistemas diseñados como aproximaciones a la narrativa procedimental en juegos digitales, como por ejemplo el sistema *AI Director* del juego *Left 4 dead* (Valve, 2008), un juego en el que un grupo de supervivientes deben escapar de una isla infestada de zombis. El sistema *AI Director* modifica el contenido de los encuentros y la composición de las criaturas de cada grupo de enemigos, intentando equilibrar una estructura narrativa de inicio-nudo-desenlace y generar un ritmo de intensidad fluctuante en función de la composición del grupo de jugadores y de su comportamiento previo (Morton, 2023). Por otro lado, el sistema procedimental *Nemesis System* del juego *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Monolith Productions, 2014), también ha sido diseñado para interactuar con el comportamiento previo del jugador, de modo que los enemigos a los que este se enfrenta en cada lucha recuerdan al personaje, tanto si son vencidos como si lo vencen y son promocionados, generando una constelación jerarquizada de PNJs con historias particulares y únicas. En tercer lugar, otro diseño de sistema de narrativa procedimental relevante desde la perspectiva del JRD es el sistema de misiones *Radiant AI* del juego *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks,

2013). Este sistema intenta solventar el problema de los mundos abiertos que se sienten despoblados, generando misiones y encuentros con criaturas o mazmorras de modo procedimental y heurístico. De este modo, el jugador, camine por donde camine, no ha de esperar mucho tiempo para encontrar un grupo de bandoleros o la entrada a unas ruinas abandonadas (Burgess, 2012; Nesmith, 2023). Estos sistemas, tanto si se enfocan a la estructura narrativa, como a las relaciones sociales con los PNJs o a los eventos emergentes, muestran algunos de los intentos de diseñar sistemas de narrativa procedimental más relevantes en los últimos años desde la perspectiva del juego de rol digital, y ayudan a contextualizar el estado del arte de la convergencia del JRA al JRD. Sin embargo, estos sistemas son, en el mejor de los casos, un pilar más del juego, no el pilar central. Ni siquiera en juegos como el juego de gestión de una comunidad enana *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) o el *roguelike* *Caves of Qud* (Freehold Games, 2015), la generación de narrativas procedimentales es el pilar principal, aunque sea el motivo principal de generación de eventos memorables y el sistema más destacado por los diseñadores y jugadores (Short y Adams, 2019).

En la segunda capa de la tercera clasificación también se encuentran diferencias importantes entre las propuestas por los JRAs y las descritas para los JRDs. La más importante es la desaparición o la sustitución de la figura del DJ. Sus funciones son adoptadas por el sistema y por las mecánicas que se ejecutan en la máquina; algoritmos que responden a mecanismos internos automáticos, como el paso del tiempo, o a interacciones de los jugadores con la interfaz, como lanzar poderes, desplazarse o usar objetos, cuyos resultados son calculados automáticamente y mostrados al jugador en tiempo real. Según su formato social, los JRDs se clasifican en tres grandes grupos. Por un lado, los juegos de un solo jugador, que pueden ser locales, cuando el contenido del juego no va a cambiar ni ampliarse, u online, cuando los contenidos del juego se pueden ampliar descargando, a través de una conexión en línea, nuevo contenido a través de *downloadable content* (DLC). En segundo lugar, se encuentran los juegos multijugador. En los primeros JRDs varios jugadores podían jugar en la misma partida en un entorno cerrado, es decir, conectando los ordenadores entre sí a través de cables *ethernet*. Con el advenimiento de internet y la banda ancha, este tipo de juego multijugador síncrono desapareció y en la actualidad existen dos tipos de JRDs multijugador, los de mundo

no persistente, como en el juego *Dark Souls I*, en el que te conectas a la partida de un jugador y la capacidad de jugar en modo multijugador depende de que el anfitrión mantenga la conexión, y los multitudinarios y ya citados *MMORPGs* como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), que se juegan en mundos persistentes, que se ejecutan en servidores de las compañías de videojuegos. Otro vector importante en los *MMORPGs* además de su tecnología conectiva, es el vector social, pues el número de jugadores simultáneos es en potencia muy grande y permite interacciones sociales que se acercan a los JRDs a las ideas de interpretación y narrativa colaborativa de los JRAs. El *MMORPGs* ha generado un gran corpus académico como fenómenos social y cultural y para algunos investigadores, sus propuestas de mundos abiertos y persistentes, creación y gestión de hermandades de jugadores, exploración de mazmorras personalizadas y dinámicas de combate y superación de retos en grupo han hecho que el género haya sido el que más se ha acercado a la experiencia de juego de un JRA (Yee, 2006; Ducheneaut y Yee, 2007; Nardi, 2010; McKenna et al., 2010; Sims, 2015).

En penúltimo lugar, en esta segunda capa, se encuentran juegos cuyo perfil social es el competitivo, descrito por Bartle (1996) como *Killer* en su taxonomía. La naturaleza de los juegos de rol es, en general, cooperativa, por esta razón los JRDs competitivos adoptan dinámicas de juego que se alejan del concepto de juego de rol que se ha ido definiendo a lo largo de este estudio. Estos juegos competitivos se pueden considerar, por sus carencias en la estructura de juego rol, *pseudo* JRDs, como por ejemplo el juego *League of Legends* (Riot Games, 2009). Finalmente, se describen los juegos multijugador en mundos ubicuos. A mediados de la segunda década del siglo XXI aparecieron algunos juegos como *Pokemon Go* (Niantic, 2016) que exploran otras relaciones con las perspectivas, como la representación en realidad aumentada o mixta del entorno, usando como base para el mundo persistente y el mundo real y que se relacionan socialmente tanto con los habitantes intradieгéticos de estos mundos (los PNJs), como con otros jugadores con los que colaboran o compiten asincrónicamente en los denominados gimnasios, o síncronamente en las denominadas *Raids de Pokemon Go*, eventos en los que grupos de jugadores que pueden variar desde tres o cuatro participantes a cientos de ellos se organizan para jugar en la misma zona del mundo real.

Del ejercicio de clasificación de los JRDs se desprende que existen tres tipos de JRDs, los orientados al combate, los orientados a la exploración y los orientados a la narrativa. La exploración se realiza en tiempo real, mediante mecánicas de navegación directa o de *point and click*, la narrativa se desarrolla a través de dinámicas de narrativa ambiental (diarios, notas, grabaciones) y diálogos por parte del sistema, que detiene el tiempo mientras se habla con los PNJs, y el combate, como se ha explicado, es un sistema mixto que puede otorgar cierta capacidad de decisión al jugador sobre cuándo activar o pausar el tiempo.

Otra clasificación popular divide los JRDs desde una perspectiva cultural postcolonialista entre *Western* (WRPGs) y *Eastern* (ERPGs). Esta clasificación sirve para referirse a los JRDs de tradición americana y europea como WRPGs y a los juegos de tradición japonesa y oriental como ERPGs. Las principales características de los WRPGs son: personajes maduros, gráficos más oscuros y realistas, un trabajo de personaje que permite al jugador definirlo desde los inicios, el PJ no es dependiente de los antecedentes o de una personalidad predefinida y cuando trabaja con un equipo trabaja en grupo, sublimando sus deseos individuales por el bien de la misión. En los WRPGs también se encuentra un tratamiento más superficial de los PNJs que se consideran unidimensionales o planos. Del mismo modo, en los WRPGs el planteamiento de la percepción del jugador sobre su capacidad para construir su propia historia es más amplio, focalizando en la libertad de movimientos del personaje, en su capacidad para pasear, descubrir y viajar a su antojo y ritmo y para relacionarse socialmente con quien desee. Esta capacidad de creación se ve especialmente coadyuvada por las dinámicas de mundos abiertos y refuerza otro aspecto de libertad característico de los JRDs de corte occidental, la capacidad de decisión que ejercen en las aventuras en las que se ven envueltos, con árboles de diálogo extensos y que pueden llegar a contemplar opciones que repercutan en el contenido futuro que se desplegará en el juego. Los WRPGs tienen un sistema de reglamento elaborado y una perspectiva inmersiva, en primera o tercera persona, y están dirigidos a un público joven o adulto. La nomenclatura básica para este tipo de juego es la del *Computer RPGs* (CRPG). Juegos como los de la saga de JRDs *Fallout* (Bethesda) o la saga de juegos de JRDs *Mass Effect* (BioWare) forman parte de esta categoría.

Por otro lado, los ERPGs se caracterizan por un tratamiento más luminoso y colorido de la representación ficcional, de los gráficos del mundo y de los personajes. Los clásicos del género utilizaban una vista cenital 2D que simulaba el isométrico. El tratamiento de personajes se basa en personajes protagonistas más jóvenes, en muchos casos adolescentes. Los ERPGs, además de estos personajes tipo anime o *chibi bishōnen* (persona hermosa, joven e ideal. El prefijo bi (美) se refiere a la belleza femenina, y bijin, significa literalmente "persona hermosa"), se acercan al diseño del personaje desde una perspectiva más hermética y lineal, en el sentido de que son personajes con antecedentes muy guionizados, que se irán explicando y desarrollando durante el juego, y con personalidades también claramente propuestas que encontrarán dilemas y conflictos *ad hoc*. Esta construcción de personajes responde también al paradigma de historias mucho más elaboradas, intrincadas y orquestadas desde una perspectiva unicursal y autoral de la narrativa. En este tipo de historias, se visualizan abundantes cinemáticas, provocando la sensación de pérdida de actuación debido a la repetida sensación de suplantación y pérdida de control del flujo de juego o *gameplay*. Estas narrativas se caracterizan por ser narrativas poco interactivas o emergentes, el jugador las sigue, en lugar de crearlas, son narrativas épicas, complejas e influenciadas por el cine. El combate, en los *ERPGs* responde al paradigma mayoritario que define buena parte de los también llamados JRPGs; el combate basado en turnos. La audiencia para este tipo de JRPGs es una audiencia más amplia, incluyendo importantes sectores de la población como un público mucho más joven o adolescente y una buena parte del sector femenino (*Shōnen* para un público masculino joven, *shōjo* para su equivalente femenino). Algunos de los títulos característicos de este tipo de juegos de rol de corte oriental son, por ejemplo, la saga de *ERPGs* de *Final Fantasy* (Square Enix) o la saga de *ERPGs* *Dragon Quest* (Square Enix). En resumen, el *WRPG* es más oscuro, maduro, basado en el combate en tiempo real y con una historia y un mundo más abiertos, y el *ERPG* es más luminoso, colorido, infantil o juvenil, con combate por turnos y una historia más lineal y controlada pero más épica, convincente y memorable. En la Tabla 10, se resume la clasificación de los JRPGs según su planteamiento semántico, es decir, según su sistema tecnológico y su formato social y cultural.

Tabla 10*Clasificación de tercer nivel (Semántico): JRDs*

Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
Primera capa (Sistema-Tecnología)	Segunda capa (Formato social y cultural)
<i>Action RPG (First person & Isométrico)</i>	Single player
<i>Turn Based Combat (TBC) (JRPGs)</i>	Single player online (DLCs)
Combate táctico	Multiplayer no persistente online
Combate pausado	Multiplayer no persistente red local
Hypertext / Cybertext	Massive Multiplayer Online RPGs (MMORPGS)
<i>Roguelikes / Roguelites</i>	Multiplayer competitivo
<i>Soulslikes</i>	Multiplayer mundo ubicuo (AR, XR)
Sistemas procedimentales (Nemesis system, Ai Director, Radiant Quest system)	Western RPG / Eastern RPG

Tabla 11

Resumen de todas las clasificaciones y capas de los JRDs

Clasificación de primer nivel (Pragmático)		Clasificación de segundo nivel (Experiencial)		Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
1º capa (Medio-Formato)	2º capa (Género)	1º capa (Estilo)	2º capa (Finalidad)	1º capa (Sistema-Tecnología)	2º capa (Formato social)
Ordenador personal	Fantasia / ciencia ficción	Resolver problemas	Lúdica	<i>Action RPG (First person e isométrico)</i>	<i>Single player</i>
Consola	Histórico / mitológico / moderno	Combate (<i>Hack & Slash</i>)	Narrativa	<i>Turn Based Combat (TBC) (JRPGs)</i>	<i>Single player online (DLCs)</i>
Teléfono móvil	Terror / horror / gótico	Optimización	Simulacionista (Inmersión / Exploración espacial)	Combate pausado	<i>Multiplayer</i> no persistente online
Tableta	Super Héroes / pulp / wuxia / infancia	Exploración del espacio	Exploración de la identidad	Combate táctico	<i>Multiplayer</i> no persistente red local
Máquina Arcade	Post-apocalíptico / cyberpunk	Interpretación		Hipertexto	<i>MMORPGS</i>

Clasificación de primer nivel (Pragmático)		Clasificación de segundo nivel (Experiencial)		Clasificación de tercer nivel (Semántico)	
1° capa (Medio-Formato)	2° capa (Género)	1° capa (Estilo)	2° capa (Finalidad)	1° capa (Sistema-Tecnología)	2° capa (Formato social)
Perspectiva (1° pers., 3° pers., isométrica, <i>blobbers</i> , <i>grid/party based</i>)	Steampunk / western	Investigación		<i>Roguelikes / roguelites</i>	<i>Multiplayer</i> competitivo
				<i>Soulslike</i>	<i>Multiplayer</i> mundo ubicuo (AR, XR)
				Sistemas procedimentales (<i>Nemesis system</i> , <i>Ai Director</i> , <i>Radiant Quest system</i>)	<i>Western RPG / Eastern RPG</i>

2.5. Elementos constitutivos de los juegos de rol

Take us somewhere we could never go. Let us be someone we could never be. Let us do things we could never do. (Carson, 2000)

Después de analizar el juego de rol a través de las definiciones de diversos autores y de proponer una síntesis, y después de clasificar los diferentes juegos de rol en categorías y capas tecnológicas, temáticas, culturales y sociales, es necesario realizar dos tareas más para completar una ontología fundamental de este artefacto lúdico. Por un lado, describir sus principales características, que es el trabajo que se realiza en este capítulo, y, por otro lado, realizar una revisión histórica de su génesis y la evolución de sus sistemas, que se realizará en el capítulo 2.6. *Génesis y evolución de los juegos de rol.*

Como se ha descrito en la definición de juego de rol se pueden dividir las principales características de los juegos de rol en cuatro grupos: personajes, reglamento, ficción y narrativa. Si se realiza una comparativa entre Tychsen (2006) y Mackay (2001), como se puede observar en la Tabla 12, se resuelve que en el fondo utilizan elementos conceptuales cercanos, aunque desde aproximaciones distintas.

Tabla 12

Comparativa entre Tychsen (2006) y Mackay (2001) sobre los elementos de los JRAs

Mackay	Tychsen
Formal	Reglamento
Social	Personajes
Cultural	Mundo
Estética	Narrativa

En esta tesis se ha utilizado la conceptualización de Tychsen (2006) como eje central, y se ha usado la de Mackay (2001) cuando ha sido necesario dar contexto sociocultural. En las siguientes secciones se analizarán estas características principales, localizando los elementos importantes en el estudio de la narrativa procedimental y emergente. Así mismo, se ha aislado el elemento de la estética/narrativa para dedicarle un capítulo entero, el 3. *La narrativa lúdica*, puesto que corresponde con el foco de esta tesis, cuyo tema es el juego de rol y cuyo foco es la narrativa. El resultado de las categorías de las principales características de los juegos de rol es el siguiente:

- 1) Personajes (Sección 2.5.1)
- 2) Reglamento (Sección 2.5.2)
- 3) Mundo / Ficción (Sección 2.5.3)
- 4) Estética narrativa (capítulo 3)

Como se ha explicado en la introducción de este estudio, los jugadores destacan los eventos memorables en los JRAs como experiencias climáticas que recuerdan y comparten entre los miembros de sus propias ideoesferas y semioesferas (Lotman y Navarro, 1998). La diferencia entre una ideoesfera y una semioesfera radica en que los jugadores pueden pertenecer a ideoesferas diferentes, como por ejemplo la ideoesfera narrativista, que persigue el objetivo de generar un relato emergente a través de la interpretación de un personaje, o pertenecer a la ideoesfera simulacionista, que persigue el objetivo de simular una ficción realista y de superar retos y obstáculos desde una perspectiva cuantitativa basada en atributos, competencias y niveles, pero todos los jugadores de JRAs, con independencia de sus ideoesferas, pertenecen a la semioesfera de los JRAs. Ambas ideoesferas de los juegos de rol, ambas esferas ideológicas, habitan, de este modo, en un conjunto semiológico que comparte los mismos parámetros, el personaje, la ficción, el relato, los jugadores y el director de juego y los sistemas o reglamentos formales. De este modo, la semioesfera define el objeto, y la ideoesfera la forma de acercarse a él, el ejercicio particular de cada interpretación, escuela o heterodoxia. En este capítulo se describen en detalle estas ideoesferas y la semioesfera del JRA.

2.5.1. Jugadores y personajes: Identificación, interpretación, el director de juego y el metarol

El personaje en el juego de rol parte de la definición canónica y arquetípica del mundo literario y se describe, como explica Mackay (2001), a través de sus rasgos físicos, mentales, sociales y espirituales “Dice-based role-playing games almost universally quantify character attributes. The numerical measure of physical, mental, social, and spiritual qualities tend to define a character in much the same way that IQ tests” (p. 64). Para Aristóteles el personaje es sobre todo un héroe trágico y un ente de acción, no importa en realidad quien es, importa lo que hace, por tanto, el personaje se define según sus acciones, según sus hechos (García Yebra, 2018; Reeves, 1952). Para Propp (2012) el personaje es un sistema de funciones, cada personaje tiene una función en la historia: el donante, el agresor, la princesa y el padre, el héroe, el antagonista, el auxiliar y el ordenante. Estas funciones fueron analizadas con anterioridad por Polti en *Les Trente-six situations dramatiques* (1912) y por Souriau en *Les deux cent mille situations dramatiques* (1950) y determinan las bases del futuro estructuralismo de Greimas (2002). Greimas presenta al personaje como una serie de esferas de acción, donde se ubican diferentes ejes de actantes, como el eje sujeto (héroe)/objeto, el eje destinador/destinatario o el eje ayudante/opositor: es decir, el sujeto que busca un objeto y que de este modo, establece un eje del deseo. De este modo, Greimas sintetiza las posiciones de Aristóteles (acción) y Propp (función). En las siguientes dos secciones se explora el concepto de exploración de la identidad a través de la construcción del avatar y de sus acciones, y se muestra una síntesis de teorías y conceptos alrededor de la idea de esferas de interpretación. Estos puntos son importantes porque, desde la construcción en espiral de la teoría fundamentada que propone Schilling (2006), se han localizado múltiples evidencias de su impacto en la construcción de narrativas emergentes centradas en la conceptualización y evolución de los personajes interpretados por los jugadores. Drachen et al. (2009, p. 2) recuperan el concepto de *simulacra* de Baudrillard (1994) y explican que mucha gente pasa más tiempo relacionándose con simulacros virtuales que con seres reales (Stenros et al., 2007; Montola et al., 2017). Ryan (2006) denomina a esta representación avatarismo “that elusive experience that we call “identity,” “sense of self,” or “subjectivity.” (p. xi). En definitiva, la interpretación del personaje por parte de un jugador es uno de los pilares

fundamentales de los JRAs, tal y como se evidencia en el capítulo 5. *Resultados* y tal y como se describe en el capítulo 7. *Conclusiones*.

La creación de los personajes es el primer paso en el proceso de inmersión lúdica y narrativa que dan los jugadores cuando juegan a un juego de rol. En ocasiones el proceso de creación de PJs es rápido y se centra en tomar algunas decisiones de alto nivel, como el nombre, la raza y el género o los vínculos con otros PJs, dejando los detalles para que se vayan completando a medida que la sesión va avanzando. En otros casos, la generación del personaje es más compleja y puede requerir de una sesión preliminar de juego, en la que solo se crearán los personajes. Los jugadores y el DJ crean los personajes conjuntamente, comprobando con el DJ que las decisiones que el jugador toma son correctas desde el punto de vista del reglamento y la ficción, que la obtención de puntuaciones mediante tecnologías aleatorias es legal y que el perfil del personaje encaja en el mundo y la historia que el DJ ha preparado. Los JRAs proporcionan una hoja de personaje donde se apuntan los datos que se generan tanto en la creación de personajes como las variaciones, incrementos o decrementos que el personaje gana o pierde durante las sesiones de juego. Existen, del mismo modo que existen juegos más simulacionistas y juegos más narrativistas, hojas de personaje más detalladas y extensas y hojas de personaje más simples o conceptuales. Alineadas con estos planteamientos, existen varias aproximaciones a las metodologías de creación de personajes, como por ejemplo las basadas en elecciones de arquetipos o clases, las basadas en repartición de puntos (*building points*, BPs) y la elección de ventajas y desventajas o las basadas en la repartición de personajes pregenerados. Cada una de estas opciones se rubrica en la posesión, por parte del jugador, de una hoja de personaje con los datos relevantes de su avatar.

Algunos JRAs limitan los arquetipos de personaje que los jugadores pueden escoger en la creación de sus PJs. La práctica de utilizar los arquetipos de personaje procede de los arquetipos utilizados en la primera edición del juego de rol *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974) que, a su vez, referencia arquetipos de la literatura fantástica, como la de Tolkien. Otros juegos, en cambio, como *RuneQuest* (Stafford & Perrin, 1978) permiten crear un personaje básico que irá evolucionando hacia un arquetipo u otro según las acciones que vaya realizando durante el juego. En la edición de *Dungeons & Dragons* de 1983, a cargo de Frank

Mentzer, popularmente conocida como la “caja roja”, un jugador podía escoger entre cuatro arquetipos humanos, el Guerrero, el Mago, el Ladrón y el Clérigo, y tres arquetipos no humanos, el Enano, el Elfo y el Halfing. A finales de los años setenta del siglo XX la diferenciación entre raza y profesión en un JRA todavía no estaba clara. Pero con la aparición de *Advanced Dungeons & Dragons* (Gygax, 1979), ya desde la primera edición de los tres libros básicos (el manual del jugador y el manual de monstruos en 1978 y la guía del máster en 1979), se separan la raza y la profesión (llamadas desde entonces clases). El juego de rol *Middle Earth Roleplaying game*, llamado *MERP* (Iron Crown Enterprises, 1986), la adaptación a la Tierra Media y simplificación del sistema del juego de rol *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980), también separa las razas de las profesiones, añadiendo un concepto importante a la idea de raza, el concepto de cultura. Todas estas aproximaciones planteadas inicialmente desde una perspectiva simulacionista, repercuten en la creación de espacios de posibilidades para la aparición de narrativas emergentes.

El sistema *Hero System* del JRA *Champions* (Peterson et al., 1981), introduce una variación importante en la forma de crear los personajes. En lugar de lanzar los dados para generar las características de los PJs, se reparten unos puntos que se pueden ampliar si se aceptan algunas desventajas. El juego de rol *Hackmaster* (Kenzer y Company, 2001), de Jolly Blackburn, adapta esta metodología de creación de personajes en el capítulo seis del libro del jugador, titulado *Quirks and Flaws*, donde se ofrece una lista de taras y defectos físicos, mentales y de personalidad que el jugador puede adquirir o bien seleccionándolos o bien lanzando un dado. Cada una de las taras o defectos proporciona unos BPs que luego se podrán invertir al desarrollar el personaje, comprando habilidades o modificando otros conceptos de los antecedentes del personaje, como la clase social a la que pertenece, o el dinero del que dispone al inicio de sus aventuras. El sistema de adquisición de taras y defectos es un sistema basado en tablas que construye personajes únicos, en algunos casos cercanos a la injugabilidad, y que siempre suponen un reto. De este modo, un sistema de JRA se puede ubicar en un espectro entre las propuestas más arquetípicas y cerradas y las más flexibles, fundamentadas en la separación de conceptos como raza, profesión o clase, religión, distribución de puntos y la adquisición de defectos y beneficios. Un componente importante, cuando se considera la generación basada en puntos y defectos, es que la generación de

personajes no es ágil ni rápida. Las sesiones de generación de personajes pueden durar horas, tomando generalmente una sesión entera solo para su creación (la sesión 0). El último método para crear los personajes se basa en la repartición o elección de personajes pregenerados. Estos personajes son creados con anterioridad por los diseñadores del juego o de la aventura, con estadísticas, nombres, razas, clases, habilidades y antecedentes específicos, y a menudo con un dibujo creado *ad hoc*. Esta es una práctica habitual en las denominadas Cajas de Inicio; versiones reducidas del reglamento, con personajes pregenerados, una aventura rápida preparada para ser jugada y un conjunto de dados. Estas cajas de inicio suelen ser también más baratas que los reglamentos completos, permitiendo a los jugadores probar el juego antes de realizar inversiones más grandes.

Ampliando la información proporcionada en la sección 2.3. *Definición de juego de rol analógico* e independientemente del sistema general que proponga el JRA en cuestión (arquetipos, clases y BPs o PJs pregenerados), el personaje en un JRA es un constructo compuesto por varios aspectos. Por un lado, el aspecto cuantitativo, sus estadísticas, puntuaciones y representaciones numéricas, por otro lado, su aspecto narrativo, que a su vez se compone de: i) Sus antecedentes: quién ha sido hasta este momento, de donde viene, quién es su familia y entorno social ii) sus objetivos: Qué persigue, qué desea o qué necesita, qué sentido encuentra a su existencia (Corbett, 2018 p.19). A estos dos aspectos, el cuantitativo y el narrativo, se le suma iii) la exploración identitaria, un aspecto extradiegético del personaje, pero que influye en sus decisiones. Este aspecto hace referencia a los objetivos del jugador, no del personaje. Estos objetivos pueden ser conscientes o inconscientes, y pueden estar influenciados por decisiones previas o por exploraciones abiertas y dependientes de los eventos y hechos que sucedan. Así, el constructo personaje comprende una representación cuantitativa (estadísticas), su pasado y entorno social (antecedentes), sus objetivos y deseos (misión) y el interés extradiegético del jugador en la exploración psicológica del constructo (identidad). La hoja de personaje es un elemento de cultura material que se vincula a este constructo y que lo representa.

Personaje = Hoja de personaje ((Estadísticas + (Antecedentes + Misión)) + Identidad)

La creación de un personaje no se limita a su procreación, sino también a su construcción dramática y dinámica a lo largo de las sesiones de juego. Lo que Mckee (2009) llama caracterización y carácter. La caracterización, en un JRA, se muestra en los datos registrados en la hoja de personaje, tanto los estadísticos como los antecedentes narrativos, el carácter se construye mediante las acciones y las decisiones que el personaje realiza ante los conflictos que amenazan a la caracterización y a los que el personaje se va enfrentando. Corbett (2018) vincula esta lucha entre caracterización y carácter al deseo, pues este es la fuente de todo conflicto y el conflicto es, a su vez, la fuente de toda obligación de acción y decisión. Stanislavski decía “la verdad fundamental de la caracterización es que los personajes quieren algo, y cuanto más profundo es el deseo, más emocionante es la obra.” (citado por Corbett, 2018, p. 74). Los jugadores se identifican profundamente con las acciones de sus personajes, con sus antecedentes, con sus debilidades y con sus problemas no resueltos (Mackay, 2001, p. 185). Así, de este modo, como describe Lumpkin (2019) las herramientas que tienen los jugadores de JRAs para crear narrativas a través de sus personajes son múltiples: “Whether through action, description or dialog, the author can skillfully distinguish characters, make them relatable, drive the narrative, or teach us something about ourselves” (p. 269). A estas herramientas, y desde la creación de personajes, algunos juegos añaden sistemas o mecánicas que facilitan escenarios para la narrativa emergente desde paradigmas colaborativos. Un ejemplo de este tipo de sistemas se muestra en el concepto de *Bonds* (lazos) entre personajes presente en juegos como *Dungeon World* (LaTorra y Koebel, 2012), donde los jugadores deben inventar antecedentes que relacionen su personaje con los de los demás jugadores antes de empezar las aventuras. Estos vínculos generan motivaciones para los personajes y se pueden plantear de dos modos: o bien como actividades paralelas a la trama principal, es decir, subtramas a las que recurrir en los momentos de calma o entre escenas importantes del eje narrativo principal, o bien convirtiéndose en el motor de la narrativa que mueve la aventura.

2.5.1.1. Exploración de la identidad

The difficulty in game narrative is the same thing that's hard everywhere:
understanding and connecting to people (Murray, 2017, p. 35)

Relacionada con la creación de personajes, otra de las características importantes de los JRAs es la interpretación del personaje y a través de esta interpretación, la exploración de la identidad. Murray (2017) se pregunta si no es menos importante como se definen los personajes que como los jugadores se sienten identificados con ellos (p. 33). Adoptar el rol o papel de un ser que no es el propio jugador e interpretarlo según las figuras arquetípicas que representa, es un concepto que se relaciona con el concepto de *mimicry* de Caillois (2001), el imitar, el hacer “como si”. La palabra imitación explica de forma parcial lo que ocurre en un JRA, pues un jugador no se limita a imitar a un personaje, un jugador interpreta un arquetipo y lo hace desde un acervo cultural concreto, influenciado por sus referentes, marcos temporales y geográficos y por su estado emocional y por su ideología e idiosincrasia personal: “in the role-playing game, there is no limit to the kind of role one can play” (Mackay, 2001, p. 127). Desde esta perspectiva, es más correcto definir este escenario como un escenario de interpretación que como un escenario de imitación. Ángel Colom (2023) en su tesis doctoral hace referencia a la teoría del fingimiento de Walton (1990): “el «como si...» es un elemento fundamental para entender el juego infantil y, a la vez, una convención que puede trasladarse no solo a las ficciones no interactivas sino también a los videojuegos.” (Colom, 2023, p. 94).

Nielsen (2015) expone otra aproximación al diálogo entre JRA y exploración de la identidad, explicando que no siempre se persigue la exploración de la identidad, también se puede explorar la autorrepresentación. Esta diferenciación es importante porque muestra las dos caras de un proceso de descubrimiento: explorar lo desconocido en busca de un escenario o respuesta no predeterminada, o explorar una opción conocida en busca de respuestas estéticas y experiencias validadoras (p. 45). Antecesora de Nielsen, Nakamura (2009), escribía: “Avatars, or renditions of self, provide a pipeline into the phantasmatic world of identities, those conscious and not-so-conscious racial desires and narratives that users construct and

inhabit during their interactions in cyberspace” (p. 32). Fomentar el proceso de avatarización es importante para que el jugador que se comprometa con la historia. Según Keen (2006), en su trabajo *A Theory of Narrative Empathy*, donde explora la idea de vinculación entre la persona y el personaje ficticio y a pesar de que la autora describe el proceso principalmente en el cine y la literatura, los juegos consiguen esto gracias a la capacidad de los jugadores para empatizar con los personajes. Para la investigadora, las narrativas inician un proceso empático al final del cual acabamos simpatizando con los personajes. De la empatía el jugador pasa a la simpatía y más tarde a la empatía de nuevo, en un proceso cíclico.

Empathy, a vicarious, spontaneous sharing of affect, can be provoked by witnessing another's emotional state, by hearing about another's condition, or even by reading. Mirroring what a person might be expected to feel in that condition or context, empathy is thought to be a precursor to its semantic close relative, sympathy. (p. 208)

Este proceso de empatía-simpatía coloca al usuario en situaciones de conflicto afectivo y cognitivo, y se escenifica en las diferencias de los dos términos (p. 209). Keen (2006) define la teoría de la *empatía narrativa* como un proceso de identificación con el personaje. Si la identificación o la empatía van una después de la otra, parece que es un tema que no está claro (p. 214). Lo que si es cierto, según Keen (2006), es que la empatía se despierta antes al invocarse desde la identificación con sucesos negativos que con los positivos, sin tener en cuenta que existen individuos más empáticos que otros y contextos que refuerzan o debilitan estas emociones, a los que Keen (2006) llama *Situational empathy*, como ver la muerte de una niña, si tienes una hija (p. 215). Este proceso de exploración empática del personaje a través de la disposición de conflictos situacionales o transitivos es una de las dinámicas centrales en los JRAs.

Finalmente, tres elementos relacionados con la exploración de la identidad y las mecánicas narrativas que favorecen dicha exploración son importantes para cerrar esta sección. El primer elemento son las dinámicas de control social dentro de la ficción de los juegos de rol. Wood (2022), las denomina herramientas de seguridad en los juegos de rol y aunque existen desde antes que el autor las describa, Wood destaca dos de ellas: la carta X, que permite a un

jugador bloquear un contenido durante la sesión y evitar que se siga explorando (Stavropoulos, 2022) y la técnica denominada líneas y velos, que establece temas prohibidos por los jugadores antes de la sesión o temas que los jugadores prefieren que no se traten en detalle. El segundo elemento relacionado con la exploración de la identidad a través de la interpretación en los personajes de rol, está relacionado con la capacidad del jugador adulto de discernir entre el rol que está interpretando (la fantasía) y el Yo (la realidad). Mackay (2001) expone que “In the role-playing game performance, players adopt roles with which they strive to identify, but they do not fall victim to the illusion that they are those roles.” (p. 219). En tercer y último lugar, como resumen de esta sección, se desprende de la literatura y el análisis de JRAs que el proceso de exploración de la identidad puede ser determinista, escogiendo el rol que al jugador le apetece interpretar y explorar, en busca de conflictos y sinergias, o puede ser no determinista, utilizando un sistema de narrativa procedimental que proponga situaciones dramáticas que paulatinamente, construyan al personaje, es decir, dinámicas de exploración identitarias o dinámicas de descubrimiento identitario.

2.5.1.2. Interpretación del personaje

Mackay (2001), utilizando la taxonomía del teórico de la dramaturgia Richard Schechner como base (1985), propone una taxonomía de la interpretación en los juegos de rol. A esta taxonomía la llama *Spheres of Performance: A Taxonomy* (p. 71) y está compuesta por el Drama, el Guion, el Teatro y la Interpretación. El investigador hace referencia a una paradoja interesante, dice: “the game mechanics and conventions of the drama sphere limit the limitless possibilities of fantasy” (p. 83). Esta paradoja encuentra el paroxismo al diseñar reglamentos narrativos: 1) Para impulsar la narración, el sistema implementa mecánicas y reglas narrativas, 2) cuanto más reglamento (esfera del drama, para Mackay), más se limita las posibilidades narrativas. Es decir, cuantas más reglas, a pesar de que sean reglas narrativas, menos capacidad de generación narrativa, aunque es posible que Mackay se refiera a menos narrativa emergente. Por otro lado, la esfera del guion se escribe entre los jugadores y el DJ, tanto explorando, dialogando y realizando acciones en la diégesis, como negociando con el DJ sobre matices en el reglamento, dibujando mapas o escribiendo

paratextos como diarios u hojas de notas fuera de la diégesis. Esa negociación del guion la lleva a cabo el jugador, no el personaje: “within the script sphere of the performance, the role-player does not share bodies with her character (like an actor does). However, she does share minds.” (p. 126). La esfera del Teatro es el lugar donde se juega la sesión de juego, el “visible/sonic set of events” (p. 78) y de nuevo se define por su aspecto intradiegético y extradiegético. Es decir, se compone tanto del lugar donde los personajes van a vivir sus aventuras o conflictos (la ficción) como del lugar físico en el que los jugadores se reúnen para jugar. Por último, Mackay (2001) cita a Gary Alan Fine (1983), quien a su vez se basa en los trabajos de Erving Goffman (1986) y según los cuales, existen al menos tres tipos diferentes de mundos o contextos de significado en el acto de jugar a juegos de rol. “1) the social frame inhabited by the person; 2) the game frame inhabited by the player; 3) the gaming-world frame inhabited by the character” (Mackay, 2001, p. 79, citando a Fine, 1983, p. 181). En la Tabla 13 se muestra un resumen de estas esferas de interpretación.

Tabla 13

Esferas de interpretación de Mackay y Erving Goffman

Esferas de interpretación	Características
Drama	Reglamento más ficción o diégesis
Guion	Escrito sobre la marcha por jugadores y DJ
Teatro	El lugar, tanto diegético como extradiegético
Interpretación/Sesión	<ul style="list-style-type: none"> ● Marco social (persona) ● Marco de juego (jugador) ● Marco de la ficción (personaje)

Después de definir estas esferas y marcos para encuadrar el concepto de interpretación (*performance*), Mackay hace referencia a los trabajos del filósofo J. L. Austin (2003), según los cuales existen dos tipos de lenguaje; uno que describe e indica, el constativo, y otro que representa o realiza, que lleva a cabo, el performativo. El uso de la primera, segunda o tercera persona durante una sesión de un juego de rol define estas las capas de inmersión. El modo constativo es propio de los DJs al describir tanto los lugares, como los hechos y sus protagonistas. Dolezel (1999) explica que el narrador de la forma *ich*, la narración en primera persona, no posee una autoridad de autenticación convencional y, consecuentemente, ninguna fuerza para construir un mundo ficcional y que, en cambio, la forma subjetiva *Er*, la narración en tercera persona, sí construye hechos ficcionales (p. 222). Mackay (2001) lo describe del siguiente modo: “The constative frame occurs when the gamemaster describes settings and situations to the players in-character and in the second person. It is descriptive and is usually the province of the gamemaster.” (p. 81), y añade: “When one role-player is addressed in-character, it helps to pull a performative, first-person response de the player.” (p. 123). Como resumen, para Mackay (2001) el personaje puede ser cuantificado usando el reglamento y las diferentes ayudas, como la hoja de personaje o los manuales de criaturas de las diferentes ambientaciones que amplían la esfera del drama, lo que Mackay llama el marco de juego, es decir, las reglas, y el personaje puede ser descrito en la esfera del guion, que el investigador llama marco narrativo. El personaje, de este modo, puede articularse de acuerdo a sus datos cuantitativos en la esfera del drama (reglamento) y el mundo fantástico (ficción), descrito en tercera persona en la esfera del guion, interpretado en primera persona o descrito en segunda persona en la esfera del teatro y asociado con una persona jugándolo en la esfera de la interpretación. (p. 91). La teoría de los marcos es relevante en este estudio por cuanto a que estratifica las diferentes capas en las que pueden actuar los sistemas de generación procedimental, o las distintas mecánicas narrativas, para generar escenarios de posibilidades emergentes que favorezcan la aparición de eventos memorables.

Por otro lado, y ampliando la teoría de Mackay (2001), Dolezel (1999) plantea el concepto de constelación de agentes, que varía entre dos y doce personas, ordenadas jerárquicamente como protagonistas, personajes secundarios y personajes de fondo, y que se distinguen por su diferente grado de participación e interacción en la historia. Para el autor, la interacción física

y la comunicación son las formas elementales de interactuar en la narración. Esta comunicación puede ser impulsiva, irracional, acrática o variada (p. 151). La interpretación de los personajes por parte de los jugadores y del DJ, puede tener una carga racional y mecánica, es decir, pragmática, o puede responder a actos impulsivos y acráticos propios de la comunicación verbal en el mundo real. Dolezel les llama *accidentes interactivos*: “un accidente tiene lugar en el mundo multipersonal cuando la interacción conduce a un estado que ninguno de los agentes involucrados había anticipado como su estado proyectado” (p. 152). Cuando un personaje declara sus intenciones y el DJ procede a aplicar un sistema de resolución de acciones, en el escenario mental de todos los jugadores, esa acción se puede realizar o no. Cuando el sistema niega los resultados de esa acción, si quiere seguir construyendo el relato, por fuerza debe plantear una nueva opción, ya sea dejándola en manos de los jugadores de forma creativa y apelando a su imaginación para resolver cuál es ese resultado no esperado, o proporcionando las herramientas necesarias al DJ o al sistema para describir el accidente interactivo. El investigador establece, además de los accidentes interactivos, tres tipos de dinámicas de poder como dinámicas interpretativas arquetípicas en el relato: el poder físico, el poder racional y el poder social. En los JRAs, estas dinámicas se ven reflejadas tanto por la definición de características o atributos iniciales de los personajes, tales como la fuerza, la inteligencia o el carisma del JRA *Dungeons & Dragons*, como por los ejes principales de las tramas, que responden a arquetipos universales de relatos, reflejos miméticos de las dinámicas de poder que se llevan a cabo en las diferentes sociedades y en los diferentes momentos históricos. Los sistemas procedimentales y estocásticos presentes en los JRAs recrean estas estructuras de poder y arquetipos universales de los relatos, un poder que:

Se ejerce bien por la represión -se impide a la persona subordinada que realice acciones voluntarias, o bien por la coerción -se fuerza a él o a ella a realizar acciones que van contra sus intenciones (Dolezel, 1999, p.157. Dolezel cita a Von Wright, 1963b, p. 54 y a Pörn, 1977, pp. 72-73).

Finalmente, después de explorar los marcos y esferas de Mackay (2001), Fine (1983) y Goffman (1986) y los accidentes interactivos y las dinámicas de poder de Dolezel (1999), es

importante mostrar como Kline (2019), describe como una de las problemáticas principales en la convergencia del JRA al JRD la disminución o la desaparición de la capacidad de interpretación de los jugadores en el concepto que él denomina *dramatic play*:

There's a particular form of play that everyone does that is still rare in video games: dramatic play. You see it in LARPing, acting, superhero action figures, and children at the playground. Adults and kids saying "Let's pretend we're. ..." We don't even have a clear word for this kind of play in game design. I call it dramatic gameplay. Role playing in video games has taken on a broader meaning, more about tactics and progression than pretending. Player storytelling is sometimes used, but these players aren't purposefully telling stories. They aren't watching or thinking about narrative. (p. 113)

Según Kline (2019), todo el juego dramático es actuación, es pretender ser otra persona en un momento determinado, es el querer creer (*make believe*). Los jugadores se ven motivados por la expectativa de conocer y descubrir los límites de los personajes, a dónde irán y en quién se convertirán. El autor, conectando con las tesis de Keen (2006) sobre la empatía, se refiere a estas dinámicas como "empathy in the form of play" (Kline, 2019, p. 114). Las mecánicas narrativas de los juegos, orientadas a diferentes perfiles de jugadores, conducen a distintas interpretaciones de lo que significa dominar el juego, en el sentido de ser bueno jugando o buen jugador. Un buen jugador en un juego simulacionista es aquel que controla el reglamento y las interacciones entre las diferentes mecánicas, tanto entre ellas como entre dichas mecánicas y el entorno. Un buen jugador en un juego narrativista, es aquel que deliberadamente suprime conocimientos, habilidades o deseos personales con el objetivo de interpretar mejor al PJ, con el objetivo de trabajar desde la perspectiva del PJ. En este sentido, Kline (2019) defiende que lo que persigue un buen jugador narrativista es la interpretación perfecta: "Mastery is expressed, not through traditional challenge and skill tests, but through perfect impersonation. The obstacle is the role and its nature, not the game systems. These roles can be complex, even abstract" (p. 114)

Para Kline (2019), las claves para diseñar dinámicas que contemplen el juego dramático en los videojuegos son dos: por un lado, una masa crítica grande de elecciones, y, por otro lado, resultados interesantes que recompensen la interpretación del personaje, diferenciando entre fallos del personaje y fallos del jugador. Este punto es especialmente interesante en el planteamiento de Kline, ya que con él plantea la necesidad de recompensar dinámicas subóptimas en los JRAs, desde la perspectiva simulacionista, pero óptimas desde la perspectiva narrativa. El autor hace referencia implícita al libro de Jesper Juul *El Arte de Fallar* (2016) y expone un concepto que explica bien este escenario interpretativo en los JRAs:

Dramatic gameplay needs interesting results to reward role playing. When role playing, players choose to play suboptimally. Unlike in most games, a character failing is not the same as the player failing. The player may actually be demonstrating role mastery! Thus, it's important that failing is fun and that characters “**fail forward**” (...) Each failure builds up the character in the player's head (p. 116).

En resumen, a los marcos y esferas de Mackay (2001), Fine (1983) y Goffman (1986) y los accidentes interactivos y las dinámicas de poder de Dolezel (1999), Kline (2019) añade, para completar un espectro de conceptos importantes desde la perspectiva de la interpretación de personaje que ayuden a generar narrativas emergentes, los conceptos de jugabilidad dramática y de capacidad de exploración del fallo, *fail forward*. Estrechamente vinculado con el PJ, se encuentra la figura del PNJ, controlada por la figura del DJ, que se describe a continuación.

2.5.1.3. El director de juego

Una figura esencial en los JRAs es la figura del director de juego o DJ. En relación con los mundos fantásticos, el DJ regula la entrada de elementos ficcionales en la realidad virtual donde habitan los personajes y determina la viabilidad de las acciones declaradas por los jugadores. Los diferentes JRAs se refieren a la figura del DJ con nomenclaturas o títulos

diferentes; el *game master* (GM), el *dungeon master*, el narrador, el guardián, el árbitro o simplemente el director de juego. En los juegos de rol *LARP*, la figura del DJ además de ser proyectada físicamente, se puede distribuir entre varias personas. En los JRDs la figura del DJ es asimilada por el motor del juego, por el sistema digital programado por los diseñadores del juego, es decir, por un algoritmo procedimental.

De este modo, la evolución de los JRAs ha provocado un cambio importante en el flujo de dinámicas narrativas de los JRAs haciendo que la figura hegemónica y tradicional del DJ se atomice y se reparta entre los distintos jugadores que, en muchos JRAs contemporáneos, asumen sus funciones de manera rotatoria, o que se sustituye con dinámicas generadas desde el mismo sistema. A estas modalidades de juego se las ha denominado, como se ha explicado en la sección 2.4.1.3. *Clasificación de nivel semántico, GMfull y GMLess* (Kluge, 2018; Fox, 2017). Young (2005) hace referencia al concepto de credibilidad equiparándolo con el de sistema de resolución de acciones y dice que modificar lo que hace el DJ distribuyendo los aspectos de esa credibilidad, de esa regulación de la autenticación, ha conducido a la propuesta de ideas muy interesantes en el diseño de JRAs comprometidos con la aparición de escenarios narrativos emergentes. Sin embargo, en la gran mayoría de JRAs existe la figura del DJ clásico, canónico, cuyas funciones se extienden al control de prácticamente todos los aspectos del juego. Mackay (2001) dice que el *GM* lo controla todo, desde los patrones climáticos hasta los asesinatos políticos (p. 41), y Edward S. Bolme, autor del juego de rol *Ralph Bakshi's Wizards* (Bolme, 1992), hace referencia a la función del *game master* como a la de un director de cine:

The gamemaster's job is akin to that of a director. The gamemaster takes care of the scenes, coordinates the movements of the villains and extras, and manages the plot line of the story.... The players are entirely dependent on the gamemaster for their knowledge of their situation. It's the gamemaster's job to provide them with the data they need to build a picture of where their characters are (Bolme, 1992, p. 8, citado en Mackay, 2001, p. 19)

Mackay equipara al DJ con un director de teatro, con un autor de novelas, con un director o editor de películas, con un cuentacuentos o cronista de leyendas, con un actor de múltiples personajes o con un árbitro de eventos deportivos (p.19), a lo largo de su trabajo, sigue insistiendo en el carácter polifacético ecléctico del DJ:

The gamemaster fulfills all those roles and is the creator, maintainer, researcher, and arbiter for the imaginary-entertainment environment. He is the director, casting director, host (if the game is at the gamemaster's home, which it commonly is), moderator, referee, interlocutor, conductor, recorder of symbolic game time, manager of real game time, continuity editor, and initiator. (p. 169)

El DJ es una figura importante que forma parte de la definición fundamental del JRA de Tychsen (2006) y se asocia con las funciones de i) desplegar la narrativa y describir la sucesión de situaciones y eventos, ii) interpretar el comportamiento de los PNJs, divididos entre: enemigos, aliados y habitantes y iii) sancionar mediante el reglamento o bajo el criterio propio la viabilidad de las propuestas de los jugadores. Para Tychsen (2006) la dinámica de juego en un JRA se compone de ciclos de acción y reacción: “In PnP RPGs, the general game process consists of information-feedback cycles between the players and the GM, or internally within the group.” (p. 77). Es decir, como se ha visto en otros autores, coincide en que estos ciclos se componen por: presentación de la situación por parte del DJ, toma de decisiones y declaración de intenciones por parte de los PJs y comprobación de la viabilidad de las propuestas de los PJs por parte del DJ o por parte del sistema. El ciclo de una sesión de juego, redundando en el patrón según el cual los jugadores describen con la máxima claridad posible las acciones que desean llevar a cabo y el DJ, ayudado por el sistema y el reglamento junto con su propia intuición y criterio, determina los cambios y actualizaciones en la ficción causados por las acciones de los personajes. Este intercambio de información es, según Mackay “the pulse of the role-playing game.” (p. 21). Una vez interiorizadas las reglas y el sistema de juego de un determinado título, mecánicamente cualquier jugador es capaz de actuar como director de juego, pero sigue siendo función del DJ discernir sobre los resultados de acciones concretas, el comportamiento y la información que poseen y proporcionan los PNJs y los elementos ocultos de la trama o la configuración de los espacios por explorar.

En la sección anterior se han descrito las dinámicas de poder que controlan parte de las propuestas arquetípicas o semillas que plantean diferentes estructuras narrativas en los juegos de rol. La figura del DJ forma parte de estas dinámicas, escenificado como una estructura de poder. Esta estructura de poder no es una estructura de poder que se beneficie en particular de ostentarlo, al contrario, está diseñada para que el beneficiario sea aquel sobre el que se ejerce la dinámica de poder. Parte de esta teoría es explicada por Foucault (1977), que muestra el carácter formativo de este tipo de estructuras de poder, en su trabajo *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. El DJ tiene la última palabra en cuanto a lo que ocurre dentro de la esfera del guion de una sesión de juego, “Life and death are in the gamemaster’s hands” (Mackay, 2001, p. 135). La disposición clásica del DJ en la mesa de juego, escudado detrás de la pantalla, reproduce un escenario de control muy parecido al descrito por Foucault (1977). En los juegos de rol clásicos, el DJ preparaba una sesión donde el argumento principal, los objetivos, los obstáculos y las recompensas estaban claramente predefinidos, ejercitando su poder como narrador. En los JRAs contemporáneos, estas funciones no son tan rígidas, dejando parte del poder sobre las decisiones creativas de la trama, de los obstáculos y de las recompensas en manos de la imaginación de los jugadores o de sistemas de generación procedimental o estocástica, como tablas de semillas para tramas, objetivos, ganchos y misiones, generadores de obstáculos y retos, o extensas tablas de recompensas, objetos mágicos y tesoros. El DJ, como una estatua sedente, está siempre presente en una posición panóptica (p. 137), ayudado por subsistemas procedimentales o por sus notas deterministas. El DJ se convierte en la mirada normalizadora con la que los sujetos son objetivados (p. 184). Esta visión, un poco dura, de la figura del DJ, cuya principal función es asegurar la diversión de todos los miembros del grupo de jugadores, es relevante en cuanto a que la estructura de poder que el DJ representa se puede convertir o percibir con facilidad, por parte de los jugadores, en una dinámica de poder opresiva e injusta, lo que inhabilita *de facto*, su capacidad para generar narrativas emergentes.

Otra figura relevante relacionada con el concepto del DJ, tal y como la describen Fine (1983) y Mackay (2001) es la figura del diseñador. Al fin y al cabo, el DJ que sigue al pie de la letra el texto de una aventura comercial no es más que una proyección de ese diseñador (p. 139).

Las funciones del DJ pueden llegar a ser complejas y pueden llegar a sobrepasar las capacidades creativas o a requerir de más tiempo del que el DJ dispone. Una solución a esta concentración de funciones en uno solo de los jugadores es la distribución de dichas funciones en el formato *GMFull*. Otra solución es la creación de sistemas y subsistemas que permitan generar parte de este contenido de modo procedimental, liberando parte del tiempo necesario y agilizando procesos para que el DJ pueda centrarse y focalizar en la construcción de una trama creíble generada en colaboración y participación entre jugadores y DJ a través de sus PJs y PNJs. Ambas técnicas, los sistemas procedimentales y la distribución de las funciones del DJ entre los jugadores generan la sensación de distribución de la cuota de poder entre todos los jugadores que, de este modo, se sienten más implicados y motivados. De este modo, la generación del contenido, del objetivo y del espacio y la distribución del poder de autenticación se identifican como principales pilares que permiten la generación de espacios de posibilidades para la aparición de narrativas emergentes. Sin embargo, conceder poder de autenticación a los jugadores puede ser contraproducente, desequilibrando la ficción con información extradiegética. A este concepto se le llama *metarolear* y ataca a la suspensión de la incredulidad y como consecuencia, también disminuye la capacidad de generar espacios narrativos emergentes. Este concepto se describe en detalle a continuación en la siguiente sección.

2.5.1.4. Metajugar o metarolear y procesos de contaminación cultural

Un jugador puede abusar de la información extradiegética o privilegiada de la sesión dentro de la ficción. Mack (2002), explica en su glosario de términos de los juegos de rol, que en estos casos se suele decir que están *metajugando* o *metaroleando*. Flowers et al. (2006), añaden:

Metagame means, literally, the game above the game. Something which happens metagame in the context of a roleplaying game is that which happens above the world of the game, and within the game system instead (...) Gamemaster techniques below are broken into two categories: ingame, and metagame techniques. Metagame

techniques include the use of techniques that gamemasters self-reported, as well as any metagame techniques empirically observed by watching and coding the games. (p.3).

Que los jugadores conozcan lo que conocen los personajes no interfiere con el desarrollo de la historia, pero cuando elementos de la esfera de la interpretación, es decir, lo que sabe el jugador, trascienden a la esfera donde se desarrollan los hechos o lo que los personajes saben, es decir, la esfera del teatro, la integridad de la ficción (la esfera del guion) se ve comprometida por la proyección (esfera de la interpretación) de elementos extradiegéticos en la diégesis. Fine (1983) llama a esta situación *pretense awareness* (p. 188). Mackay (2001) lo describe del siguiente modo:

When the player is in the narrative frame, the player's vocalization of this performance is usually no more than a description of what was enacted—performed—in the player's mind. Descriptions that include information that other characters would not be able to know represents action occurring in the performance sphere. For example, if Josh tells me that Minya is concealing a knife behind his back, all of the players are aware of what he is doing, even if their characters are not. (p. 129)

Metajugar o Metarolear también pueden ser términos positivos, desde la perspectiva de la creación de escenarios de narrativa emergente. Los jugadores pueden presentarse voluntarios para escribir una crónica de las aventuras del grupo, un registro o bitácora de lo que va ocurriendo, para registrar un inventario de los bienes del grupo o para dibujar mapas, ampliar el conocimiento sobre la ficción, sus razas, culturas y sociedades, y sobre sus localizaciones y habitantes particulares. Todos estos aspectos extradiegéticos de los JRAs son metajuego positivo. En este sentido, el metajuego positivo también se aplica a la interpretación subóptima de los personajes que los jugadores llevan a cabo en lugar de utilizar la información de forma interesada y sesgada, cuando deciden olvidar o no usar determinadas ventajas que el sistema o la ficción les proporciona, con el objetivo de interpretar mejor el carácter, la personalidad o el acceso a la información del personaje que encarnan. El

escenario en el que los jugadores aprovechan información extradiegética para favorecer a los personajes intradiegéticamente se percibe por parte de los diseñadores y de aquellos jugadores que están en contra de esta práctica, como hacer trampas. Algunos sistemas de generación procedimental, en especial los de los juegos de rol en solitario, permiten a los jugadores seleccionar resultados de modo arbitrario de una tabla en lugar de utilizarla de modo estocástico. Esta es una cuestión de implicación o de confianza en el jugador por parte del sistema. Algunos jugadores exploran la experiencia de juego desde la perspectiva simulacionista, y, por tanto, pueden caer con mayor facilidad en dinámicas de metajuego negativas, en cambio, los jugadores narrativistas aprovechan las herramientas de exploración extradiegética y diseñan y crean sus propios espacios extradiegéticos de expansión ficcional, como blogs, mapas, textos de antecedentes, narraciones paralelas (*fanfiction*) al relato de la aventura que están llevando a cabo u otras manifestaciones. Finalmente, el escenario de metajuego también evidencia en un proceso de “contaminación”, que describe la inoculación de referencias de la cultura popular, la literatura, el cine de género y el lenguaje moderno en la ficción o en el comportamiento de los PJs en las sesiones de juego. Modismos, frases, actitudes o motivaciones impregnan estos comportamientos.

2.5.2. Reglamento: Mecánicas y sistemas

La experiencia de juego en un juego de rol se construye como un diálogo, como una interlocución entre los jugadores y el sistema (Fine, 1983). Con los jugadores interactuando entre ellos y el sistema, o entre un jugador y el sistema, en los casos de juegos de rol en solitario. Los reglamentos de los JRAs incluyen sistemas mecánicos y dinámicas específicas para controlar el combate, la creación de personajes, la exploración, la resolución de acciones, la interacción entre PJs y PNJs o la progresión de los PJs con sistemas de puntos de experiencia y niveles, entre otros. Las diferentes aproximaciones a estos sistemas generan distintos escenarios de posibilidades narrativas y definen diferentes géneros de JRAs. El diseño de reglamentos y sistemas de mecánicas en los juegos de rol fue el primer aspecto en ser analizado desde una perspectiva crítica tanto por jugadores como por los primeros investigadores. El reglamento no necesariamente es el juego, sino un conjunto de

herramientas que, junto con la ambientación o temática, se disponen para ser utilizadas por los jugadores con el fin de llevar a cabo acciones con sus personajes y que estas acciones desarrollen un relato. Es a través de esta interpretación del espacio de posibilidades del personaje, que se “da vida” al juego. El reglamento, por tanto, en un JRA, forma parte del procedimiento para crear la narrativa y la instancia del relato. Esto es la narrativa procedimental, narrativa generada desde el reglamento, supeditada al mismo. Para diferentes perfiles de jugadores, el juego puede habitar en un espacio más cercano al reglamento (perfil orientado a retos), a la ficción (perfil simulacionista) o el relato que se despliega gracias a las acciones de los personajes (perfil narrativista). Para Mackay (2001), el juego es la colaboración entre jugadores y DJ a través de la gestión de las acciones de los personajes, y esta colaboración es lo que reside en el centro de la experiencia de juego de un JRA: “A rulebook may have an author who designs the rules and game world, but the true authors of the role-playing game are the players and the gamemaster.” (p. 14). Colom (2003) dice: “El reglamento es aceptado libre y voluntariamente y es vinculante” (p. 94). Las reglas, dice Navarro (2013), “especifican un objetivo a alcanzar y los medios permisibles para alcanzarlo” (p. 34.). Colom cita también a Bernard Suits, (1978, p. 34) y explica que ese objetivo que menciona Navarro (2013), se considera una meta prelusoria que se alcanza mediante los métodos o las estrategias y acciones permitidas por el reglamento, a los que llama medios lusorios. Las reglas, continúa Colom, plantean los retos, los resultados posibles (derrota, victoria u estados intermedios).

En algunos casos, los reglamentos o sistemas de mecánicas incorporan mecánicas narrativas. Una mecánica narrativa es aquella que tiene por objetivo generar un evento o una parte del relato. Una mecánica simulacionista tiene como objetivo resolver un problema. Un ejemplo de mecánica narrativa se encuentra en el sistema de palabras clave (*Keywords*) de *HeroQuest: Roleplaying in Glorantha* (Stafford et al., 2003). Este juego, que ha ido evolucionando desde su creación, implementa un sistema de mecánicas narrativas según el cual, los jugadores escriben una historia al principio de la partida, en la sesión cero. Esta historia, este texto inicial, de una extensión libre, pero que se recomienda desde unos pocos párrafos hasta unas pocas páginas, será luego revisado por el DJ en busca de palabras clave. Se invita a los jugadores a que inventen nombres de ciudades, culturas, habilidades generales y también

habilidades particulares y únicas del personaje. Todas estas palabras subrayadas en el texto de trasfondo del personaje, se convertirán luego en elementos del mundo de juego o de la propia hoja de personaje del jugador y más adelante, durante las sesiones de juego, serán utilizados como recursos ficcionales o como habilidades del sistema de comprobación de acciones. La función principal de este tipo de mecánicas es el estímulo de la narrativa emergente. Todas estas mecánicas se fundamentan en la cesión a los jugadores de parte del poder narrativo y autentificador que ostenta el DJ o el diseñador. Se profundiza en detalle en este tipo de mecánicas narrativas en su propia sección, en el capítulo 3.1 *Mecánicas narrativas*.

Wood (2022) cita a Salen y Zimmerman (2003) y explica que los diseñadores no diseñan como jugar, solo pueden diseñar sistemas que otra gente usa para jugar. En la misma explicación por parte de estos dos autores, se define el concepto de espacio de posibilidades, que define el espacio donde se pueden ejecutar estas mecánicas. En el mismo sentido, la relación entre las reglas y el sistema, dice Young (2005), tomó cierto tiempo en desarrollarse y es difícil de entender; las reglas tienen autoridad, como la autoridad de un juez o de las escrituras de una religión. Se invocan para dar credibilidad a determinadas afirmaciones. Sin embargo, a pesar de que las reglas tienen autoridad, no tienen credibilidad porque no pueden hacer afirmaciones. En última instancia, son invocadas por alguien con credibilidad y validan sus afirmaciones (2005). Reflexionando en la misma dirección sobre la capacidad autentificadora del reglamento, Hamilton (2020), en su ensayo *Less Rules To Do More*, explica que las reglas y las mecánicas existen para facilitar la creación de la ficción en la mesa, pero cuanto más complejas sean estas reglas, más se centrará la conversación entre los jugadores alrededor de la infraestructura mecánica, en lugar de alrededor de la infraestructura creativa que se requiere para manifestar el contenido narrativo emergente del juego.

El abanico de sistemas y de espectros de complejidad presentes en los JRAs es visible en un análisis profundo de sus reglamentos. Realizado este análisis con una muestra de cincuenta reglamentos, seleccionados de unos seiscientos, aproximadamente, se identifican siete macrosistemas de reglamento o mecánicas que inciden o que refuerzan la creación de forma procedimental de un relato o narrativa emergente, incluyendo de forma recursiva y tautológica, los propios sistemas narrativos. Los siete macrosistemas identificados son: el

sistema de resolución de acciones, el sistema de combate, el sistema de magia o tecnología, el sistema de progresión, el sistema de generación medioambiental o de entornos, todos aquellos sistemas que se pueden considerar sistemas genéricos y en último lugar, el sistema narrativo. A continuación, en las siguientes secciones, y después de introducir las herramientas tecnológicas habituales de los JRAs, se describirán uno por uno todos estos sistemas, siempre desde la perspectiva de su relación con los sistemas de generación de narrativas procedimentales, colaborativas y emergentes.

2.5.2.1. Tecnología procedimental e incertidumbre: dados, tablas y cartas.

Antes de describir los sistemas por separado, es necesario hacer un apunte sobre algunas tecnologías fundamentales que se hallan presentes en estos sistemas. En los juegos de mesa, las mecánicas, por ejemplo, van acompañadas de componentes físicos que ayudan a gestionar la simulación y que dotan a los algoritmos procedimentales de elementos de gestión de la incertidumbre, convirtiéndolos en sistemas estocásticos⁵. La diferencia entre un sistema procedimental y un sistema estocástico es que el sistema procedimental siempre sigue el mismo proceso algorítmico, y dada una determinada entrada, siempre ofrece el mismo resultado. Un sistema estocástico, en cambio, contiene un elemento aleatorio en alguno de sus procesos que modifica el resultado final, de tal modo que dada una determinada entrada, no siempre ofrece el mismo resultado. Un sistema estocástico puede estar ayudado por subsistemas procedimentales de generación y discriminación. Esta información se amplía en la sección 3.3.1. *Generación procedimental*. De este modo, los tres componentes procedimentales y estocásticos que se encuentran de forma más habitual en los JRAs son los dados, las tablas y las cartas, aunque existen juegos que usan otras tecnologías para simular la aleatoriedad, como el uso de las monedas, de torres de Jenga o de oráculos como el Tarot francés. La introducción de elementos de aleatoriedad como las tablas o los dados se hizo

⁵ El término estocástico fue utilizado por primera vez por Jakob Bernoulli en 1713 en su obra *Ars Conjectandi*, el primer trabajo de teoría combinatoria (combinatrónica) y teoría de probabilidades. Generalmente, se citan los trabajos epistolares de Pascal y Fermat sobre los juegos de azar, y en particular sobre el “problema de puntos”, como inventores o fundadores de la disciplina, sin embargo, los estudios epistolares que se han realizado de los tres investigadores confirman que Bernoulli se aproximó con anterioridad al concepto de combinatoria y al de sistema estocástico.

necesaria en juegos de simulación militar para poder reflejar los imprevistos de la guerra, pero en poco tiempo, se convierte en un elemento mecánico indisociable de la experiencia lúdica. Peterson (2012) destaca la importancia de esta invención, evolución o mejora, en el juego de guerra ya desde principios del siglo XIX: “In hindsight, the use of dice and probability to determine the outcome of a game situation seems intuitive, if not obvious, but it is difficult to overestimate how revolutionary this idea was in the 1820s.” (p. 236). La introducción de la aleatoriedad provoca incertidumbre y variación, necesarias para fomentar la rejugabilidad y para el propio concepto de juego desde una perspectiva lúdica. Según Caillois (1958), por ejemplo: “[Play...] it is uncertain, so that the results of play cannot be pre-determined and so that the player's initiative is involved” (pp. 9-10). Fullerton (2018), también hace referencia a esta incertidumbre en su definición de juego: “a closed, formal system that engages players in a structured conflict and resolves its uncertainty in an unequal outcome”. (, p. 48).

Los dados y las tablas son los dos elementos más comunes en los JRAs. Su presencia radica en la necesidad de instrumental para generar una incertidumbre asociada con la narrativa emergente. Su origen se remonta a su uso en los juegos de guerra y son los principales sistemas de narrativa procedimental y estocástica. La palabra dado⁶, al igual que rol, procede del francés antiguo *dé* y está a su vez procede del latín *datum*, haciendo referencia a aquello que es dado y jugado. Los dados son elementos de juegos tanto analógicos como digitales que se pueden utilizar para generar valores variables al ser lanzados y detenerse sobre una de sus caras, exponiendo la opuesta. Pueden tener diferentes formas poliédricas, siendo el cubo con seis caras la más común de ellas. Si bien existen desde la antigüedad, las formas poliédricas de los dados se popularizaron con el juego de rol *Dungeons & Dragons* en 1974. Hoy en día es fácil encontrar un conjunto de dados de rol en tiendas online o tiendas especializadas físicas. Este conjunto está compuesto por un dado de cuatro caras (d4⁷) un dado de seis caras (d6) un dado de ocho caras (d8) un dado o dos de diez caras, o bien iguales o bien uno representando las decenas y otro las unidades, para generar números aleatorios porcentuales del 1 al 100 (d10 o d100), un dado de doce caras (d12) y un dado de veinte caras (d20). Un

⁶ El término azar proviene del término árabe hispanizado *az-zahr*, que significa literalmente dado.

⁷ Para simplificar la lectura de los tipos de dados que se usan, se utiliza un sistema de notación consistente en sustituir la palabra dado por una d seguida del número máximo de caras del dado (d4, d6, d8, d12, d10, d20, d100)

dado no necesariamente tiene que mostrar una numeración en sus caras. La función principal de las tablas es asignar un resultado cualitativo o narrativo a un resultado cuantitativo. Si el resultado se puede representar semióticamente en una cara de un dado, se pueden usar dados personalizados. En un dado personalizado, una o más caras sustituyen su valor numérico por un símbolo con un significado. Los resultados de los lanzamientos de dados también se usan para determinar si se logra realizar una acción propuesta por el jugador y a la que el DJ o el sistema asignará un umbral de dificultad. A este sistema se le denomina sistema de comprobación de habilidad o sistema de resolución de acciones y es un sistema habitual en la práctica totalidad de los JRAs para determinar el resultado de las propuestas de acción de los jugadores.

El sistema más antiguo de narrativa procedimental es el de eliminar una pieza del oponente al mover una pieza propia en la misma casilla al darle “caza” (Parlett, 1999), después de haber lanzado un dado para calcular el movimiento. Este sistema necesita no solo del lanzamiento del dado, sino también de la traslación de un estado determinado del juego en otro estado narrativo y situacional, es decir, de la ejecución de una dinámica transicional. Esta traslación se puede hacer de memoria en muchos juegos de mesa, pues las relaciones y permutaciones son limitadas, pero en los juegos de guerra y en los JRAs, la variabilidad de los resultados hace necesaria la traslación a tablas de consulta. Peterson (2012) en su exhaustivo estudio sobre el origen de los juegos de rol, identifica algunas de las primeras manifestaciones del concepto de tabla de resultados. Una de las primeras muestras de tabla de resultados es el dado del juego de guerra de *Anleitung* (Diseñado por Reiszwitz en 1824), un dado que mostraba, inscritos en cada una de sus caras, los resultados de un combate, actuando a la vez de dado y de tabla (un dado personalizado). Más adelante, como explica Peterson (2012), Tschischwitz, en su tratado de 1867, implementa las denominadas tablas de resultados de combate, las primeras tablas de juego modernas, tal y como se conocen hoy en día.

Most significantly for the history of wargames, Tschischwitz furthermore abandoned the custom dice of Reiszwitz for ordinary six-siders, enshrining the odds and results of combat in charts printed in his rulebook: perhaps the earliest combat results table. (Peterson, 2012, p. 242)

Los juegos de guerra evolucionaron a lo largo del siglo XX hasta llegar al juego de simulación bélica medieval *Chainmail* (Gygax y Perren, 1971), diseñado por el propio Gary Gygax y Jeff Perren. Este fue el juego en el que se encuentran los primeros ejemplos de sistemas procedimentales en un juego de rol, dentro de su conocido *Fantasy Supplement* (p. 28). *Chainmail* es considerado por todas las fuentes (Gygax, 1987; Tyachsen, 2006; Drachen et al., 2009; Peterson, 2012; Zagal y Deterding, 2018) como el precursor de *Dungeons & Dragons* y por lo tanto de los juegos de rol. En el suplemento se encuentran múltiples tablas, como la tabla de resultados de combate entre humanoides, tanto cuerpo a cuerpo como con armas a distancia, o la tabla de referencia fantástica, que se pueden consultar en la Figura 2, y que describen las características de seres fantásticos y mitológicos como Hobbits, Balrogs, Dragones y Rocs. La tabla de referencia fantástica está acompañada de la tabla de combate fantástico (p. 44), donde se enfrentan los tipos de criaturas para determinar el número de dificultad necesario para eliminarlas en un combate. Estas dos tablas son la razón por la que se considera a *Chainmail* como el precursor de *Dungeons & Dragons* y, por tanto, de los juegos de rol.

Figura 2

Chainmail: La Tabla de referencia fantástica está acompañada de la tabla de combate fantástico

FANTASY REFERENCE TABLE							
TYPE	MOVE	SPECIAL ABILITY	CHARGE	FLY	MISSILE RANGE	ATTACK	DEFEND
Hobbits	12"	A	-	-	15"	Lt. Ft.	Lt. Ft.
Sprites, pixies	9"	A	-	18"	-	Lt. Ft.	Lt. Ft.
Dwarves, gnomes	6"	B	9"	-	-	Hv. Ft.	Lt. Ft.
Goblins, kobolds	6"	B	9"	-	-	Hv. Ft.	Lt. Ft.
Elves, Fairies	12"	A,B,C	-	-	18"	Hv. Ft.	Hv. Ft.
Orcs	9"	B	12"	-	15"	Hv. Ft.	Hv. Ft.
Heroes (incl. anti-heroes)	12"/(18")	D	15"/(24")	-	18"	4 men*	4 men*
Super heroes	12"/(18")	D,E,F	15"/(24")	-	21"	8 men**	8 men**
Wizards	12"/(30")	A,B,D,E,X	-	-	24"	Special	Special
Wraiths (mt.)	18"	B,E,F,G	24"	36"	-	Special	Special
Wights, ghouls	9"	B,G	9"	-	-	Special	Special
Lycanthropes	9"/12"	B,H	12"/18"	-	-	Special	Special
Bear/Wolf	9"	B(I)	12"	-	-	6 men**	6 men**
Trolls, ogres	6"	B,J	9"	15"	-	Special	Special
Balrogs	6"	K	9"	-	-	Special	Special
Ents	6"	K	9"	-	-	12 men**	12 men**
Giants	12"	B,X	18"	-	20"	12 men**	12 men**
Elementals, et al	Special	Special	Special	Special	Special	Special	Special
Dragons	9"	B,E,F,X	15"	24"	-	Special	Special
Rocs	-	E,F,L	-	48"	-	Special	Special
	(Move if horsed)						

APPENDIX E		FANTASY COMBAT TABLE																
		DEFENDER								ATTACKER								
		B	D	M	T	G	H	O	R	L	S	T	W	L	S	T	W	
		A	R	E	N	T	A	E	H	C	A	N	T	A	E	H	C	
		R	O	A	E	N	R	P	O	R	H	O	H	Z	A	I	R	
		O	S	N	L	E	T	O	E	C	O	R	F	L	O	G	H	
BALROG		7	11	11	8	8	4	6	1-	7	6	4	8	11				
DRAGON		6	8	10	6	9	5	4	8	8	5	2	10	7				
ELEMENTAL		10	10	11	7	9	4	4	7	7	7	2	8	10				
ENT (TREE)		12	12	12	7	8	4	4	11	7	7	3	10	10				
GIANT		9	9	10	7	9	6	5	7	9	6	4	10	10				
HERO*		11	12	10	12	11	7	8	10	10	9	6	11	11				
LYCANTHROPE		10	12	12	12	10	7	9	10	10	8	6	10	12				
ROC		12	12	12	9	10	5	6	9	8	6	5	10	9				
SUPER HERO *		9	10	8	11	9	5	6	8	8	5	4	9	8				
TROLL, OGRE		10	12	11	10	9	8	8	9	11	7	10	11	12				
WIGHT, GHOUL		12	12	12	12	11	9	8	11	12	9	8	10	7				
WIZARD* @		7	9	6	10	11	8	7	9	10	8	6	10	5				
WRAITH *		10	12	7	12	12	8	9	10	10	9	11	12	7				

<p>A - The ability to become invisible (Hobbits only in brush or woods)</p> <p>B - The ability to see in normal darkness as if it were light</p> <p>C - The ability to split move and fire</p> <p>D - The ability to raise morale of friendly troops</p> <p>E - The ability to cause the enemy to check morale</p> <p>F - The ability to detect hidden invisible enemies</p> <p>G - The ability to paralyze by touch</p> <p>H - The ability to assume the shape of and gather like animals</p> <p>I - The ability to regenerate the body (trolls only and not required)</p> <p>J - The ability to change to flames and immolate by touch</p> <p>K - The ability to cause trees to move and fight</p> <p>L - The ability to transport figures of man-weight</p> <p>X - The ability to cast fire or similar substances or stones</p> <p>* Either Heavy Foot, Armored Foot, Light Horse, etc., depending on arms and situations and can fire missiles equal to the same number of men, vs. regular opponents but only once vs. fantastic opponents.</p> <p>** Heavy Foot.</p>	<p>Roll TWO dice.</p> <p>Score UNDER total shown above means NO EFFECT</p> <p>Score OVER total shown above means 1 WOUND</p> <p>Score OVER the total shown above indicates that the DEFENDER IS KILLED</p> <p>* May withdraw from combat if opponent dice score is NO EFFECT</p> <p>@ Note that other magic users are all lesser values</p> <p>For combat against men and smaller creatures, as well as special combat abilities, see the section pertaining to each particular type.</p>
--	---

<i>Chainmail: Tabla de referencia fantástica, 43</i>	<i>Chainmail: Tabla de combate fantástico, 44</i>
--	---

Nota: Escaneado del original (Gygax y Perrin, 1971).

Desde una perspectiva narrativa, existen dos tipos de tablas que generan escenarios narrativos de modo procedimental. Por un lado, las tablas de generación procedimental (TGP) de narrativas explícitas, cuya principal función es generar una parte de la historia mediante la proposición de un evento o suceso, como las tablas de eventos, las de generación de semillas de aventuras, de misiones, objetivos, encuentros, premisas o personajes no jugadores. Por otro lado, los JRAs incorporan TGPs de narrativas implícitas, como las tablas de resultados de combate, tanto para el ataque, como para el daño, las tablas de resolución de acciones, las tablas de tesoros, tablas de niveles de experiencia o las tablas de hierbas y enfermedades. Las primeras, las explícitas, están diseñadas con el objetivo de generar eventos de una historia, mientras que las segundas están diseñadas con fines simulacionistas aunque tengan consecuencias narrativas. El ejemplo clásico de una TGP narrativa explícita es la tabla de encuentros y el ejemplo clásico de una TGP narrativa implícita es la tabla de resultados de combate. En la Tabla 14, se puede ver una clasificación de los dos tipos de TGPs.

Tabla 14

Clasificación de tablas de generación implícita y de generación explícita

Narrativa implícita	Narrativa explícita
Tablas de combate y de daño	Tablas de eventos
Tablas de generación de mazmorras	Tablas de rumores y ganchos
Tablas de tesoros	Tablas de encuentros y criaturas
Tablas de objetos mágicos	Tablas de personajes no jugadores
Tablas de hierbas, enfermedades y maldiciones	Tablas de misiones y objetivos
Tablas de resolución de acciones	Tablas de premisas y semillas de aventura
	Sistemas oraculares para juegos en solitario
	Tablas de críticos y pifias

Los dados y las tablas se usan, en primer lugar, para resolver acciones inciertas y en segundo lugar, para generar contenido. Otros JRAs, sobre todo juegos de los años noventa del siglo

XX, buscaron la innovación y la originalidad a través de los componentes físicos mediante los cuales se generaban los eventos narrativos y mediante los cuales se ejecutaban las comprobaciones de los sistemas de resolución de acciones. De todos los sistemas explorados⁸, las barajas de cartas fueron la alternativa más clara a los dados y las tablas. Algunos ejemplos son la baraja de cartas del juego *Torg* (Slavicsek y Gorden, 1990), llamada *Drama Deck* e integrada con el sistema *Masterbook* o la *Fortune Deck* del juego *Everway* (Tweet, 1995). La utilización de cartas como sistema de generación procedimental ha renacido en los últimos años con la proliferación de juegos de autor y de *Questzines*. Muchos de estos juegos recurren a la utilización de una baraja española, de póker o de tarot para resolver acciones, generar incertidumbre o para generar contenido en forma de eventos narrativos. Por ejemplo, *Wish you Where here* (Wedig, 2019), es un juego de rol para dos jugadores que interpretan a dos personas que se querían mucho, hasta que una de ellas murió. A pesar de la muerte, inexplicablemente, se siguen escribiendo cartas. El juego utiliza una baraja de tarot como apoyo a las mecánicas, que resulta especialmente indicada por sus connotaciones esotéricas y la condición de espíritu de uno de los jugadores.

Las dos funciones principales de estas dos tecnologías, como se ha visto, son, por un lado, la generación de contenido narrativo, que se vincula con los sistemas explícitos, y la resolución de acciones con grado de incertidumbre, que se vincula con los sistemas implícitos. Los sistemas de resolución de acciones son los motores principales de las propuestas de los sistemas de reglamento de cada JRA y, por tanto, se describen en detalle a continuación, analizando como y cuando generan escenarios de narrativa emergente o como y cuando favorecen la aparición de eventos memorables.

2.5.2.2. Sistemas de resolución de acciones

Un juego de rol es un juego en el que se cocrea una historia entre las propuestas del DJ y las reacciones interactivas a esas propuestas por parte de los jugadores. El reglamento o sistema

⁸ Como la extracción de una pieza de cartón de una bolsa opaca, lanzar una moneda, tocar con la punta del lápiz un número al azar de una tabla con los ojos cerrados, decir en voz alta una combinación de letras y números referenciada en una matriz, o la denominada *rueda de la fortuna*, una variación vertical de la ruleta del casino.

principal determina la viabilidad de esas acciones por parte de los jugadores. Algunos sistemas, más abiertos y narrativos, permiten a los jugadores determinar el resultado de esas acciones de forma verbal, describiendo el resultado con la imaginación de los jugadores y focalizando en la interpretación por parte del jugador de su PJ. Pero buena parte de reglamentos, incluso de la mayoría de juegos narrativos, realizan comprobaciones de habilidad mediante mecánicas de resolución de conflictos o sistemas de resolución de acciones (*skill checks*). La resolución de acciones forma parte de la propuesta principal del diseño de casi todos los JRAs. Desde la aparición de los *System Reference Documents (SRDs)* y de las *Open Game Licences (OGLs)* y las posibilidades de la distribución digital, una parte de los diseñadores de JRAs se han podido focalizar en la exploración de las temáticas y de los mundos ficticiales, en lugar de en el diseño y desarrollo de los sistemas mecánicos. A pesar de la liberalización de los sistemas mecánicos con la normalización de los *SRDs* y las *OGLs*, algunos diseñadores prefieren proponer su propio sistema mecánico y el sistema de resolución de acciones está, de modo habitual, en el centro de las propuestas mecánicas. Existen dos sistemas generales de resolución de acciones. Por un lado, los abiertos, que dejan la explicación narrativa de las consecuencias en manos del DJ y del jugador, y, por otro lado, los cerrados, basados en porcentajes de probabilidad de éxito o en un número de dificultad, llamado en *Dungeons & Dragons* (Wizard of the Coast, 2014) *Clase de Dificultad (CD)*, que establecen lindes de éxito binarios; o la acción se realiza o se falla. Por lo que respecta a los críticos o las pifias, algunos juegos detallan tablas específicas para resolver estas situaciones y otros, como por ejemplo, en el *Manual del jugador* del juego *Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the coast, 2014), los tratan simplemente como aciertos seguros o fallos seguros, con algunas excepciones, como el crítico en combate, que realiza el doble de daño.

El enfrentamiento entre dos mecánicas o una mecánica y el entorno, generan una dinámica narrativa. La habilidad de combate de un personaje enfrentada a la habilidad defensiva de un enemigo o criatura genera una dinámica de combate. La habilidad de escalar de un personaje enfrentada a la dificultad pasiva del muro de un castillo generan una dinámica transicional o ambiental. La habilidad de persuasión de un PJ enfrentada a la habilidad de perspicacia de otro PJ o de un PNJ generan una dinámica o pulsación social. Todas estas dinámicas generan

un resultado narrativo o una pulsación narrativa (McKee, 2009). Los JRAs se componen de ciclos dinámicos, cada acción que se lleva a cabo genera dinámicas particulares con sus propios matices. Algunos JRAs desarrollaron sistemas avanzados de resolución de acciones con el objetivo de modular narrativamente los resultados. El sistema *Genesys Narrative Dice System*, por ejemplo, es un sistema implementado por primera vez por la editorial *Fantasy Flight Games* (FFG) en la tercera edición del juego de rol *Warhammer Fantasy Roleplay* (2009), luego se utilizó en los juegos de *Star Wars* (2012) de la misma editorial y finalmente en el juego *Genesys* (2017), también de FFG, que le da nombre. El sistema funciona con una reserva de dados, a la que se añaden dados *negativos* según los obstáculos y *positivos* según las habilidades de los personajes. El resultado final no solo contabiliza la cantidad de éxitos para determinar el grado de éxito de la acción, sino que existen otros símbolos en los dados que añaden efectos colaterales o que activan éxitos o fallos críticos. Este sistema de resolución de acciones es un ejemplo de sistema de mecánicas narrativas moderado por un entorno simulacionista y un procedimiento narrativo estocástico. Los resultados de triunfo, amenaza, ventaja y desesperación añaden matices narrativos al combate y lo hacen más interesante que el combate que se basa en impactar y dañar y recibir impactos y ser dañado.

2.5.2.3. Sistemas de combate y magia

El conflicto para Dolezel (1999), es una secuencia de acciones con tres etapas distintas: i) el inicio, que consiste principalmente en actos como una petición, una promesa, una amenaza o un desafío, ii) la etapa álgida del conflicto, que se inicia con la jactancia del que ostenta el poder, continúa con actos hostiles como el insulto o el intercambio de acciones físicas transitivas dirigidas a causar un daño corporal, a menudo con el uso de instrumentos especiales como armas, y se vincula a menudo con otra forma de conflicto que es la competición, donde las acciones no son necesariamente transitivas y iii) finalmente la última etapa del conflicto ofrece dos posibilidades, el acuerdo, por un lado, y la victoria o derrota por otro. (p. 165).

Esta definición del conflicto, por parte de Dolezel, encaja con precisión con la definición del combate que se puede encontrar en los JRAs. En paralelo a un sistema de comprobación de acciones propuestas por los jugadores, en buena parte de los juegos de rol existe un sistema de combate. Estos sistemas también pueden ser narrativos y abiertos, invitando a los jugadores a interpretar el combate o los resultados de los lanzamientos de dados de modo verbal y creativo, o cerrados, centrando el reglamento en la resolución procedimental del combate, en sí el PJ golpea o no golpea al enemigo y cuanto daño le hace, es decir, en sí pierde o vence en el combate. El combate, las relaciones sociales, la interacción con el mundo y el entorno, la recopilación de información y el conocimiento de cómo funcionan las artes fantásticas (o la tecnología en ambientaciones futuristas), todos estos sistemas, generan pulsaciones narrativas, pero el combate, por la tensión asociada con el peligro de muerte o de daño, resulta, por lo general, más dramático. Por esta razón, muchas aventuras de JRAs suelen acabar con la idea del *combate final*. Este combate final no siempre es hoplomático, es decir, no siempre se distingue por su resolución física, también puede ser logomático y resolverse verbalmente, una condición indispensable para poder perdonar o redimir al enemigo (Trojan, 1924, p. 96). Mackay (2001) vincula el sistema de reglamento de combate a la herencia de los juegos de guerra que reside en el nacimiento y, por tanto, en el ADN de los juegos de rol:

Combat actions that were derivative of war game rules, where the clever manipulation and mastery of the rules is all there is to the game. This is not an institutionalized part of the game, however, for most game designers are quite emphatic that the rules have not been written to cover all actions, only those involving dramatic uncertainty. Combat, a holdover de the role-playing game's war gaming roots, is the obvious example. (p. 147)

Se muestra aquí la diferenciación básica por la que, a priori, merece la pena considerar por separado las comprobaciones de resolución de acciones, por un lado, de las comprobaciones de combate, por otro: Lo que Mackay denomina *dramatic uncertainty*. Esta incertidumbre dramática opera en un registro de riesgo y amenaza. Los combates suelen ser situaciones de alto riesgo, donde los personajes pueden morir, cada acción que se lleva a cabo, cada decisión

que se toma deberá lidiar con consecuencias potencialmente letales. El sistema de combate puede estar aislado en el reglamento, o, por otro lado, en juegos de carácter más narrativo, puede estar integrado en los sistemas de resolución de acciones, pudiendo incluso, no existir.

Además del sistema principal de resolución de acciones y del sistema de combate, el reglamento puede integrar otro sistema importante, el sistema de magia. La magia, los poderes y las habilidades místicas refuerzan una concepción fantástica del mundo extraordinario al que los jugadores acceden, por eso muchos JRAs diseñan e implementan sistemas de reglamento para gestionar la magia. La magia a menudo es extraña, incluso dentro de la diégesis, por lo que los sistemas de resolución de acciones la pueden acoger bajo los sistemas de resolución de acciones generales del juego o aislarla en subsistemas particulares, del mismo modo que ocurre con los sistemas de combate.

En general, todos estos sistemas, tanto los sistemas de resolución de acciones como los de combate o los de magia, ya sean más abiertos o más cerrados y, por lo tanto, más narrativos o más simulacionistas, son sistemas de generación procedimental estocástica. Algunos de estos sistemas están diseñados con el objetivo de potenciar la aparición de narrativas emergentes y otros se centran en recrear una simulación realista de las interacciones en la diégesis, relegando la generación de narrativas emergentes a un segundo plano. Los siguientes sistemas, el sistema de progresión, el de generación de entornos, los sistemas genéricos o los sistemas narrativos, se organizan en los dos mismos ejes, uno que se describe desde la narrativa emergente explícita y otro que se organiza desde la narrativa emergente implícita.

2.5.2.4. Sistema de progresión

Además de los sistemas de resolución de acciones, de combate y de magia, los juegos de rol proponen sistemas o paradigmas de progresión cuantitativa para los personajes. Los juegos simulacionistas plantean este paradigma en, por un lado, la ganancia de puntos de experiencia (PX) al resolver determinadas acciones (terminar una misión, acabar con enemigos, encontrar tesoros) y, por otro lado, a la ganancia de niveles al llegar a determinados lindes de PX. Estas

propuestas simulacionistas tienen beneficios cuantitativos y mecánicos para los personajes, mejorando sus características y abriendo el acceso a la obtención de nuevas habilidades y poderes. Algunos algoritmos de narrativa procedimental presentes en JRAs como en las primeras ediciones de *Dungeons & Dragons* toman ventaja de estos sistemas, concediendo títulos, seguidores o ganchos dramáticos a los personajes al acceder a determinados umbrales de progresión.

Los sistemas narrativos de algunos JRAs pueden limitar los sistemas de progresión o incluso eliminarlos. En los juegos narrativos la progresión del personaje no se mide con vectores cuantitativos, sino que se mide en cómo evoluciona dramáticamente el personaje, como avanza en una historia y los cambios que sufre a raíz de las decisiones que toma y de cómo interactúa con el entorno y sus habitantes. Resulta habitual confundir los sistemas de progresión con los sistemas de recompensa y es necesario puntualizar que no son lo mismo. Un sistema de recompensa es un premio al ejercer acciones que el sistema considera nucleares en su propuesta temática, mientras que un sistema de progresión contempla la evolución del personaje, cuantitativa o dramáticamente.

2.5.2.5. Sistemas de generación de entornos

Los JRAs implementan también sistemas de generación y creación de entornos y espacios donde desarrollar la trama y la aventura. Un caso clásico de este tipo de sistemas es la generación aleatoria de una mazmorra, donde se considerarán sistemas con algoritmos procedimentales y estocásticos tanto para su diseño como para su composición interna. Algunos juegos como *Trophy Dark* (Ross, 2022) ofrecen plantillas formales muy estructuradas para replicar como se diseña una aventura. Estos sistemas aparecen en el reglamento de los juegos de rol, pero también se pueden adquirir por separado, como libros de trampas, libros de generación de mazmorras, o libros de semillas para tramas de aventuras. También existen múltiples aplicaciones y sitios web que se pueden utilizar para generar contenido aleatorio, como por ejemplo el veterano sitio web *donjon.bin.sh*, donde se pueden

generar mazmorras, nombres fantásticos, calendarios, tabernas, pueblos, ciudades y hasta mundos o aventuras enteras.

Un ejemplo de sistemas de generación procedimental estocástica de entornos son, como se ha apuntado con anterioridad, los juegos que implementan dinámicas *Hexcrawler*. Estos juegos son un tipo de JRAs que implementan mecánicas exploratorias que a su vez generan narrativas procedimentales y emergentes. Según Justin Alexander, autor y administrador del sitio web *The Alexandrian*, los juegos *Hexcrawler* se fundamentan en cuatro pilares básicos: En primer lugar, usan, de diferentes modos, un mapa hexagonal; Algunos *Hexcrawlers* ofrecen a los jugadores un mapa predefinido con información sobre el terreno, ciudades, mazmorras, ríos, caminos o culturas en los hexágonos. Otros *Hexcrawlers* usan un mapa hexagonal completamente en blanco, que será rellenado más tarde gracias a sistemas de mecánicas exploratorias de movimiento y desplazamiento. En segundo lugar, los hexágonos suelen estar numerados, vinculando los encuentros o contenidos específicos en un mapa prediseñado o aleatorio (encuentros) a esas numeraciones. En tercer lugar, existe un grupo de mecánicas específicas que dictan las reglas de viaje y sus limitaciones, es decir, cuantos hexágonos se pueden cruzar y en qué dirección, según el clima, terreno, cultura de los habitantes y demás factores. Finalmente, en cuarto lugar, se acompaña al mapa de un documento con la leyenda de las numeraciones de los hexágonos y sus contenidos vinculados, sean prediseñados o procedimentales. Todos estos factores configuran un sistema de generación procedimental estocástica, complejo y rico, rejugable y de carácter simulacionista, que genera narrativas emergentes y manifiesta potencial para la aparición de eventos memorables. La campaña que se ha analizado con diferentes cohortes, *Tomb of Annihilation* (Wizards of the Coast, 2017), del juego *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014) es una campaña basada en la exploración de un mapa hexagonal con mecánicas de *Hexcrawling* y mapa en blanco para los jugadores. Cada hexágono se puede interpretar como un evento o un nodo (Ryan, 2006) y en él se pueden encontrar eventos de combate, de relaciones sociales, emplazamientos geológicos o geográficos, escenarios de exploración u otras tantas tipologías de eventos. El sistema de exploración denominado *Hexcrawling* es un sistema de cocreación estocástica de mundos fantásticos, sobre todo cuando está vinculado a un mapa en blanco tanto para jugadores como para DJ. Existen dos categorías más

relacionadas con los sistemas de un JRA que se describen a continuación. Por un lado, los sistemas genéricos, propuestas mecánicas preparadas para ser usadas con cualquier ambientación y, por otro lado, los sistemas narrativos, que en buena parte de los juegos de rol que ocupan el ámbito de estudio de esta investigación, se muestran como un sistema autónomo central o de apoyo para la generación procedimental de narrativas y emergentes.

2.5.2.6. Sistemas genéricos

Un sistema genérico o universal es un sistema diseñado para ser independiente de una ambientación, mundo, tema o ficción. Su reglamento se puede utilizar tanto en sesiones de JRAs de temáticas de fantasía como de ciencia ficción, en la antigüedad o en tiempos modernos. A pesar de que la existencia de sistemas genéricos se remontan a los inicios de la historia de los juegos de rol, la idea de un sistema genérico no generó cierta adopción hasta la publicación de *Dungeons & Dragons* tercera edición, con su sistema d20 y su *OGI*, que permitía a los creadores de contenido usar el sistema agnóstico para aplicarlo como reglamento a sus creaciones temáticas. Los sistemas genéricos introducen una serie de mecánicas narrativas que impactan en la generación procedimental de narrativa. Por un lado, la resolución de acciones de sistemas como el *The D6 System: The Customizable Roleplaying Game* (West End Games, 1998) que funciona con un planteamiento binario (valor de dificultad) de “sucede / no sucede” o, por otro lado, el sistema *Storytelling system* de la saga de juegos de la editorial *White Wolf*, que propone el grado de éxito en función del número de éxitos obtenidos.

Igual que el sistema D6, el sistema *Masterbook* se basaba en otros juegos con sistemas genéricos publicados por la misma editorial con anterioridad, como, por ejemplo, el juego *Torg (The Other Roleplaying Game)*, West End Games, 1990) que utilizaba un d20 como sistema de resolución de acciones, basado en superar un valor de dificultad. La innovación con impacto narrativo emergente era que cuanto mayor fuera la diferencia entre el resultado obtenido y el número de dificultad mejor era el resultado narrativo y además, si el jugador al lanzar los dados obtenía un 10 o un 20 volvía a lanzar los dados, un proceso que se podía

repetir *ab aeterno*, generando potencialmente situaciones épicas o memorables y que recuerda a las “tiradas abiertas” de Rolemaster (Iron Crown Enterprises, 1980). Este es un ejemplo de la modificación de una mecánica simulacionista, es decir, lanzar un dado y superar un valor de modo binario, para convertirla en una mecánica narrativa, implementando un sistema de graduación del éxito. *Torg* también usaba una baraja de cartas llamada *Drama cards*, las precursoras de la *Masterbook Deck*. Una parte de estas cartas eran repartidas a los jugadores al inicio de la sesión de juego y la otra parte se colocaba delante del DJ. Más adelante, en situaciones de combate, el DJ mostraba una de estas cartas que indicaban beneficios o desventajas tanto para PJs como para PNJs. Algunas de estas cartas contenían elementos que afectaban o podían afectar al argumento principal y los argumentos secundarios y que al ser utilizadas de este modo generaban puntos extra para los jugadores, es decir, incentivaban el uso narrativo de dichas cartas. *Torg* se anunciaba como un juego de rol cinematográfico: las aventuras, por ejemplo, se dividían en actos y escenas, el sistema de daño priorizaba los estados incapacitantes en lugar de la muerte del personaje, emulando de este modo las películas de aventuras y acción. Todas estas características convertían a *Torg* en un juego con un sistema genérico, aplicable a cualquier ambientación y de carácter narrativo emergente y con un amplio potencial para crear eventos memorables y épicos.

Además de las mecánicas narrativas descritas en el sistema genérico del juego *Torg*, el jugador podía gastar puntos de vida para ganar un bono de 1d10 al realizar una comprobación de resolución de acción, o podía gastar un punto de habilidad para volver a lanzar un dado. Estas mecánicas formaron la base de otros sistemas posteriores, como los puntos *FATE* del juego de rol *FATE Core system* (Balseira, 2013). *FATE* es un sistema genérico universal basado en otro sistema más antiguo llamado *FUDGE* (Grey Ghost Press, 1992). *FUDGE* (*Freeform Universal Donated* (después, *Do-it-yourself*) *Gaming Engine*) aportó el concepto de descripción para atributos y habilidades en una escala o rúbrica de siete adjetivos: *Terrible*, *Poor*, *Mediocre*, *Fair*, *Good*, *Great*, y *Superb*. También creó los llamados dados *fudge*, dados de 6 caras que se usan en el sistema de resolución de acciones, con dos símbolos positivos, dos símbolos negativos y dos caras en blanco. Este sistema fue adaptado para el sistema universal *FATE* y fue ampliado por este último con varios conceptos fundacionales para las mecánicas narrativas de los juegos de rol contemporáneos.

FATE formó parte de la segunda generación de JRAs que implementaban sistemas de mecánicas narrativas. La mecánica de aspectos junto con los puntos de destino y la forma de conseguirlos, más la forma de progresar y evolucionar al personaje y el tratamiento de los resultados en los sistemas de resolución de acciones para las habilidades y proezas, incluyendo complicaciones menores y mayores, conforman un sistema de mecánicas narrativas integral, interconectado y que confía buena parte de la responsabilidad narrativa al jugador. Este sistema inspiró a otros sistemas que se expandieron con rapidez, sobre todo dentro de la denominada industria de los juegos de rol *indie*. Uno de los sistemas más conocidos, heredero del concepto de Aspecto de *FATE*, es el juego *Apocalypse World* (Baker y Baker, 2010). Este modelo se basa en el concepto de Movimientos (parecidos a los Aspectos de *FATE*) y estos Movimientos se generan según la ambientación del juego, los arquetipos de personaje de determinada ambientación o incluso los elementos de equipo de los que disponga el personaje. Una vez invocado un movimiento se realiza una comprobación de resolución de acción lanzando 2d6 más las bonificaciones en las habilidades o rasgos pertinentes. El éxito en la resolución de la acción funciona de modo parecido al sistema que implementa *FATE*, incentivando éxitos y fallos parciales y descripciones narrativas emergentes de los resultados, en uno u otro sentido. La clave de todos estos sistemas es que para poder adaptarse a su propuesta genérica y multitema, necesitaban abrir el sistema a la interpretación de los jugadores y hacerlo maleable, lo que repercutió en la evolución del diseño de sistemas narrativos.

2.5.2.7. Sistemas narrativos

Un sistema narrativo es un sistema que a través de sus mecánicas y dinámicas invita a los jugadores a situar el peso de la experiencia de juego en el desarrollo de una historia, en lugar de en el desarrollo cuantitativo de un personaje o de la exploración de una realidad ficticia. Para Mackay (2001), el sistema de reglamento es una interfaz y esta interfaz determina el tono y la dirección de la narrativa. El sistema-interficie condiciona y estructura la forma en la que el jugador interpreta y se relaciona con el mundo y la narrativa. Paradójicamente, la

ausencia de sistemas narrativos y de mecánicas narrativas en esta interfaz puede favorecer la aparición de narrativas emergentes, eliminando limitaciones. Estas mecánicas narrativas pueden agruparse en diferentes sistemas narrativos, como se ha observado del análisis de reglamentos de JRAs. Uno de los primeros sistemas narrativos es el *Storytelling System*, llamado anteriormente *Storyteller system*. Este es el sistema que se implementó en los JRAs cuyo trasfondo principal se desarrollaba en el denominado *Mundo de Tinieblas*, creados por la editorial White Wolf, y cuyo principal exponente fue el juego de rol *Vampire: The Masquerade* (Rein-Hagen, 1991). En este sistema, los personajes son creados con puntos de creación de personaje representados por círculos en la hoja de personaje, cada punto representa 1d10, cuantos más puntos en una habilidad o característica, más dados de diez caras podrá lanzar el jugador en una determinada prueba de resolución de acción y, por tanto, más probabilidades tiene de superarla. El sistema evolucionó hasta convertirse en el denominado *Storypath system*, que utilizaba un recurso llamado *Momentum*, que no se vincula con un recurso material del juego. Este *Momentum* mejora los atributos o habilidades y se puede ganar al encontrar dificultades o fallar comprobaciones de resolución de acciones. Recuerda, en cierto modo, la mecánica de Inspiración de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the coast, 2014). Comparado con los juegos de rol contemporáneos, el sistema narrativo de *Vampire: The Masquerade*, a pesar de ostentar el mérito de ser uno de los juegos que implementaban procedimientos narrativos englobados en un sistema mecánico, al ser analizado desde un contexto contemporáneo, treinta años después, se revela que implementó un sistema de mecánicas narrativas original para su momento, pero limitado según los estándares y propuestas de los sistemas narrativos actuales.

Ironsworn (Tomkin, 2022), por otro lado, es un juego de rol basado en el marco *PbtA*. La mecánica principal de *Ironsworn* es la mecánica heredada de *Apocalypse world* llamada Movimientos. Reforzando esta mecánica se encuentran múltiples sistemas que ya se han visto a lo largo de este estudio en otros juegos, como la utilización de una baraja de cartas, el uso de tablas de generación procedimental estocástica que el juego llama oráculos, y una mecánica de resolución de acciones no binaria y con contrapartidas a los éxitos y fallos parciales. Esta mecánica de resolución de acciones afectará a varios valores y registros de la hoja de personaje, entre los que se encuentran los suministros, la salud, el espíritu o el

impulso, una mecánica que permite añadir bonificaciones a las comprobaciones de resolución de acciones y que recuerda a la del *momentum* de *Vampire: The masquerade* (Rein-Hagen, 1991). El sistema también invita al jugador a establecer vínculos entre su personaje y otros PJ o PNJs. Además de todas estas propuestas, la otra mecánica narrativa del juego, es la mecánica de los Juramentos. Estos juramentos funcionan de forma parecida a algunos aspectos de *FATE*, en el sentido de que determinan el objetivo principal del personaje y los objetivos secundarios relativos a la misión en curso. El personaje irá realizando juramentos que moverán la narrativa y seleccionando un nivel de dificultad para cada uno de estos juramentos, determinará el tiempo y los recursos que necesitará invertir para cumplirlos. En este juego se observan sintetizadas buena parte de los sistemas que implementan mecánicas narrativas en otros juegos predecesores, siendo, junto a *Trophy Dark* (Ross, 2022), dos de los mejores ejemplos de síntesis de propuestas de diseño de juegos de rol narrativos contemporáneos.

Ambos juegos se apoyan en sistemas de resolución de acciones de reglas ligeras cuya máxima preocupación es la de validar, sin perder el foco narrativo, las afirmaciones del jugador respecto a las acciones de su personaje. Esta validación se ha diseñado de modo superficial pero intencionado (Hamilton, 2020), dejando espacio de este modo a un margen de cocreación por parte del jugador. La responsabilidad del jugador en este tipo de sistemas recae en no traicionar la confianza que el sistema deposita en él, intentando mantener en todo momento un buen nivel de credibilidad, en la línea de la afirmación de Young cuando dice que “What system does, fundamentally, is apportion credibility” (2005). Todos estos sistemas de mecánicas narrativas, se diseñan con la premisa de abrir el escenario creativo a los jugadores, con el objetivo de otorgar a los jugadores potencial de autoría y actuación, lo que entra en conflicto directo con la paradoja de la narrativa interactiva de Louchart y Aylett (2003), que expone que cuanto más poder de autoría le concedes al jugador, menos control tienes sobre el eje argumental del relato y, por lo tanto, al final, más caótica e insatisfactoria resulta la historia. Esta paradoja se explora en detalle en la sección 3.2.6. *La paradoja de la narrativa interactiva*.

Finalmente, otro de los sistemas narrativos frecuentes en los JRAs contemporáneos son los denominados *Oráculos*. Los oráculos son tablas de contenido estocástico que ayudan a los jugadores, sobre todo en partidas en solitario, a responder preguntas potenciales. Es importante, por tanto, que exista una necesidad o una pregunta inicial. Un oráculo puede ser consultado para responder preguntas muy sencillas como: “debo ir a la derecha o a la izquierda”. El oráculo más sencillo propone lanzar un dado y si se obtiene un resultado par el personaje debe dirigirse a la derecha y si se obtiene un resultado impar el personaje debe dirigirse a la izquierda. La idea es la cocreación de la narrativa entre jugador y sistema. Este tipo de narrativas procedimentales no requieren de un esfuerzo creativo o imaginativo sostenido, permitiendo momentos de incertidumbre o de relajación creativa al jugador. En el *SRD de Ironsworn* (Tomkin, 2022) se pueden encontrar seis oráculos de ejemplo: oráculo de acción, de tema, de acciones de combate, de giros de la trama principal y de rango de desafío. En el libro de reglas oficial del mismo juego, los oráculos llegan hasta diez y nueve: acción, tema, región, localización, nombre de asentamiento, problemas en el asentamiento, rol del personaje, objetivos del personaje, descriptor del personaje, nombres de varias razas y culturas, acciones de combate, giros de guion, rango de desafío, entre otros. En la Figura 3 se muestran dos ejemplos de estos oráculos.

Figura 3

Tablas de oráculos del JRA Ironsworn

ORACLE 1: ACTION						ORACLE 2: THEME					
1	Scheme	35	Falter	69	Advance	1	Risk	35	History	69	Prize
2	Clash	36	Suppress	70	Command	2	Ability	36	World	70	Destiny
3	Weaken	37	Hunt	71	Refuse	3	Price	37	Vow	71	Momentum
4	Initiate	38	Share	72	Find	4	Ally	38	Protection	72	Power
5	Create	39	Destroy	73	Deliver	5	Battle	39	Nature	73	Memory
6	Swear	40	Avoid	74	Hide	6	Safety	40	Opinion	74	Ruin
7	Avenge	41	Reject	75	Fortify	7	Survival	41	Burden	75	Mysticism
8	Guard	42	Demand	76	Betray	8	Weapon	42	Vengeance	76	Rival
9	Defeat	43	Explore	77	Secure	9	Wound	43	Opportunity	77	Problem
10	Control	44	Bolster	78	Arrive	10	Shelter	44	Faction	78	Idea
11	Break	45	Seize	79	Affect	11	Leader	45	Danger	79	Revenge
12	Risk	46	Mourn	80	Change	12	Fear	46	Corruption	80	Health
13	Surrender	47	Reveal	81	Defend	13	Time	47	Freedom	81	Fellowship
14	Inspect	48	Gather	82	Debate	14	Duty	48	Debt	82	Enemy
15	Raid	49	Defy	83	Support	15	Secret	49	Hate	83	Religion
16	Evade	50	Transform	84	Follow	16	Innocence	50	Possession	84	Spirit
17	Assault	51	Persevere	85	Construct	17	Renown	51	Stranger	85	Fame
18	Deflect	52	Serve	86	Locate	18	Direction	52	Passage	86	Desolation
19	Threaten	53	Begin	87	Endure	19	Death	53	Land	87	Strength
20	Attack	54	Move	88	Release	20	Honor	54	Creature	88	Knowledge
21	Leave	55	Coordinate	89	Lose	21	Labor	55	Disease	89	Truth
22	Preserve	56	Resist	90	Reduce	22	Solution	56	Advantage	90	Quest
23	Manipulate	57	Await	91	Escalate	23	Tool	57	Blood	91	Pride
24	Remove	58	Impress	92	Distract	24	Balance	58	Language	92	Loss
25	Eliminate	59	Take	93	Journey	25	Love	59	Rumor	93	Law
26	Withdraw	60	Oppose	94	Escort	26	Barrier	60	Weakness	94	Path
27	Abandon	61	Capture	95	Learn	27	Creation	61	Greed	95	Warning
28	Investigate	62	Overwhelm	96	Communicate	28	Decay	62	Family	96	Relationship
29	Hold	63	Challenge	97	Depart	29	Trade	63	Resource	97	Wealth
30	Focus	64	Acquire	98	Search	30	Bond	64	Structure	98	Home
31	Uncover	65	Protect	99	Charge	31	Hope	65	Dream	99	Strategy
32	Breach	66	Finish	00	Summon	32	Superstition	66	Community	00	Supply
33	Aid	67	Strengthen			33	Peace	67	War		
34	Uphold	68	Restore			34	Deception	68	Portent		

Escaneado del reglamento de *Ironsworn* (Tomkin, 2022, pp. 174-175)

2.5.3. El Mundo: Ficción, mundos posibles y narrativa ambiental

By turning possibilities into action, into performances, whole worlds otherwise not lived are born (Schechner, 1988, p.184).

Para determinar el espacio o contexto en el que los personajes viven y donde suceden los hechos y se llevan a cabo las acciones que los jugadores y el DJ describen, se utiliza el concepto de ambientación o, en un sentido más amplio; mundo, ficción, mimesis o diégesis⁹.

⁹ La diégesis es un concepto introducido por Étienne Souriau en 1950, para referirse a “todo aquello que forma parte del mundo ficcional” (Souriau, 1950).

De este modo, una ambientación o un mundo es el espacio donde se ubican los personajes, las localizaciones y la acción. Young (2005) identifica el espacio ficcional como elemento principal de los juegos de rol: “The concept that has emerged as possibly the single unifying and distinguishing feature of role playing games is that of the Shared Imagined Space” (2005). Dolezel (1999), siguiendo a Leibniz, Baumgarten y al estadounidense Saul Kripke y partiendo de la definición clásica de Platón y Aristóteles denomina a este espacio mimesis (tal y como queda desarrollada en *La República*), Schaeffer (2002) lo denomina ficción, Cuadrado y Planells (2020) lo denominan espacio ludoficcional cuando se relaciona con un entorno lúdico (un juego) y Fine (1983) lo llama *game fantasy*, al explicar el entorno de juego de un juego de rol. Mackay (2001) referencia a Barthes para definir su concepto de espacio ficcional, una simulación pasada por el tamiz de la percepción del artista.

Barthes observed that simulation is not just imitation, but it is a reworking of reality and belief (Rapp 1984:143). “The artist, grateful to Nature which has produced him too,” wrote Goethe, “returns, and presents to it a second Nature, but a felt one, a thought one, a humanly perfected one” (Rapp, 1984, p. 148; citado en Mackay, 2001, p. 57)

La ambientación, ficción o mundo fantástico tiene un alcance macro estructural estático (Planells, 2015) que se puede relacionar con una realidad determinada, un mundo. En juegos de alcance más pequeño, estos mundos, estas ambientaciones, pueden tomar forma de microestructuras estáticas, tomando por ejemplo uno de los espacios más reconocibles en el imaginario de los jugadores de rol, el llamado *dungeon* o mazmorra. Así, un mundo de alcance macro estructural nos habla de: continentes, países, geografía y geopolítica, ciudades, reyes, dioses y cultos misteriosos, asociaciones y sociedades civiles, economía, exploración y régimen militar. Mientras que un mundo de alcance micro estructural nos habla de: torres de magos, arquitectos caprichosos, trampas, magia arcana y ancestral, tumbas protegidas por guardianes atemporales, puzzles que deben ser resueltos para demostrar la valía de los exploradores, pruebas de fe, de valor y de fuerza. Es decir, una serie de estructuras ficcionales que recuerdan a los ritos de paso de Gennep (1960), pero para aventureros, herencia, por una parte, de las historias arquetípicas de las leyendas y tradiciones de gran parte de las culturas

de nuestra realidad (Campbell et al., 1991; Frazer, 1996; Campbell, 2008; Huizinga, 2012) y por otra de una tradición de arqueólogos exploradores de finales del siglo XIX y principios del XX (Carter y Mace, 1977). Los juegos de rol se refieren habitualmente a los mundos fantásticos como ambientaciones o *settings*. Para algunos autores, además, el *setting* define al género: “The role-playing genres, fantasy, science fiction, horror, and so on, are all defined by their setting.” (Mackay, 2001, p. 47).

En este estudio hasta el momento se han analizado sistemas mecánicos que, si bien se orientan en general a la generación de una narrativa de modo procedimental y/o estocástico, también pueden orientarse a la generación de espacios y realidades ficcionales y virtuales, es decir, a la generación de contextos o mundos fantásticos donde se llevarán a cabo esas historias. De este modo se presentan dos tipos de ambientaciones o ficciones, los mundos dinámicos y los mundos estáticos. Los mundos dinámicos se diferencian de los estáticos en que su generación no es autoral, sino procedimental, estocástica y/o colaborativa. Un ejemplo de mundos dinámicos son aquellos mundos generados con los sistemas *Hexcrawl* con mapas hexagonales en blanco y sin referencia. Así, por un lado, se encuentran juegos cuyas ambientaciones han sido escritas y desarrolladas como ficciones complejas y detalladas, como las varias ediciones de las ambientaciones del juego *Dungeons & Dragons* denominadas *Dragonlance* y *Forgotten realms*, la mimesis de dioses primigenios y horror cósmico situada en los años veinte del juego *The Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), o las diferentes ambientaciones de JRAs basados en propiedades intelectuales como los libros de *El señor de los anillos*, las películas de *Star Wars*, la series de televisión de *Star Trek*, o los libros de las series de *Dune* o de *The Witcher*. Todas estas ambientaciones presentan mundos estáticos, a pesar de que las instancias de relatos que se desarrollen colaborativamente en su interior sean dinámicas y emergentes. En cambio, aquellos juegos cuyas ambientaciones se desarrollan como consecuencia de una propuesta inicial deliberadamente abierta y en conjunción con un sistema estocástico de generación de contenido geoespacial, tecnológico y cultural, son mundos dinámicos, en el sentido de que la responsabilidad sobre la creación de las sociedades y las culturas, los sistemas de magia, la tecnología, los sistemas de transporte, las diferentes religiones y panteones, las diferentes razas e incluso la forma geográfica, las

ciudades y la fauna y la flora, recae en los propios jugadores y no en los diseñadores o autores.

La oportunidad de explorar mundos fantásticos o ficciones alternativas y sus territorios y mapas, forma parte de uno de los pilares principales de los juegos de rol. Siguiendo la teoría de Edward (2004a), la exploración de mundos fantásticos es la actividad principal o preferida de un tipo de jugador o un estilo de juego, el jugador *simulationist* (el explorador de Bartle, 1996). Mackay (2001) reconoce que la sensación de permear desde el mundo ordinario al mundo extraordinario es una experiencia capital en los juegos de rol: “much of the appeal of the early role-playing games was the opportunity to pretend to live within another world.” (p. 45). Los primeros mundos fantásticos esbozados en los suplementos de las ambientaciones de *Dungeons & Dragons* consistían en descripciones de ficciones históricamente anacronistas construidas con ideas procedentes de múltiples autores del género de la fantasía y con abundantes referencias de relatos mitológicos, religiosos y arqueológicos mezclados con leyendas y cuentos de hadas. De entre todos estos autores de referencia, Gary Gygax destacaba, en el manual de reglas de la primera edición de *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974, Men&Magic, p. 5), la influencia de J.R.R. Tolkien. La idea del autor como arquitecto del mundo fantástico es un concepto presente tanto en la obra de Mackay (2001), “Many fantasy authors have been architects behind the fabrication and maintenance of specific, detailed, fictional environments that operate according to their own internal logic” (p. 45), cómo también lo es en los diferentes trabajos sobre escritura creativa del escritor de fantasía Brandon Sanderson (2022).

Herman (2009) se refiere al mundo fantástico con el término de *Storyworld*. Según este autor, a partir de la experiencia en el juego, el jugador construye la imagen mental del *storyworld*, el mundo ficcional evocado por la narrativa. La particularidad de este término radica en que para Herman (2009) los *storyworlds* participan recíprocamente de la creación de la narrativa y son, a la vez, evocados por esta. Herman explica que las narrativas actúan como marcos o planos para la creación de mundos:

Storyworlds can be defined as the worlds evoked by narratives; reciprocally, narratives can be defined as blueprints for a specific mode of world-creation. Mapping words (or other kinds of semiotic cues) onto worlds is a fundamental – perhaps the fundamental – requirement for narrative sense-making; yet this mapping operation may seem so natural and normal that no “theory,” no specialized nomenclature or framework of concepts, is necessary to describe and explain the specific procedures involved. (p. 105).

Al contrastar a Fine (1983) o Mackay (2001) con Herman (2009) se visualiza como los primeros utilizan el mundo fantástico, es decir, el contexto, la simulación o la ficción, como fundamento para crear la narrativa, y, en cambio, el último destaca el proceso creativo inverso, como utilizar la narrativa para construir el mundo. No es de extrañar que, en la monografía de Herman, se encuentren disquisiciones estructuralistas que mencionan a Saussure (1991) o Werth (1999), como fundamentos teóricos de la creación de mundos fantásticos desde la teoría literaria. Es también interesante la síntesis que Herman realiza de la taxonomía de Goodman (1978) que resume del siguiente modo:

Arguing that worldmaking “as we know it always starts from worlds already on hand; the making is a remaking,” Goodman goes on to identify five procedures for constructing worlds out of other worlds: composition and decomposition; weighting; ordering; deletion and supplementation; and deformation (1978, pp. 7-16; Citado por Herman, 2009, p. 109).

Explicar cada uno de los cinco procesos excede el alcance de este estudio, cuyo foco no es la exploración de la construcción de la ficción, sino la creación de narrativas emergentes dentro de la diégesis, con elementos tanto de dentro como de fuera de ella. Sin embargo, es importante destacar trabajos como los de Herman (2009) o Goodman (1978), por su carácter fundacional de una disciplina que hoy en día se ha llamado creación de mundos fantásticos o *Worldbuilding* y que cuya ontología todavía está por definir.

Tanto los JRAs como los JRDs comparten el concepto de espacio ficcional, de mundo fantástico o posible, pero es importante diferenciar entre ficción y mundo, entre narrativa generadora del espacio, propia de los JRAs y de los sistemas procedimentales narrativos como el *Hexcrawling*, y narrativa que se explica a través de este espacio, propia de los JRDs, que buscando la máxima inmersión (Murray, 2017), evitan descripciones en bloques de texto o diálogos extradiegéticos, una disciplina denominada narrativa ambiental. En las siguientes secciones se describe primero el concepto de ficción, como contexto de cualquier historia, el de mundo posible, necesario en escenarios de cocreación y creación colaborativa, y el concepto de narrativa ambiental, que utiliza la narración a través del propio espacio como fuente de sugerencias que interpelen a los jugadores para generar sus propios relatos emergentes y que se complementará bien con la teoría de la recepción, en la sección 3.5. *Narrativa colaborativa y teoría de la recepción.*

2.5.3.1. Ficción

De entre todos los conceptos presentados, el que se relaciona mejor con los JRAs es el de ficción. Schaeffer (2002), en su monografía *¿Por qué la Ficción?* Reflexiona sobre esta relación entre ficción y fingimiento lúdico (*mimcry*) precisamente en los juegos de rol y lo amplía a los videojuegos:

Estoy convencido de que no se puede comprender qué es la ficción si no se parte de los mecanismos fundamentales del «hacer-como-si» —del fingimiento lúdico— y de la simulación imaginativa cuya génesis se observa en los juegos de rol y las ensoñaciones de la infancia. (...) Ahora bien, los videojuegos movilizan las mismas aptitudes: para poder jugar a un juego digital, hay que ser capaz de entrar en un universo regido por el fingimiento lúdico. (p. XIV)

Para Schaeffer (2002), la ficción es una realidad emergente, “se trata de un hecho intencional, específico e irreductible a la simple adición de sus mecanismos básicos.” (p. XVI) y en consonancia con Dolezel (1999), como se verá más adelante, la noción de ficción hace surgir

inmediatamente las de imitación, fingimiento, simulación, simulacro, representación, semejanza, etc. (Schaeffer, 2002, p. XVII). Es decir, el concepto de mimesis. Aristóteles, apunta Schaeffer (2002), ya señaló que el hombre era el animal imitador por excelencia y que esa disposición natural era la base de la invención de la ficción: “Imitar es connatural a los hombres y se manifiesta desde su infancia (el hombre se distingue de los otros animales en que es muy apto para la imitación y adquiere sus primeros conocimientos a través de ella)” (Schaeffer, cita a Aristóteles. p. XVIII¹⁰)

Para Dolezel (1999) la ficción es algo opuesto a la realidad, a lo verdadero (p.10). Dolezel revisa las teorías más conocidas de la ficcionalidad: la teoría de los términos vacíos de Bertrand Russell, en la que afirma que solo existe un mundo, el mundo real y que las entidades ficcionales no existen; los términos ficcionales carecen de referencia, están “vacíos” (p.15). Revisa también la teoría de Gottlob Frege del sentido puro y su célebre distinción entre dos aspectos del significado, la referencia (*Bedeutung*) y el sentido (*Sinn*). Tanto Frege como Russell niegan un domicilio a las entidades ficcionales, no existen mundos tras las palabras ficcionales (p.17). Dolezel también describe las teorías de la autorreferencia de Saussure, “El significado del signo lingüístico no se define en el eje externo mundo-lenguaje sino en el eje interno de significación (significante / significado (*signifié*))” (p.18), o la teoría de la mimesis y los prototipos reales, que comprende las afirmaciones de Sócrates y los escritos de Platón y Aristóteles y que según Dolezel, ha dominado el pensamiento estético occidental (pp. 30-37). La idea principal de la teoría de la mimesis es que las entidades ficcionales derivan de la realidad, son imitaciones o representaciones de entidades que existen realmente. (p. 21). En este sentido, el movimiento básico de la interpretación mimética y en línea con Auerbach (1957) es asignar a una entidad ficcional un prototipo real. Es decir, una referencia real, de carácter cultural, que encaja con la definición de uno de los pilares de los JRAs descrita por Mackay (2001).

Dolezel (1999) se alía con Iser (2022) y con Eco (1999) cuando afirma que “tanto en la construcción del escritor como en la reconstrucción del lector, el texto ficcional es el medio que crea los mundos ficcionales” (p. 48) y establece una distinción entre los textos que

¹⁰ Schaeffer indica aquí que sigue la traducción de Hardy (1932); Aristóteles. *Poética*, 48b.

representan el mundo y los textos que construyen el mundo. Sobre estos últimos especifica que los textos que construyen son anteriores a los mundos, una actividad textual que afirma la existencia de los mundos y determina sus estructuras (p.48). Es en este marco en el que podemos situar los JRAs cuyo diseño está orientado a la creación colaborativa de mundos fantásticos, que facilitan la aparición de narrativas emergentes. Roman Ingarden, citado por Smith (1979), fue incluso más allá al afirmar que “El mundo real se concibió a imitación demasiado fiel de los mundos ficcionales que las obras literarias proyectan” (p. 375), afirmación que se puede hacer extensible, en general, a aquellos productos de entretenimiento, no solo a las obras literarias. Los juegos de rol evocan mundos de ficción a través de las narrativas que construyen colaborativamente entre los jugadores, el DJ y los diseñadores del juego, situadas en y desde la ambientación, tanto fuera como dentro de la diégesis. Las diferencias entre un relato y un marco ficcional son importantes, porque establecen y exploran unos límites que no son solo las reglas, sino que hacen referencia a la coherencia interna de la ficción. En los juegos de rol en solitario o sin DJ, el sistema y los oráculos moderan el acceso a estos límites, en los juegos de rol con DJ, es este, con la ayuda de la ficción y el reglamento, quien los modera.

Dolezel (1999) separa dos tipos de macrooperaciones que organizan los mundos ficcionales de la narración: en primer lugar, la selección, que determina qué categorías constituyentes se admitirán en el mundo en construcción. En segundo lugar, lo que denomina la operación formativa, que “modela los mundos narrativos en ordenamientos que tienen el potencial para producir y generar historias” (p. 170). Después de describir los conceptos de extensión e intensión, Dolezel presenta dos funciones intensionales, la función de autenticación, que determina lo que existe en el mundo ficcional, y la función de saturación, que determina con qué densidad está poblado el mundo. La función de autenticación es imprescindible para comprender la construcción de la ficción y de la narrativa procedimental en los JRAs. Dolezel parte de la posición ontológica de que “existir realmente es existir independientemente de la representación semiótica” mientras que existir ficcionalmente significa “existir como un posible construido por medios semióticos” (p. 209). El JRA es un medio semiótico, una semioesfera, y en la semioesfera de los JRAs a los mundos ficcionales

se les concede una existencia ficcional, una clase especial de posibles a través de la función de autentificación.

Cualquiera de los sistemas semióticos (los medios de comunicación) tiene la habilidad de otorgar a los posibles una existencia ficcional, y cada uno de ellos tiene sus propios procedimientos o mecanismos para realizar la tarea (...) En el sistema semiótico llamado literatura, las entidades ficcionales debemos existencia a un tipo especial de texto constructor de mundos, el texto ficcional. (...) el poder del texto para conceder existencia ficcional se explica por el procedimiento de autentificación y se expresa formalmente en la función intencional de la autentificación (p. 209)

En los JRAs, los procedimientos o mecanismos a los que hace referencia Dolezel (1999), son las mecánicas narrativas y los sistemas de generación procedimental o estocásticos. Estos sistemas son, sin embargo, sistemas mixtos, no solo procedimentales, sino también performativos, “la fuerza de autentificación del texto ficcional, su capacidad para crear mundos ficcionales es un tipo especial de la fuerza performativa” (p. 210). La condición necesaria de lo performativo es la autoridad del hablante, la diversidad ilocutiva de los textos literarios supone la diversidad de las autoridades de autentificación. De este modo esta autoridad procedente de la función intencional de autentificación se divide entre la voz del narrador-diseñador, las voces de los personajes no jugadores, la voz de la narrativa ambiental, la voz de los personajes jugadores y la voz del narrador-DJ. Un tipo de función intencional de autentificación es la función de autentificación diádica. La regla general que la define es que aquello presentado por el discurso del narrador anónimo en tercera persona se autentifica *eo ipso* como hechos ficcionales, mientras que no lo son aquello que se presenta por el discurso de las personas ficcionales. Dolezel (1999) emplea el término *narración autorizada* para designar la fuente primordial de los hechos ficcionales (p. 214). Paradójicamente, la fuente autorizada es prisionera de su fuerza de autentificación “no puede mentir o errar” (p. 215).

En los juegos de rol este proceso de autentificación de la ficción se lleva a cabo a través de una negociación constante entre los personajes ficcionales y la fuente de narración autorizada, es decir, el DJ, apoyado por el reglamento. Cada vez que un jugador propone un

elemento ficcional, ya sea en forma de entidad ficcional o de hecho ficcional, la fuente de narración autorizada (DJ) o bien lo aprueba directamente o bien realiza una comprobación con el sistema de comprobación de acciones para verificar su viabilidad. Al determinar que dicha viabilidad es factible, se ejecuta la función intencional de autentificación. La autentificación puede además ser graduada, asignando diferentes grados de autenticidad a las entidades ficticias, distribuidas a lo largo de una escala entre lo plenamente auténtico y lo no auténtico (p. 219). Esto ocurre con frecuencia en los JRAs en los que la creación de la ficción se divide en dos fases: la declaración de intenciones, que residiría cerca de lo no auténtico y la descripción, por parte del de DJ o el sistema, de los resultados del hecho o acción llevado a cabo por parte del personaje, que residiría cerca de lo plenamente auténtico. Algunas mecánicas narrativas, como los puntos de destino del juego de rol *FATE*, permiten convertir lo plenamente auténtico en no auténtico (convirtiendo un fallo en un éxito), transgrediendo y doblegando la función intencional de autentificación, aunque esto para Dolezel no es un problema, sino una virtud: “en el juego del lenguaje llamado literatura, la violación de las normas y de las convenciones no es un proceso destructivo, sino productivo, un descubrimiento de nuevas maneras de producir significados” (p. 229). Los juegos de rol son un ejercicio de exploración continua e intensiva de esta violación de las normas y convenciones y una negociación constante y a veces extenuante, en busca de la producción de estos significados.

Finalmente, Dolezel (1999) alude al concepto de enciclopedia citando a Eco (2015) y propone el concepto de *enciclopedia ficcional*. El único almacén de conocimiento de las personas ficticias “Para orientarse en el mundo ficcional, para realizar inferencias válidas y para recuperar el significado implícito, los lectores deben incluir en su almacén cognitivo la correspondiente enciclopedia ficcional” (Dolezel, 1999, p. 254). Este conocimiento de la enciclopedia ficcional es necesario para que el jugador comprenda el mundo ficcional, tanto si es estático como si se está creando dinámicamente, y acote el conocimiento del personaje, evitando escenarios de metajuego.

2.5.3.2. Mundos posibles

Dolezel (1999) explica que la semántica de los mundos posibles emergió en la década de los sesenta del siglo XX, en especial en el ensayo ya clásico de Saúl A. Kripke de 1963, y destaca también las raíces Leibnizianas de la semántica de los mundos posibles. “El universo del discurso no se limita al mundo real, sino que se extiende sobre incontables mundos posibles, mundos que no están en la realidad” (Dolezel, 1999, p. 30). Los mundos posibles se pueden categorizar del siguiente modo: los mundos posibles de la filosofía que serían cosmologías coherentes, los mundos posibles de la religión que serían narraciones cosmológicas, los mundos posibles de la ciencia natural que serían diseños alternativos del universo y los mundos posibles de la historiografía, a los que el autor describe como “escenarios subjetivos que nos ayudan a entender la historia del mundo real” (p. 32). En cuanto a los mundos posibles de la ficción, Dolezel los trata como artefactos producidos por actividades estéticas como por ejemplo la composición poética y la composición musical, la mitología y la narración, la pintura y la escultura, el teatro y la danza, o el cine y la televisión. Es en este marco en el que también encajan los mundos posibles de los JRAs y de los juegos en general, y este es el objetivo de un sistema procedimental o estocástico en un juego: la creación de un artefacto ficcional producido por y para su experiencia estética.

Una vez situados ideológicamente, Dolezel (1999) describe las principales características de los mundos ficcionales, el autor, dice: i) son conjuntos de estados posibles sin existencia real, ii) el conjunto del mundo ficcional es ilimitado y muy diverso; citando a Russell (2010, p. 66), Dolezel dice: “lo posible es más amplio que lo real”, es decir, los mundos ficcionales no tienen que ajustarse a las estructuras del mundo real (p. 40), iii) a los mundos ficcionales se accede a través de canales semióticos, iiiii) los mundos ficcionales de la literatura son incompletos, v) los mundos ficcionales de la literatura pueden tener una macroestructura heterogénea y vi) los mundos ficcionales de la literatura son construcciones de la *poiesis* textual, es decir, que son producto de la creación humana. Esta creación se demuestra especialmente fecunda cuando se la proyecta institucionalmente. Por ejemplo, en el mundo ficcional de Dickens, donde “se construyen tres sistemas que se refuerzan mutuamente: las reglas de la jerarquía social, las convenciones de la propiedad y los dogmas de la religión” (p.

130). Estas tres estructuras sociales se reflejan de modo literal en buena parte de los argumentos universales en los que se basan las aventuras de los JRAs. La lucha entre clases sociales, la defensa de la propiedad y de la comunidad, o los argumentos religiosos, vinculados a la aparición o el intento de la recuperación de antiguas y ominosas creencias. Estas situaciones arquetípicas desarrollan el potencial para la rebelión inherente en un mundo opresivo (p. 132), y conectan ficción y trama, fomentando pero anclando a la vez el desarrollo procedimental, colaborativo y emergente del relato.

Dolezel (1999) realiza un análisis profundo del concepto de mundo posible vinculado a una semántica de la ficción. Más allá de los principios ya citados, propone conceptos importantes para poder proceder a un análisis semántico de la ficción del JRA, como por ejemplo el concepto de accesibilidad, para representar formalmente los contactos entre los mundos posibles (p. 43), o el concepto de composibilidad: “un mundo ficcional, es un pequeño mundo posible, moldeado por limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son composibles” (p. 42), es decir, que tienen sentido dentro de la diégesis. Por ejemplo, que *Indiana Jones* esgrima un sable láser no es componible, pero qué el Tercer Reich ganase la Segunda Guerra Mundial si es componible. Para Dolezel:

Los lectores acceden a los mundos ficcionales durante la recepción, es decir, al leer y procesar los textos literarios [...] pero la semántica de los mundos posibles insiste en que es el autor quien construye el mundo y en que el papel del lector es reconstruirlo (p. 44)

En el caso de los JRAs, esta autoría queda repartida en primera instancia entre el diseñador del juego, por un lado, el DJ y los jugadores, por otro lado, y finalmente, en segunda instancia, también por todos aquellos sistemas de generación procedimental o estocástica que implemente el juego, tanto como motor principal o como ayuda de juego para el DJ. Esta construcción del mundo posible o de la ficción no es unidireccional, aunque su experiencia si pueda ser individual. Se distinguen además dos mundos, los naturales donde el mundo real determina lo que es posible, imposible y necesario en el mundo ficcional, cuyas leyes de la física y la naturaleza son las mismas que en el mundo real y, por otro lado, los mundos

ficcionales que violan las leyes del mundo real, que son físicamente imposibles, a los que Dolezel denomina *mundos sobrenaturales* (p. 173). Los JRAs exploraban en sus inicios estos mundos sobrenaturales, fantásticos, sin embargo, al ampliarse los gustos y los intereses de los jugadores, también se amplió el abanico de mundos posibles, incluyendo ejemplos de mundos naturales en escenarios de investigación o exploración, centrados en relaciones sociales, culturales, interpersonales, psicológicas o recentrados en nuestro mundo real, con la incursión ocasional de elementos fantásticos. Algunos aspectos importantes de los mundos sobrenaturales son: i) los seres físicamente imposibles, como dioses, espíritus, monstruos y demás que pueblan el mundo sobrenatural, ii) arquetipos del mundo natural a los que se les conceden propiedades y capacidades que no están a disposición de las personas corrientes de ese mundo y iii) en algunos casos también, los objetos inanimados son personificados. En esta categoría se contemplan también los animales personificados.

Finalmente, Dolezel (1999) describe lo que denomina mundos diádicos, aquellos mundos que unifican en un único mundo ficcional dos dominios en los que reinan las condiciones modales contrarias (p. 190). Por ejemplo, la coexistencia de un mundo mitológico y un mundo real (Olimpo), la coexistencia de un mundo ideológico contrario a otro, como en el caso del tratamiento de la esclavitud en algunos países, o la coexistencia de dos mundos conectados por un portal (*Portal Fantasy*), como en las sagas literarias de las *Crónicas de Narnia* o de *Harry Potter*. Este es un tipo epistémico que consiste en un dominio conocido y otro desconocido. Los mundos duales debido a su tensión semántica son fuentes fecundas de historias: “en el mejor de los mundos posibles, donde no existen los conflictos modales, no habría tramas” (Ryan, 1997, p. 120). Son precisos permisos especiales para visitar el dominio sobrenatural y solo se conceden con un propósito claro y bajo estrictas condiciones (Dolezel, 1999, p. 193). Existen dos variantes de esta accesibilidad intramundos, la del observador, como cuando Ulises visita el Hades, y la del actor, como cuando se le permite a Orfeo entrar en el infierno para llevar a cabo una misión. Otro ejemplo de actor en un mundo diádico es el de *Alicia en El País de las Maravillas* (Carroll, 2018).

2.5.3.3. Narrativa ambiental

“Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces”
(Jenkins, 2008, p. 121)

Hasta aquí se ha descrito la función intensional principal, la función de autenticación. La otra función intensional que analiza Dolezel (1999), es la función de saturación. Tomando como punto de partida la certeza de que construir un mundo ficcional completo requeriría un texto de longitud infinita, y de que los seres humanos solo pueden producir textos finitos, los mundos que están destinados a ser creados son mundos incompletos. Este carácter incompleto del mundo ficcional le infiere la propiedad extensional, mientras que la función de saturación le confiere el carácter intensional. “La textura de un texto ficcional es el resultado de las elecciones que el autor hace al escribir un texto” (p. 241), cuando el jugador propone el texto a través de la narrativa emergente, reconstruye el mundo ficcional, rellena los espacios en blanco o los huecos. Iser (2022) considera estos espacios en blanco como estímulos o impulsores de la imaginación del lector “sin los elementos de indeterminación, los huecos en el texto, no seríamos capaces de utilizar nuestra imaginación” (p. 283). Es decir, la ficción no existe hasta que alguien no la juega. Mackay (2001), citando también a Iser, añade:

A fundamental observation of the process of reading, as articulated by Wolfgang Iser, is the realization that the reader not only organizes the text during the aesthetic moment of meaning creation, but that he is also organized by the text. Under this paradigm, the reader creates the story when he fills in a number of unspecified spaces within the text through his imagination. These textual “blanks,” as Iser calls them, are filled with the reader’s images. In this way, the written code of the text uses its blanks to create a text-specific reader. (p. 94)

Como oposición a los huecos se encuentra lo implícito. Lo implícito es un rasgo general de los textos. Prince (1982) dice: “es posible comunicar mucha información implícitamente: más que afirmarse, se sugiere, más o menos, a través de medios contextuales, retóricos,

connotativos u otros” (p. 36). En los JRAs, en especial en aquellos de tipo narrativo, cuyo mundo ficcional, trama o incluso definición del personaje son desarrollados a lo largo y mediante las sesiones de juego, las afirmaciones por parte de jugadores se consideran presuposiciones y aluden a lo implícito, hasta qué o bien el sistema o bien el DJ autentifican dichas afirmaciones. La narrativa ambiental se construye a través de la inferencia de información implícita y explícita sobre los hechos ficcionales exteriores como el entorno o las relaciones entre los PNJs y sus entornos sociales. Este dominio indeterminado es un dominio fértil para la aparición de narrativas emergentes. Cuando se consideran herramientas de generación procedimental y estocástica, respetar en la medida de lo posible esta escala de lo implícito y explícito o esta inclinación por la sugestión en lugar de por el detalle, crea escenarios que facilitan la narrativa emergente.

El concepto de narración ambiental (*environmental storytelling*) es descrito por Clara Fernández Vara (2011, p.2), donde explica que es un término heredado del campo del diseño de parques temáticos (Carson, 2000; Pearce, 2007), Henry Jenkins (2004) confirma los mismos orígenes.

The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe. (Carlson, 2000; Citado por Jenkins, 2004, p. 5) (...) Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. It is no accident, for example, that game design documents have historically been more interested in issues of level design than plotting or character motivation. A prehistory of video and computer games might take us through the evolution of paper mazes or board games, both preoccupied with the design of spaces, even where they also provided some narrative context (Jenkins, 2004, p. 4).

Navarro (2013) describe en su tesis doctoral que el jugador es testigo de las acciones del personaje “Al controlar a un sujeto, el jugador es un testigo de sus acciones, el agente detrás de estas acciones y el sujeto en sí mismo. La representación del jugador no se limita a la presencia o ausencia de un personaje controlable.” (p. 245). Este acto de visualización o de contemplación a través de la acción, no se limita al “testigo de la acción”, se aplica en paralelo al entorno, y no solo al entorno estático o superficial, también al dinámico (conversaciones ajenas) y al profundo, con sus sub-historias o microhistorias (las *micronarratives* de Jenkins, 2004, p. 8), engarzadas o incorporadas (*embeded*) en elementos del entorno, como grafitis, fotografías colgadas en la pared, cintas de casete, de vídeo o diarios en cajones de escritorios o rastros y señales en el suelo, las paredes o las puertas.

Jenkins explica que a pesar de que los teóricos de la interpretación han descrito a los juegos de rol como un modo de narrativa colaborativa¹¹, es en realidad la figura del DJ la que inicia la pulsión narrativa del JRA con el diseño de un espacio, el *dungeon*, donde las aventuras de los jugadores se llevarán a cabo (p. 4). Esta es una visión parcial y anacrónica de los juegos de rol, que sería coherente con la visión que se tenía de ellos durante los años setenta y ochenta del siglo XX y que no se corresponde con la riqueza y multiplicidad de estilos y espacios ficcionales presentes en los juegos que aparecieron en los años noventa y se han consolidado durante las dos décadas del siglo XXI. Que la narrativa se desarrolle en un entorno espacial no es lo mismo que este entorno explique o exponga una narrativa. El autor añade que las narrativas nucleares detrás de muchos juegos se centran alrededor de la experiencia de juego relacionada con la exploración y los mapas, y el dominio o conocimiento sobre espacios desconocidos. La narrativa ambiental crea las condiciones para una experiencia narrativa inmersiva en al menos, dice Jenkins (2004), una de las siguientes cuatro formas: “spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives.” (p. 6). Jenkins se refiere simultáneamente y de forma análoga a la narrativa ambiental, utilizando el término historias espaciales (*spatial stories*) y el término narrativa ambiental (*environmental storytelling*). Estas *spatial stories* responden a experiencias estéticas cuyos principios

¹¹ No lo especifica, pero probablemente se refiere MacKay (2001).

privilegian la exploración espacial por encima del desarrollo del argumento de una historia (p. 8). Las historias espaciales se definen por objetivos de carácter amplio y conflictos localizados por los personajes en su movimiento a través del mapa. De nuevo, a pesar de que Jenkins esboza algunos de los pilares principales del concepto de narrativa ambiental, se visualiza en el discurso de Jenkins que entiende la narrativa ambiental como la narrativa que se desarrolla en un espacio, concretamente al transitarlo, y no a la narrativa explicada por el espacio, a este tipo de narrativa lo llama narrativa embebida (p. 10).

En este sentido, la historia se puede analizar más como un bloque de información que como una estructura temporal. (p. 10) y el diseñador puede controlar el proceso narrativo distribuyendo la información a lo largo del espacio de juego. Debido, no obstante, a la naturaleza abierta y exploratoria de los juegos, la estructura narrativa o la información esencial, deben ser presentadas de modo redundante a lo largo de un espacio o un conjunto de artefactos, si se quiere garantizar que un jugador localiza todas las piezas de información narrativa indispensables para la comprensión del eje narrativo principal de la historia.

one can imagine the game designer as developing two kinds of narratives - one relatively unstructured and controlled by the player as they explore the game space and unlock its secrets; the other prestructured but embedded within the mise-en-scene awaiting discovery. The game world becomes a kind of information space, a memory palace. (p. 10)

Carson (2000), sugiere que una parte de aquello que se llama diseño de juegos se encuentra al buscar formas artísticas de incluir información narrativa en el entorno sin destruir la inmersión y sin que el usuario, lector o jugador se sienta demasiado guiado o cogido de la mano. Carson (2000) hace referencia a los conceptos de inferir el contenido que antes se citaban con Iser (2022) y Dolezel (1999), ofreciendo la oportunidad al jugador de llegar a sus propias conclusiones acerca de eventos acaecidos o peligros potenciales en el futuro directo. Algunos ejemplos incluyen “doors that have been broken open, traces of a recent explosion, a crashed vehicle, a piano dropped de a great height, charred remains of a fire” (2000). Es lo que Carson denomina *Storytelling Through Cause and Effect*. Siguiendo este razonamiento

de causa y efecto, Carson (2000) utiliza otro ejemplo esclarecedor al que llama *Following Saknussem*. “Derived de the story *Journey to the Center of the Earth* by Jules Verne. In Verne's story, the main characters follow a trail of symbols scratched into subterranean walls by their adventuring predecessor, a sixteenth century Icelandic scientist, Arne Saknussem” (2000). Este tipo de narrativa ambiental recuerda aquellas sesiones de juego en las que se van encontrando notas, diarios, grabaciones en audio o en video, hologramas, graffitis en la pared o todo tipo de mensajes, pistas y señales, que explican una historia pretérita.

Lo que Carson (2000) define como narrativa ambiental, Jenkins (2004) lo cataloga como narrativa embebida, aunque ya a primera vista muestran muchas similitudes. Por ejemplo, para Jenkins la narrativa embebida no requiere una narrativa ramificada, sino que fundamenta su construcción estructural en una idea cercana a la del puzzle y la reconstrucción de esta narrativa. Algunos ejemplos de esta narrativa embebida a la que hace referencia Jenkins son aquellos escenarios en los que se llevan a cabo dinámicas de detección, exploración, especulación y descifrado (p. 12). Estas dinámicas, como se puede comprobar, comparten los ejes narrativos de géneros como las historias de detectives o las historias de conspiraciones, impulsando a los lectores y jugadores a examinar las pruebas y pistas localizadas después de una exploración de los espacios y de los hechos. No en vano, Jenkins (2004) hacía apología del estudio de las artes dramáticas en cuanto a lo que se refiere tanto a la estructuración de la trama como a la transmisión de la misma a través de sus espacios: “Game designers might study melodrama for a better understanding of how artifacts or spaces can contain affective potential or communicate significant narrative information” (p.12). La narrativa ambiental es una herramienta de comunicación de información implícita importante, presente en los JRAs. La utilización de sistemas de generación procedimental y estocástica genera espacios imprevisibles e inciertos, sistemas que no siempre están diseñados con el objetivo de explicar una historia a través de sus elementos, sin embargo, y volviendo a Iser (2020) y los teóricos de la recepción (ver sección 3.5. *Narrativa colaborativa y teoría de la recepción*), sí pueden ser útiles para crear narrativas emergentes gracias a que, con independencia de que sea su objetivo o no, los jugadores los usarán para crear dichas narrativas, infiriendo de lo que observen en el entorno, información implícita que puede ser real si la trama de la aventura es predeterminada o que puede no ser real, aunque en

manos de un buen grupo de jugadores o un buen DJ y un sistema abierto, dicha información puede autenticarse a través de la función de autenticación intensional y pasar de no real a real. Aunque Carson (2000) escribía su artículo hace más de dos décadas, las palabras de su corolario siguen siendo relevantes hoy en día: “For the time being, the ability to create virtual worlds is relatively new to us. I have no doubt that in the years to come we will continue to blaze new trails deep into this entertainment medium”. (2000).

2.6. Génesis y evolución de los juegos de rol

Una vez se ha descrito el JRA desde su perspectiva ontológica y tipológica, y una vez se han descrito sus principales características, para poder comprender su evolución, desde un planteamiento más mecánico a una perspectiva más narrativa, es importante describir algunos puntos relevantes de la génesis de este tipo de juegos. En la primera sección de este capítulo, se revisa el trabajo de Peterson (2012) el que, hasta el momento, es el trabajo de investigación más relevante y completo para documentar estos primeros momentos de los JRAs. Además, en una segunda sección, se muestra la evolución mecánica de los JRAs desde las taxonomías de Porter (1994) y Stackpole (Fannon, 1996, p. 134). En último lugar, en este recorrido cronológico, se exploran las influencias y los límites en el JRA contemporáneo más actual, desde la perspectiva del teatro de la improvisación de Brech (2004), Schechner (1985) y Baumer y Magerko (2010), que han dado forma a una de las mecánicas narrativas más importantes de la última década, el “sí, pero... / no, pero...”.

2.6.1. Contexto e influencias: juegos de guerra, literatura y cine

Peterson (2012) explica que uno de los primeros juegos de guerra que se inventaron fue el Ajedrez de Guerra (*war chess*) creado y diseñado en Brunswick (p. 26 y p.340). Treinta años más tarde, en 1811, von Reisswitz y su hijo, un oficial de artillería prusiano, modificarían una versión de uno de estos ajedreces de guerra y lo denominarían *Kriegspiel* (juego de guerra). Padre e hijo concibieron el *Kriegspiel* como una actividad educativa para los oficiales

prusianos (Mackay, 2001, p. 26). Un tiempo después, los ingleses desarrollaron su propia versión del *Kriegspiel* alemán, también con el objetivo de entrenar a sus propios soldados. Las diferentes versiones de estos juegos fueron evolucionando desde mesas con cubos de madera que simulaban las diferentes unidades, pasando por mesas con arena que simulaban las colinas y las elevaciones y depresiones del terreno, denominadas *sand tables*, hasta batallas de miniaturas con figuras que representaban a las diferentes unidades. Una figura indispensable en los juegos de guerra decimonónicos y de principios del siglo XX es la del *umpire* (árbitro), un jugador especial que no controla ninguna de las tropas ni ejércitos y que ejerce las funciones de moderador y mediador. Este *umpire* debía conocer bien el reglamento del juego y mostrarse imparcial, aunque eventualmente tenía poder de decisión sobre los resultados finales. Otro de los elementos clave de estos primeros juegos de guerra y que afectaría al diseño de los futuros JRAs fue la necesidad de generar incertidumbre con algún tipo de tecnología asociada al juego y, rápidamente, desde las versiones von Reiszitz se utilizaron dados con información inscrita en cada una de sus caras para determinar los resultados de los combates. Inevitablemente, este tipo de juegos permearon a la sociedad civil y empezaron a ser jugados en los salones de las casas burguesas de la época¹². Es significativa la versión que diseñó y desarrolló en 1915, H.G. Wells, denominada *Little Wars*, que utilizaba edificios y miniaturas como representaciones y se podía jugar tanto en el salón de casa como en el jardín. Durante las décadas de los cincuenta y sesenta del siglo XX una editorial inició la publicación de juegos de guerra para uso lúdico y doméstico, esta editorial se llamaba Avalon Hill y existe todavía. A ella se le debe la publicación de títulos emblemáticos como *Gettysburg* (1958) o *Diplomacy* (1961). Dave Wesely, era un jugador de juegos de guerra de Avalon Hill. Wesely inventó un juego en el que los jugadores interpretaban diversas facciones en un pueblo alemán ficcional llamado *Braunstein*. La experiencia que se inició como un juego de guerra acabó siendo un juego de intrigas y aventuras, y a pesar de que Wesley lo interpretó como un fracaso, los participantes lo encontraron estimulante y pidieron a Wesley más contenido y más sesiones (Peterson, 2012, p. 28). Uno de estos participantes de estas sesiones en la campaña de *Braunstein* era Dave Arneson, que estaba interesado en los juegos de guerra medievales. Fue Arneson quien continuó el trabajo de Wesley e inventó un juego en

¹² Mackay Lista algunos de los juegos que más influencia tuvieron en su momento: *Kriegspiel* (1811) *Strategos* (1880) *Little Wars* (1913) *The Fletcher Pratt Naval War Game* (1940) *Tactics* (Charles Roberts, self-published, 1953/Avalon Hill, 1958) *Gettysburg* (Avalon Hill, 1958) *Diplomacy* (Avalon Hill, 1961) *Chainmail* (Lake Geneva Tactical Studies Association, 1969/Guidon Games, 1971) (2001, p. 27)

el que en lugar de facciones los jugadores controlaban personajes individuales. Arneson, además, era un gran fan de Tolkien e incluyó elementos fantásticos en el diseño de su juego. Uno de los jugadores del juego de Arneson era Gary Gygax, con quien rápidamente formó un equipo de diseñadores para publicar juegos. Gygax junto con Steve Perrin, había publicado el juego *Chainmail* (TSR, 1971); un juego de batallas medievales en el que se incluyen dos tablas con elementos fantásticos como dragones, orcos y hobbits. En enero de 1974 se publicó, finalmente, el primer juego de rol, *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974) (Schick 1990, pp. 17-34; Fannon 1996, pp. 115–27). Gygax, en diversos artículos y entrevistas publicadas en la revista *Dragón*, desvelaba algunas de sus influencias al crear *Dungeons & Dragons*, “most immediate influences upon Dungeons & Dragons were probably from Camp and Pratt, REH [Robert E. Howard], Fritz Leiber, Jack Vance, HPL [Howard Philips Lovecraft], and A. Meritt ... all of the above authors, as well as many not listed, certainly helped to shape the form of the game” (Gygax, 1979, p. 224). Estas referencias, junto con algunas reconocidas por el propio Gygax y que compartía con Arneson, como Tolkien, la historia militar, o el estudio de la mitología griega romana y egipcia, conformaron el imaginario de la ficción en la que se basa el reglamento inicial de *Dungeons & Dragons*. Mencionar estas referencias es importante en esta tesis, por qué muestra que el JRA surge de la pulsión narrativa de sus diseñadores, aprovechando las mecánicas y dinámicas procedimentales de los juegos de guerra para aplicarlas a la construcción de una narrativa o relato. De este modo, a principios de los años ochenta del siglo XX los jugadores de juegos de guerra se dividieron en dos grupos; por un lado, los continuadores del hobby que siguieron jugando a juegos de estrategia y simulación, y, por otro lado, los fans de la ciencia ficción y la fantasía que adoptaron el nuevo género de juego de mesa denominado juego de rol (Fine, 1983; Peterson, 2012). Mackay (2001) menciona cuatro grandes influencias de los juegos de rol de los años setenta y ochenta del siglo XX: las influencias históricas simulacionistas de los juegos de guerra, las de la literatura fantástica, las influencias de la literatura de ciencia ficción y finalmente, las influencias del mundo del cómic de superhéroes.

Many new role-playing games reflected the literary influences of the designers, who came de within the role-playing game community. Games such as Runequest (Chaosium, 1978), Bushido (Tyr Games, 1979), and Pendragon (Chaosium, 1985)

emphasized historical conditions and factors that were glossed over in early fantasy game design. Games such as *Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), *Stormbringer* (Chaosium, 1981), and *Middle-Earth Role-Playing* (Iron Crown Enterprises, 1982) emphasized the literary roots that were a background to, but not the main focus of, early game design [...] William Gibson's cyberpunk future, as seen in *Neuromancer* and *Burning Chrome*, was the inspiration for R. Talsorian Games' *Cyberpunk* (1988).[...] the comic-book influence in role-playing. The first superhero role-playing games, like the first fantasy role-playing game, was a pastiche of the genre and included such games as *Superhero 2044* (Gamescience, 1977), *Villains & Vigilantes* (Fantasy Games Unlimited, 1979), *Supergame* (DAG Productions, 1980), and *Champions* (Hero Games, 1981), among others. However, many subsequent superhero role-playing games were based on the worlds of specific comic-book companies: *Marvel Super Heroes* (TSR, 1984), *DC Heroes* (Mayfair, 1985), and *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Palladium, 1985). (p. 31)

Holmes (1980), principal responsable de la segunda edición de *Dungeons & Dragons*, conocida popularmente como la “caja roja”, reconoce también estas inspiraciones y fuentes literarias, “wandered through bits of Barsoom and Hyperboria, through worlds created by Edgar Rice Burroughs, Robert E. Howard, H. Rider Haggard, A. Meritt, H.P. Lovecraft, and Clark Ashton Smith” (p. 86). Estas influencias se manifestaron en líneas de productos como series de aventuras en la Era Hiboria de Conan, suplementos en la ciudad fantástica de *Lankhmar*, emplazamiento mítico de las aventuras de Fafhrd y el Ratonero gris, personajes principales de los libros de Fritz Leiber, e incluso referencias a los trabajos de Michael Moorcock y su personaje más famoso, Elric of Melnibone. Todas estas referencias e inspiraciones son importantes porque las estructuras narrativas de la literatura fantástica son las que se reconstruyen luego a través en la mesa de juego con los bloques ficcionales y las referencias culturales. Esas referencias son reproducidas en las propuestas emergentes de los jugadores, y sus eventos memorables, son satisfactorios o no en función de lo cerca que se encuentran del bloque referencial. Por lo tanto, entender la referencia es entender la semántica del evento memorable.

Holmes (1980) explica que la editorial TSR realizó una encuesta entre sus clientes en 1980 que reveló que los jugadores querían más dragones (p. 33). TSR encargó a Tracy Hickman y Margaret Weis que crearan aventuras con dragones y la pareja escritora creó una campaña narrativa y épica de alta fantasía, que primero se jugó con su grupo de jugadores y que luego se comercializó como aventuras y finalmente como novelas de gran éxito comercial.

Three novels were published in this new series: *Dragons of Autumn Twilight* (1984), *Dragons of Winter Night* (1985), and *Dragons of Spring Dawning* (1985), known collectively as the *Dragonlance Chronicles Trilogy*. The novels were plotted by Hickman and written by Margaret Weis. The main characters of *Dragonlance* represented each of the major character classes in the AD&D game (Kirchoff, 1998, pp. 8-14).

Desde los planteamientos iniciales de los primeros juegos de guerra hasta este momento, el JRA se interpretaba de modo hegemónico desde una perspectiva simulacionista, pero a partir de la publicación de los libros de Hickman y Weis se mostró que también se podía usar como una herramienta de creación narrativa, como un sistema procedimental y/o estocástico para generar relatos emergentes (que después la pareja de autores convirtió en novelas). Complacida con los resultados que había obtenido con el producto *Dragonlance*, la editorial TSR, capitaneada por el propio Gygax, entre otros, decidió repetir el mismo método con diferentes ambientaciones, como por ejemplo, *Ravenloft*, una ambientación situada en una ficción de horror gótico, *Dark Sun*, una ambientación postapocalíptica fantástica situada en un mundo desértico o *The Forgotten Realms*, Otra ambientación de alta fantasía parecida a *Dragonlance* y cuyas novelas alcanzaron un éxito similar. En 1996, TSR había publicado doscientas cuarenta y dos novelas (Mackay, 2001, p. 36). Estas novelas fueron la puerta de entrada al mundo de los JRAs de buena parte de los jugadores de finales del milenio. Más allá incluso de esta convergencia desde la literatura fantástica hacia el juego de rol, el propio género fantástico se vio influenciado por la práctica del JRA, permeando en nuevas generaciones de autores, en un proceso de aculturación bilateral.

Otro de los medios que influenciaron al JRA fue el cine. Muchas películas y sus ficciones y personajes se adaptaron a juegos de rol hechos *ad hoc* ya desde los inicios del hobby. Algunas editoriales, como West End Games, se especializaron en ello: como con los JRAs de *Indiana Jones* (TSR, 1984, West End Games, 1994), *Ghostbusters* (West End Games, 1986), *Star Wars* (West End Games, 1987), *Species* (West End Games, 1995) o *Men in Black: The Role-Playing Game* (West End Games, 1997). Grandes propiedades intelectuales filmicas han sido aprovechadas por los JRAs contemporáneos, como las sagas de *Aliens*, *Star Trek* o *Blade Runner*. Otra relación bilateral entre el juego de rol analógico y el cine se evidencia en la aparición en determinadas escenas de películas o series con personajes, jóvenes, por lo general, jugando a rol. Como la famosa secuencia inicial de la película de Steven Spielberg *E.T. The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) o en la más reciente serie de televisión *The Stranger Things* (Levy y Cohen, 2016). También se hizo famosa la serie de animación de *Dungeons & Dragons* (Reaves, 1983), que se emitió desde 1983 hasta 1985 los sábados por la mañana en la cadena de televisión CBS. Varias veces se intentó llevar la franquicia de *Dungeons & Dragons* al cine, pero este camino resultó un auténtico *Via Crucis* según las declaraciones que el propio Gygax manifestó en múltiples entrevistas (Peterson, 2021).

2.6.2. Las siete generaciones de juegos de rol

Greg Porter (1994), diseñador de juegos de rol y articulista de la revista *Inter*Action*, definió una taxonomía de clasificación de cinco generaciones de juegos de rol: **Generación 0)** “Free-form, rule-less roleplaying”, que comprende desde actividades infantiles como jugar a policías y ladrones hasta las primeras manifestaciones de interpretación de roles en antiguos juegos de guerra como el *Little Wars* de H.G. Wells. **Generación 1)** “First formalized rule set, i.e. D&D; (or the fantasy supplement to Chainmail)”, la primera generación de juegos de rol con el juego *Dungeons & Dragons* como ejemplo principal. Esta generación se caracterizaba por la creación de personajes a través de clases o profesiones, la obtención de puntos de experiencia para subir niveles, los alineamientos de personalidad y el uso de dados poliédricos. Porter (1994) especifica una generación 1a, que comprende los primeros clones de *Dungeons & Dragons*, cuyo máximo exponente fue el juego *Empire of Petal Throne*

(Barker, 1975). **Generación 2)** “a shift de "dungeon crawls" to plot-based adventures and non-hostile interaction with non-player denizens of the game world.”. Los juegos de esta generación abanderan un primer intento de explorar dinámicas narrativistas con juegos como *Chivalry and Sorcery* (Simbalist y Backhaus, 1977) o los sistemas genéricos de la editorial Palladium Books, como el *Palladium RPG* (Siembieda, 1983). Esta generación también tiene un subapartado 2a, en el que se persigue todavía más realismo y consistencia interna en los mundos de los juegos. Porter (1994) explica que en algunos casos se abandona totalmente el concepto de clase o profesión o la idea de la progresión en niveles. Algunos de los juegos de esta generación son por ejemplo *Traveller* (Miller et al., 1977) o *Runequest* (Stafford & Perrin, 1978). **Generación 3)** “Introduction of "meta-rules", a rule system that is designed to be used with more than one genre, and which has a solid, expandable base”. En esta generación se introducen los sistemas genéricos que incluyen lo que Porter (1994) denomina meta reglas. Los sistemas de profesión, progresión en niveles y alineamiento son completamente abandonados, la tendencia es la de utilizar un solo tipo de dado, no todos los poliedros platónicos: “The type of dice used to resolve skill use, attribute use or other rolls is often the same type (i.e. 3d6, 1d20, 1d100)”. Otro de los puntos importantes que diferencian la generación 2 de la generación 3 es la utilización de sistemas de generación de personajes basados en distribución de puntos, mediante los cuales se pueden comprar habilidades o incrementar características principales. Algunos juegos de la generación 2 modifican su reglamento y se adaptan a esta nueva evolución de los JRAs, como por ejemplo el juego *GURPS* (Steve Jackson Games, 1985) o el juego *Champions* (Peterson et al., 1989). También aparecen otros juegos que definen la tercera generación con ideas originales, como por ejemplo el juego *Pendragon* (Stafford, 1985) con el concepto de familia en lugar de personaje, o *DC Heroes* (Gorden, 1989) con la idea de combinar poderes. Esta generación también tiene una generación 3a, que se caracteriza por la interpretación de una familia o grupo en lugar de un individuo, esta dinámica, que ya se había explorado en el juego *Pendragon*, se lleva a un nuevo nivel con la aparición del juego *Ars Magica* (Tweet y Rein-Hagen, 1987) y su sistema *Troupe*. **Generación 4)** “Introduction of some entirely new game mechanic that alters the normal flow of play in a rpg”. Estas nuevas dinámicas incluyen elementos de narrativa emergente que permiten definir el argumento y la trama durante la partida y por parte de los propios jugadores. En algunos casos se llega incluso a eliminar el

uso de dados o los sistemas tradicionales de habilidades y atributos. Es en este momento cuando se consolidan los juegos narrativos, enfatizando la historia y el argumento en lugar de la táctica y la resolución del combate. Otra de las características de esta generación es el abandono de sistemas genéricos y en su lugar, la focalización en géneros o temas muy concretos. Algunos de los juegos de esta generación son, por ejemplo, *Amber Diceless role-playing* (Wujcik, 1991), *Torg* (Slavicsek y Gorden, 1990), *FUDGE* (Grey Ghost Press, 1992) o *Vampire: The masquerade* (Rein-Hagen, 1991). **Generación 5)** La clasificación de Porter se realizó en 1994. Porter especula con cuál será la quinta generación y cuáles serán las características que la definirán. El autor sondea posibilidades digitales como la computarización de los jugadores y el DJ con la digitalización del reglamento en algún tipo de asistente digital. También habla de CD-ROMs y otras tecnologías como las conexiones por internet. Porter (1994) finaliza su hipótesis del siguiente modo: “The game would tread the thin line between interactive movie, role-playing, and video game, with elements of each”. En esta línea, es importante destacar un planteamiento visionario que Porter visualiza sobre las características de esta futura generación 5, el advenimiento de los juegos de rol masivos multijugador online:

Imagine playing a superhero in virtual reality city where anyone you meet could be another player, where several professional GM's manage the background details, but the plot moves itself through the actions of the players, rather than being driven by a pre-arranged plot. Is this going to happen on a large scale anytime soon? Doubtful. But it is worth thinking about... (Porter, 1994, p. 52)

Es evidente que Porter (1994) se equivocaba al augurar un futuro evolutivo completamente digitalizado para los juegos de rol. Si bien su propuesta en cuanto a la apertura hacia el medio digital fue visionaria, se echa de menos la hipótesis sobre la evolución del juego de rol analógico *per se*. Stackpole también creó una taxonomía de generaciones de los sistemas de los JRAs, en general muy similar a la de Porter (1994). Para Stackpole existen en lugar de cinco generaciones seis, estas generaciones están expuestas en el trabajo de Fannon (1996, p. 134.). Las generaciones de Stackpole se reproducen de modo literal, porque no se conoce donde se publicó el original y el libro de Fannon no es fácil de consultar:

- 1) 1974 - **First Generation** - Dungeons & Dragons. “class-and-level” game system.
- 2) 1975-76 - **Second Generation** - Represented primarily by Tunnels & Trolls and Chivalry & Sorcery
- 3) 1977-80 - **Third Generation** - Increased importance of world settings, as well as the need for new genres. Traveller. Empire of the Petal Throne, and Runequest.
- 4) 1979-81 - **Fourth Generation** - Steve Jackson’s The Fantasy Trip (Melee, Wizard, and Into the Labyrinth). Its skill and combat systems indicate a powerful new way to do things
- 5) 1982-85 - **Fifth Generation**—Champions; Mercs, Spies, and Private Eves. Character design (including background-based advantages and disadvantages), takes a step towards multi-genre and a universal game design.
- 6) **Generation 5 ½** - The advent of outside fiction. Heavier emphasis on world and story. Battletech and Dragonlance novels. Ars Magica is a good example of a storyheavy game
- 7) 1985-95 - **Sixth Generation** - the “Attitude Games” era, and it includes Shadowrun, Vampire: The Masquerade and Rifts. Games centered around a specific world setting become the norm in this generation, with story and setting taking a decided precedence over game mechanics.
- 8) (Fannon se arriesga a expandir la taxonomía de Stackpole con una séptima) generación: 1996-2000 - **Seventh Generation** - Legend of the Five Rings, Deadlands, Feng Shui, Star Trek. Production values and content emphasis are higher than ever. This is also the era of Life Action and Online Gaming.

Stackpole no especula sobre futuras generaciones, pero Fanon (1996), alineado con Porter (1994), explica que la octava generación de los juegos de rol será una hibridación del juego tradicional de dados y papel con Internet. Lo bueno es que como algunas de estas hipótesis se lanzaron hace casi treinta años, se pueden validar. Las previsiones de Porter y Fannon se han hecho realidad, al menos de modo parcial. Los JRAs se han digitalizado, tanto sus procesos editoriales como su experiencia de juego. Por lo que respecta a los procesos editoriales, varios factores podrían marcar los hitos necesarios para la creación de nuevas generaciones

en estas genealogías, como la aparición de las *OGL* y los *SRDs*, o la normalización de las plataformas de *crowdfunding* y las plataformas de distribución digital, como *drivethrurpg.com*. Por lo que respecta a la experiencia de juego digitalizada, todavía no se ha conseguido digitalizar la función del DJ dentro de un CD-ROM, como especulaba Porter (1994). Sí que se ha digitalizado parte de la experiencia de juego y este proceso se ha llevado a cabo principalmente en tres ejes: 1) las sesiones de juego online a través de VTTs, como *roll20.net*, *owlbear.rodeo* o *fantasygrounds.com*, 2) digitalizando parte de la experiencia de juego en la mesa analógica con dispositivos digitales, ordenadores portátiles, móviles, altavoces bluetooth, pantallas integradas en la mesa o proyectores cenitales, tablets o libros electrónicos, por la parte del *hardware* y todo tipo de software de apoyo tanto para jugadores, con lanzadores de dados digitales, como para el DJ, con generadores procedimentales de todo tipo, o programas para proyectar terrenos (*battle maps*) en la mesa y 3) por último, también se ha digitalizado la experiencia de juego de modo más directo, convirtiéndose en un videojuego, tanto para un solo jugador, (*CRPGs*), como para múltiples jugadores (*MMORPGs*). De nuevo, excede la función y el alcance de este estudio describir o especular sobre las siguientes generaciones (Generación 8, generación 9, generación 10,...), pero sí se pueden describir algunos de estos hitos importantes en las últimas dos o tres décadas, sin ánimo de hacer un análisis extensivo.

Lo que sí se acoge al foco de esta tesis, y con la misma motivación que Porter y Stackpole realizaron sus categorizaciones genealógicas de los JRAs en general, es la categorización genealógica de los JRAs narrativos en específico, y de sus mecánicas y sistemas.

En la **generación 0** de los JRAs narrativos se hallarían todos aquellos juegos de rol desde la aparición de *Dungeons & Dragons* (Gygax y Anderson) en 1974 hasta aproximadamente principios de los noventa del siglo XX, con la aparición de *Vampiro: La mascarada* (Rein-Hagen, 1991). Un ejemplo de finales de los ochenta del siglo XX con características narrativas es, por ejemplo, *Holmes & Company* (Universal Editrice, 1987), un juego sin sistema de combate.

La **generación 1** de los juegos de rol narrativos empieza con la publicación del juego de rol *Vampiro: La mascarada* (Rein-Hagen, 1994), por parte de la editorial White Wolf y su sistema *storyteller*, orientado a la experiencia de juego narrativa. Algunos años antes, pero alrededor de esta fecha, se publicaron varios juegos que crearon los fundamentos necesarios para la aparición del sistema *storyteller*. *Ars mágica* (Tweet y Rein-Hagen, 1987) es uno de esos juegos fundacionales y no es casualidad que sus diseñadores sean los mismos que los diseñadores de *Vampiro: la mascarada*, Jonathan Tweet y Mark Rein-Hagen. El sistema *storyteller* fue explotado por la editorial en diferentes juegos, dando paso a la saga de mundos interconectados que conformarían lo que se conoce como Mundo de Tinieblas. **La generación 2** de juegos de rol narrativos comprende desde mediados de los noventa hasta finales del milenio. Un juego característico de esta generación fue *On Stage!* (DaS Production, 1995), un juego en el que los jugadores subastan la posibilidad de tomar el control de las escenas que irán desarrollando la historia y, por tanto, toman el control de la figura del DJ. Otro de los juegos claves que definen esta generación es *Everway* (Tweet, 1995) y su baraja de cartas, la *Fortune Deck*. Los juegos de esta generación se caracterizan por la aparición de mecánicas y sistemas que intentan alejarse del paradigma de los dados y las tablas, vinculado a los juegos de carácter simulacionista. De este modo, en el JRA *Everway*, la utilización de barajas de cartas determina la estructura de la historia y se utiliza para incitar y motivar a los jugadores, de modo que desarrollen el contenido de los relatos enmarcados en esta historia. Mackay (2001) hace referencia a algunos de estos juegos de esta generación, destacando el componente del mazo de cartas como vehículo mecánico alternativo a los dados y que facilita el escenario mecánico narrativo.

Everway eliminates the need for dice to determine the results of characters' actions. Instead, decks of cards are used. Diceless role-playing game systems were not unheard of when the game was published. Eric Wujick's *Amber: Diceless Role-Playing* had been published four years before, and Back Stage Press' *Theatrix* was released in 1993. Tweet implemented a deck-based game system. Whereas Victorian-era role-playing game *Castle Faulkenstein* used a standard playing-card deck as part of its resolution system, *Everway's* cards are specific to the game. (p. 61)

Jonathan Tweet y Mark Rein-Hagen iniciaron una forma de entender los JRAs como una experiencia narrativa, no como la consecuencia narrativa de una experiencia simulacionista. En su diseño propusieron los pilares de esta experiencia narrativa con sistemas de reglas ligeras y buena parte de la responsabilidad lúdica en la creación de mundos fantásticos, en su estructuración jerárquica en cuanto a las estructuras de poder intradiegeticas y a la forma en que estas se manifestaban y en sus temáticas (las tribus y los clanes de vampiros, por ejemplo). La escuela narrativista de los JRAs, daría pie a un gran número de juegos con un tono menos juvenil, explorando temáticas maduras y adultas, en contraste con los escenarios de fantasía y ciencia ficción clásicos.

La **generación 3** de juegos de rol narrativos abarca un periodo que comprende desde finales del milenio hasta la aparición de las primeras plataformas de *crowdfunding* en 2009. Es en este periodo cuando se popularizan dos escenarios que afectarán frontalmente al concepto de juego de rol narrativo: en primer lugar, la aparición de la *Open Game Licence (OGL)* que acompañó a la estandarización de un documento que muchas editoriales liberaron, llamado *system reference document (SRD)* y que fue publicado por primera vez en el año 2000 por Wizards of the Coast. Esta licencia permitía crear y publicar material compatible con la tercera edición de *Dungeons & Dragons* en el mismo año y significó una oportunidad para todos aquellos diseñadores de contenido que siempre habían soñado con publicar sus propias historias o mundos fantásticos e incluso, sus propias modificaciones del reglamento. En segundo lugar, y vinculado con la aparición de la *OGL*, el escenario cocreativo que se había manifestado facilitó la aparición del denominado juego de rol independiente. Otro escenario que coadyuvó a esta apertura de la creación independiente fue la aparición de foros de internet donde se discutía sobre mecánicas y diseño de JRAs, como por ejemplo *The Forge*, gestionado por el propio Ron Edwards, creador de la teoría GNS, desde 1999 hasta 2012. La estandarización de la conexión a internet también provocó la aparición de una plétora de blogs personales de diseñadores y jugadores donde además de teorizar con las reglas o el diseño de JRAs o de reportar sesiones y crónicas de JRAs, eventualmente también se publicaban reglamentos de JRAs independientes. La aparición de las plataformas de *crowdfunding* en 2009 permitió que muchos de estos juegos independientes recibirán financiación suficiente como para publicarse físicamente. Además, la aparición de

plataformas con métodos de distribución digital basados en el formato PDF o *print on demand*, como *OneBookShelf* en 2001 y que más adelante se conocerá como *drivethrurpg.com*, permitió a los desarrolladores independientes ver publicados sus trabajos y, en muchos casos, recibir una compensación económica directa. De la revisión de estos blogs y foros, se extrae que la exploración de sistemas mecánicos narrativos vinculados a temáticas adultas llegó a un punto de saturación a mediados de 2010. Esta saturación provocó la propuesta de recuperación de sistemas simulacionistas, en una dinámica que se denominó *Old School Renaissance* o *Revival* (OSR). Estos sistemas se inspiran en los juegos de las primeras generaciones de Porter (1994), como *Castles & Crusades* (Troll Lord Games, 2004), *OSRIC* (Knights-n-Knaves, 2006), *Labyrinth Lord* (Goblinoid Games, 2007), recuperando sus sistemas mecánicos sencillos, exploratorios y simulacionistas.

La **generación 4** de JRAs narrativos se caracteriza por la exploración de ficciones y temáticas liminales y por la apuesta por los formatos reducidos y las partidas *one shot*, es decir, de una sola sesión de duración. Gracias a plataformas de distribución como <https://itch.io/>, los creadores y diseñadores de juegos de rol han apostado por la utilización de *SRDs* de otros juegos para realizar sus propuestas o diseños, llamadas en el entorno independiente *Hacks*, es decir, versiones de juegos comerciales, reducidas y adaptadas a una ficción o temática muy concreta. Este escenario ha provocado la aparición de miles de publicaciones y además de fomentar la libertad creativa tanto en el contenido como en el formato, también ha fomentado la evolución y desarrollo editorial de algunos títulos que primero aparecieron en formatos pequeños autopublicados, como los *questzines*, y luego se han editado en formatos más grandes y con reglamentos extendidos, como *Ironsworn* (Tomkin, 2022), *Monster of the week* (Sands, 2022) o *Trophy Dark* (Ross, 2022).

Siguiendo las intuiciones que guiaron las hipótesis de Porter (1994) y Stackpole (Fannon, 1996), lo lógico al especular sobre una quinta generación de juegos de rol narrativos sería observar la evolución de las nuevas tecnologías y su impacto. Sin embargo, un error que ambos autores cometieron, fue el de la sustitución del medio. En los últimos cuarenta años, se ha visto que los sistemas de los JRAs evolucionan por sí mismos, no son independientes del medio digital, pero tampoco están sublimados por él. El JRD no ha conseguido, si es que

este fue nunca su objetivo, someter o hacer desaparecer al JRA, al contrario, la adopción del género desde la perspectiva digital, amplía la base de jugadores analógicos. El único corolario que queda por admitir, es que el JRA narrativo ha llegado a un nivel de paroxismo en la cuarta generación difícil de superar, y que su evolución en el futuro, dependerá de la capacidad creativa relativa al tema, en lugar del sistema, por un lado, y de la atención que se le dé desde la comunidad académica, por otro.

2.6.3. Límites de los juegos de rol: teatro y transmedia

Por lo que respecta a las conexiones y los límites del JRA contemporáneo, en cuanto a los sistemas procedimentales que generan narrativas emergentes, se identifican dos escenarios importantes: El teatro de improvisación y la referencialidad transmedia, que se describen a continuación.

En primer lugar, el juego de rol ha sido estudiado y observado desde la disciplina dramaturgica en los trabajos de Mackay (2001) y Laurel (2014) a través del llamado *improv theatre*, cuya génesis se halla, a su vez, en las propuestas de Bertolt Brecht (2004). Las propuestas del *improv theatre* se diferencian el teatro aristotélico, épico y dialéctico, y se sintetizan en géneros dramaturgicos como la *Commedia dell'arte* italiana, o en los preceptos del denominado *Teatro de Guerrilla*, que surgió en el contexto del *San Francisco Mime Troupe* en 1965 (Schechner, 1970). También se observan elementos de improvisación en los trabajos del director ruso Konstantin Stanislavski o en los del francés Jacques Copeau (Hodge, 2000). Mackay (2001) fundamenta su estudio de los JRAs en los estudios y el trabajo posterior de Schechner (1985, 2003 y 2006), que trabaja sobre los textos performativos y la interpretación social y ritual. Hernández (2014) describe las partidas de rol como un grupo de actores sin guion.

Roleplaying is a kind of long-form improv. There are rule structures to follow, and as the game master you can provide more direction to a scene than the other participants, but it is still a group of people playing characters without a script. (2014)

Baumer y Magerko (2009), estudiaron el teatro de improvisación, y en un estudio titulado *An Analysis of Narrative Moves in Improvisational Theatre* (2010) grabaron, analizaron y entrevistaron a distintos actores que realizaban ejercicios de improvisación teatral. El objetivo de este análisis era el de ofrecer claves importantes a aquellos desarrolladores o diseñadores que quisieran crear experiencias parecidas en el entorno digital, es decir, digitalizar las capacidades de improvisación de unos actores. En su artículo, los autores establecen puentes entre la investigación de la narrativa interactiva y el campo de los sistemas teatrales computacionales (p. 168). Uno de los conceptos principales que proponen Baumer y Magerko es el concepto de oferta. Una oferta es una oportunidad que el actor de improvisación aprovecha y que emerge de la interacción con algún miembro del público, se traduce en una representación en escena y puede ser aceptada o bloqueada (Johnstone, 2018). Baumer y Magerko (2010) explican que “The way in which an offer is interpreted and implemented in the scene is what actually constructs the narrative” (p. 169). Es fácil establecer una analogía directa con el escenario de propuesta por parte del DJ (oferta) y la declaración, reacción y acción por parte de los jugadores y el sistema (respuesta). De este modo, la sesión de juego de un JRA se asemeja a una obra de teatro con actores de teatro de improvisación.

Los tres tipos de respuestas a una oferta, según los autores, se clasifican en función de cómo los actores interactúan con la oferta y son: “Yes, And (Accept, Augment), Yes, But (Accept, Redirect), and No, But (Reject, Redirect)” (p. 169). Esta mecánica fue adoptada por los JRAs a partir de 2010 con la publicación de *Apocalypse World* (Baker y Baker, 2010) y ha pasado a formar parte de muchos juegos de rol narrativos contemporáneos. Baumer y Magerko (2010), además, proponen el concepto de *Movimiento narrativo*: aquellos escenarios que se llevan a cabo como resultado de un escenario de oferta / respuesta por parte del actor de *improv*, como una acción que se ejecuta cuando determinadas condiciones aparecen. La propuesta principal del sistema de los JRAs contemporáneos basados en *Apocalypse World* y los *PbtAs* contempla, literalmente, estas dos mecánicas, la oferta/respuesta graduada (sí, pero... / no, pero...) y los Movimientos, por lo que se localiza su génesis en el trabajo de Baumer y Magerko (2010).

Este escenario triple de modelos de improvisación se ha ampliado con más tipos de respuestas (Fuller y Magerko, 2010), como por ejemplo en el juego *FURPG* (*Freeform/Universal RPG*, Peril Planet, 2010), cuyo sistema de resolución de acciones amplía los escenarios de resultados de tres a seis (el resultado se obtiene lanzando 1d6):

When you attempt an action, you are asking, “Does my character get what they want?” There are six possible answers to this question;

- 6 Yes, and... You get what you want, and something else.
- 4 Yes... You get what you want.
- 2 Yes, but... You get what you want, but at a cost.
- 5 No, but... You don't get what you want, but it's not a total loss.
- 3 No... You don't get what you were after.
- 1 No, and... You don't get what you want, and things get worse.

Yes and No are pretty straight forward - they tell you whether the action succeeded or not. The and and but are qualifiers that modify how good the success or how bad the failure was. (Peril Planet, 2010, p. 12)

Estas mecánicas incorporadas desde el teatro de improvisación generan sistemas de comprobación dinámicos y aceleran el ritmo narrativo. Tanto si se consigue lo que se quería como si no, se avanza narrativamente en una u otra dirección. Es en este contexto en el que se enmarca el concepto de *fail forward*. El argumento no se estanca por culpa de una comprobación de acción fallida, sino que siempre avanza. El ejemplo clásico de este escenario es el que implica una comprobación de acción de buscar libros en el juego de rol *The Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981). Si todos los personajes fallan esta comprobación, puede que no se encuentre información vital para el desarrollo de la aventura y que la aventura entera se vea comprometida o simplemente no pueda continuar. Las tecnologías de la interfaz asociadas a la generación estocástica de estos escenarios se visualizan en juegos, como por ejemplo, *A Penny for My Thoughts* (Tevis, 2009) o *FATE* (Balsera, 2013), que usan el sistema “sí, pero... / no, pero...” con dados personalizados o el juego *Itras By* (Vagrant

Workshop, 2012) que implementa el mismo sistema de resolución de acciones, pero en lugar de dados se utilizan cartas. A modo de resumen, existen, pues, dos sistemas relacionados con las mecánicas del teatro de improvisación investigadas por Baumer y Magerko (2010): por un lado, el sistema gradual “sí, pero... / no, pero...” y, por otro lado, los Movimientos, es decir, unas acciones que podrán llevar a cabo el DJ o los jugadores si se cumplen los requisitos necesarios, es decir, que se pueden “activar” con el contexto.

En segundo lugar, desde la perspectiva transmedia y sus influencias y referencialidad, Mackay (2001) describe y visualiza la existencia de alternativas ficcionales a la realidad, lo que él llama otrasmundidades (*otherworldliness*), que comprenden y gobiernan buena parte de las actividades de las personas, como el carnaval o el circo, y que forman parte del concepto de *imaginary-entertainment environment*. Este entorno de entretenimiento imaginado o imaginario conecta, en potencia, a los juegos de rol con muchas otras formas de entretenimiento popular (pp. 10-11).

The role-playing game maintains a reciprocal relationship with forms of popular culture (i.e., literature, comic books, film, television, and computer or online games) that influence and, in turn, are influenced by the images, signs, and product art around it. This is precisely because role-players themselves consume this culture of products. French philosopher Jean Baudrillard once remarked that Americans live in a semiosphere, an atmosphere of signs (Blonsky 1992:379). If this is true, then it can be said that the role-playing game breathes the air of this semiosphere, is inspired by the particles of popular culture, and influences, in turn, its expirations. (p. 44)

Esta semiosfera influencia y limita la capacidad de los jugadores para crear relatos emergentes. De este modo, el potencial narrativo emergente de un juego o un sistema se verá siempre condicionado por la riqueza cultural de las semiosferas de los jugadores que lo jueguen. Jenkins (2010) definió la capacidad de coexistencia de una ficción en diferentes medios como la narrativa transmedia: “Transmedia needs to be understood as a shift in how culture gets produced and consumed, a different way of organizing the dispersal of media

content across media platforms.” (2010). De acuerdo con Jenkins (2008 y 2009), la narrativa transmedia se puede dividir en siete principios:

- 1) **Spreadability vs. Drillability:** La capacidad de difusión se refiere a un proceso de dispersión: escanear el panorama de los medios en busca de fragmentos de datos significativos. La capacidad de profundización se refiere a la capacidad de buscar el detalle de algo que nos interesa.
- 2) **Continuity vs. Multiplicity:** Observa la continuidad en términos de cánones, es decir, información que ha sido autorizada y aceptada como parte de la versión definitiva de una historia en particular. La multiplicidad, por el contrario, anima a pensar en versiones múltiples: posibles alternativas al canon establecido.
- 3) **Immersion vs. Extraction:** En términos de inmersión, se puede pensar en el potencial de los mundos virtuales como realidades paralelas. Para el término extracción, en la idea de accesorios y artefactos significativos (que van y vienen de la ficción al mundo real).
- 4) **World Building:** Surge de pensar el espacio de una historia como una geografía ficticia, (...) pero la construcción del mundo también depende de la geografía cultural: nuestro sentido de los pueblos, sus normas y rituales, su forma de vestir y de hablar, sus experiencias cotidianas.
- 5) **Seriality:** Tiene que ver con la fragmentación y dispersión significativa de la información relacionada con la historia (...) Se trata de dividir las cosas en capítulos que son satisfactorios en sus propios términos, pero que nos motivan a seguir regresando por más.
- 6) **Subjectivity:** Se refiere a mirar los mismos acontecimientos desde múltiples puntos de vista¹³.

¹³ Jenkins recomienda el libro de Matt Madden: “Matt Madden's book 99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style is a great way to bring these issues into the art or language arts classroom: he tells the same simple story

- 7) **Performance:** Una estructura de atractores y activadores culturales. Los atractores atraen a la audiencia, los activadores les dan algo que hacer. (Para motivar a los fans a crear sus propios contenidos).

Mackay (2001) complementa el concepto de mundo fantástico de Jenkins y dice que los mundos de los juegos de rol son un producto transmedia, aunque el autor no utiliza este término. En su lugar, utiliza los conceptos de *shared world* y de *imaginary-entertainment environment*. Fine (1983) se refería a este concepto como *shared fiction*.

Este *imaginary-entertainment environment*, es una simulación creada por una máquina que no se corresponde con ningún modelo de la realidad, no imita sino que simula. Es lo que Baudrillard (1994) llama *simulacra*. La idea del entorno de entretenimiento imaginario surge como extensión de la definición de Brooks McNamara del entorno de entretenimiento (*entertainment environment*): “McNamara defines the entertainment environment as a ‘nontheatrical space for the purposes of performance,’ where ‘the spectator is completely mobile and presented with a large number of choices around which he organizes his own event’” (Mackay, 2001, p. 52). La diferencia principal entre el concepto de McNamara y el de Mackay es que en el de Mackay el espacio imaginario es creado durante las interpretaciones de los jugadores de los juegos de rol, mientras que en el de McNamara un espacio real es transformado para llevar a cabo en él una serie de actividades de entretenimiento. Mackay usa las mitologías como ejemplo de *imaginary-entertainment environments* (p. 54). McNamara, por otro lado, propone como ejemplo los parques temáticos o de atracciones como ejemplo de *entertainment environment*.

The “shape” of the role-playing game “event” is a kind of constant mediation between the players and their immersion into the imaginary-entertainment environment. In the role-playing game the “spectator” of McNamara’s entertainment environment corresponds to the player. The designer or engineer of the entertainment environment is equivalent to the creator of the role-playing game setting. The character is the

99 times, each time tweaking different storytelling variables, including those around tense and perspective.” (2010)

personified mediation between the player and imaginary-entertainment environment.
(Mackay, 2001, p. 56)

Estos son diferentes aspectos o consideraciones a lo que Jenkins (2004) denomina transmedia. El concepto es importante en la definición de juego de rol por sus connotaciones culturales y referenciales e impacta en la generación narrativas procedimentales y emergentes porque configura la base de datos o la enciclopedia ficcional previa de referencias de los jugadores, individuales (ideoesferas) y colectivas (semioesferas). Lo destacado de estos mundos compartidos es que no solo son mundos a los que se puede acceder a través del medio analógico de los juegos de rol, sino que en la evolución de la propuesta del concepto de transmedia de Jenkins (2008), a ellos se accede desde cualquier medio, “the phenomenon of the ‘shared world’ in which a setting transcends any one particular author and can be accessed through many different interfaces, from books and films to computer games and comic books.” (p. 48).

En este capítulo, 2. *El juego de rol*, se ha propuesto una revisión de la definición del juego de rol, de sus orígenes históricos y formales y de sus orígenes culturales y psicológicos. También se ha propuesto una categorización según sus niveles pragmáticos, experienciales y semánticos. En último lugar, se ha cerrado esta exploración ontológica y taxonómica con un ejercicio de descripción del objeto desde las perspectivas que lo delimitan o que lo expanden, que tienden la mano desde disciplinas como el teatro de la improvisación o los códigos de la transmedialidad. Esta exploración ontológica muestra un elemento primordial que justifica la existencia del JRA, la creación de una narrativa emergente, ya sea como método de exploración del individuo o como ejercicio lúdico. Esta narrativa emergente se ha identificado en este estudio como un tipo de narrativa lúdica, y esta narrativa lúdica se describirá a continuación en el siguiente capítulo, que conforma la segunda parte del marco teórico de esta tesis.

3. La narrativa lúdica

Desde la *Poética* de Aristóteles (García-Yebra, 2018), la exploración de las estructuras narrativas ha sido una de las principales preocupaciones de aquellos teóricos que han intentado discernir y explicar cómo se narra una historia. La protohistoria en tres actos esbozada por el Estagirita, vinculada al drama, y la reflexión sobre la analogía entre personaje y acción, influyó en la racionalización de los estudios literarios de autores vinculados al formalismo ruso como Shklovski, Todorov, Propp o Lotman. Estos, a su vez, y sin perder de vista a los clásicos, como Horacio o Virgilio, también influyeron en los formalistas norteamericanos del *New Criticism*, como Eliott, Crowe, Warren o Pound, hasta llegar a las corrientes francesas estructuralistas de Saussure, Barthes o Greimas o las postestructuralistas, como las de Derrida, Foucault, Deleuze o Baudrillard. La estructura del relato, las funciones de los personajes, las esferas de influencia de los mismos y de sus acciones, la definición del tiempo y la voz narrativa, la importancia del texto como artefacto y su deconstrucción por parte de autores postmodernistas como Darío, Quenau, Calvino, Borges o Cortázar, han sido algunas de las estructuras narrativas que han preocupado a estos investigadores, autores, lingüistas, antropólogos y filósofos a lo largo del último siglo. En este trabajo se entiende la narrativa como aquella estructura según la cual se explica un relato. También se entiende la diferencia entre el relato y la ficción, siendo el primero la consecución de acciones llevadas a cabo por uno o más personajes y la segunda, el espacio imaginario en el que estas acciones se llevan a cabo. Ryan (2006) cita a Gerald Prince (2012) para definir la narrativa.

Narrative: the recounting of one or more real or fictitious events communicated by one, two or several (more or less overt) narrators to one, two or several (more or less overt) narratees. A dramatic performance representing many fascinating events does not constitute a narrative, since these events, rather than being recounted, occur directly on stage. (Prince, 1987, p. 58, citado por Ryan, 2006, p. 184)

De este modo, siguiendo a Ryan (2006) y Prince (2012)+, la narrativa hace referencia al hecho de contar, de explicar y describir los hechos y los eventos de la historia, del relato, pero no es el relato, sino su estructura. Un juego de rol se escenifica como una representación

dramática en su ejecución, próxima al relato, y construye a través de su sistema formal su propuesta de estructura, en relación con la narrativa.

Las narraciones se caracterizan por la presencia de una cadena más o menos compleja de sucesos y por el concepto de acción dentro de la fábula (el *mythos*), descrito por Aristóteles en su poética. Según Dolezel (1999), esta acción es el elemento dominante de la estructura de una historia (58), y añade “Las categorías de persona, fuerza natural, estado, suceso, acción, interacción, vida mental, etc., (...) Son los ladrillos fundamentales de los mundos narrativos.” (p. 170). El autor, citando al escritor de *Robinson Crusoe*, Daniel Defoe, dice que una historia necesita una estructura y una dosis de suspense, aventura y moraleja. Dolezel (1999) conoce bien a los formalistas rusos y a los estructuralistas franceses y sus repetidos intentos de diseñar un metalenguaje extensional para la narración. El autor describe algunas de estas propuestas, como los motivos de Tomachevski (1982), la unidad de trama más pequeña de una narración, que puede consistir en un simple enunciado, las 31 funciones de los personajes de Propp (2012), agrupadas en siete esferas o los actantes de Greimas (Greimas y Courtés, 1990): el sujeto, el objeto, el destinador, el destinatario, el ayudante y el oponente.

Hutcheon y O’Flynn en su libro, *A Theory of Adaptation* (2013), hacen referencia a cómo los diferentes medios se pueden utilizar para contar o recontar (*retelling*) una historia. En este sentido, consideran que: “there are three ways to present a narrative each with their own benefits and drawbacks: telling, showing, and interacting” (pp. 50-52). Esta tríada conceptual es útil al analizar cómo presenta una historia un JRA. El *telling*, es decir, el explicar lo que ha pasado describiendo sin dar lugar a la interacción, no es la dinámica habitual en un JRA. Los eventos o pulsaciones en una sesión de juego se componen de una descripción (*showing*) por parte del DJ seguido de la pregunta “¿Qué hacéis?”, lo que sitúa al JRA en el *interacting*, en lugar del *telling*. La relación entre lo que pasa (*telling*), a quién y donde le pasa (*showing*), y la capacidad que el protagonista tiene para incidir en los hechos y, por tanto, en la historia (*interacting*) es diferente en un JRA que en un JRD. Desde esta perspectiva triple del decir, el mostrar y el interactuar, y enmarcados en uno u otro modelo, existen múltiples paradigmas narrativos interactivos que se exploran y explican a lo largo de todo este capítulo y de sus secciones. Desde los modelos narrativos interactivos propuestos por Jenkins (2004), como la

narrativa emergente, la embebida, la evocada o la promulgada, que se describen más adelante, hasta los modelos propuestos por Ryan (2006), como la narración en árbol, en red, en anémona, en línea de perlas, de vector, con ramificaciones laterales o de laberinto. Todas esas estructuras se han sintetizado en trabajos recientes como los de Cuadrado y Planells (2020).

Tanto en el modelo analógico como en el digital aparece con frecuencia la dicotomía lineal/emergente. JRAs como *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974) o *The Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), proponen en sus estructuras narrativas un acercamiento lineal al desarrollo de la historia, mientras que otros JRAs, como *FATE Core system* (Balsera, 2013) o *Dungeon World* (LaTorra y Koebel, 2012) proponen sistemas y acercamientos más abiertos, colaborativos y emergentes. En su ensayo sobre las estructuras de juego de los juegos de rol, Justin Alexander, autor y diseñador de juegos de rol y administrador de *The Alexandrian*, explica que la mayoría de historias lineales se deben a un desconocimiento por parte de los DJs de las herramientas de generación procedimental de las que disponen (Alexander, 2012).

Profundizando en las estructuras narrativas lúdicas, Dubbelman (2016), utilizando a Prince (1987, p. 91) y a Herman et al. (2005, p. 347) como fuentes, define el juego narrativo como: “games with characters that inhabit a world and that undertake actions to reach certain goals, following established definitions of story from traditional narratology and cognitive narratology” (p.41). En la misma dirección, para Costikyan (2000, citado en Jenkins, 2004, p.7) una historia es una experiencia controlada; el autor la construye de modo consciente, escogiendo algunos eventos de forma precisa, en un orden concreto, para crear un relato de máximo impacto. En el mismo texto, Jenkins también hace referencia a la definición de Adams (1999), en la que se dice que una buena historia se sostiene del mismo modo que se sostiene un puzzle en el que todas las piezas encajan a la perfección con las piezas vecinas. Desde la narrativa interactiva en los JRAs, es difícil alinearse con las posiciones formales de Costikyan y Adams. Para Mackay (2001), por ejemplo, lo importante no es la interacción con el sistema, sino la interpretación de los personajes por parte de los jugadores. Así, para el autor, los juegos de rol exhiben una narrativa, pero esta narrativa no existe hasta que no es interpretada por los jugadores. Preexiste como texto y postexiste bien como transcripción o como recuerdo. El autor menciona también otras formas de textualidades en los JRAs que

generan diferentes tipos de narrativas y de relatos, como por ejemplo, la lectura de los manuales de reglamento, de los suplementos y de novelas situadas en mundos fantásticos documentados en dichos suplementos. La lectura de estos paratextos se complementa con la de los relatos que emergen de la interacción de los jugadores que están *en el personaje*, y que en ocasiones es transcrita en diarios personales, blogs o foros. Otro elemento narrativo paratextual relevante son los textos de los antecedentes de los personajes, antecedentes que no han sido jugados y que proporcionan contexto al relato lúdico (p. 74). El conjunto de estos textos y de estas textualidades, es la narrativa lúdica. Jessica Hammer (2007), propone una clasificación en tres capas de estas textualidades que se muestra en la Tabla 15:

Tabla 15

Tipos de textualidades en los JRAs

Textos primarios	Textos secundarios	Textos terciarios
Libros de reglas y paratextos Ficción canónica del juego preparada por la editorial Trabajos canónicos usados para la creación del mundo	Escenarios, encuentros, cualquier variación de un módulo (aventura) o su argumento Contenido creado por los jugadores (mundos, profesiones, reglas caseras)	Personajes y sus antecedentes Decisiones y respuestas en tiempo real a los eventos/encuentros
El canon, el trabajo del diseñador del juego	El trabajo del Director de Juego	El trabajo del jugador

Aarseth (1997), haciendo referencia a la narrativa clásica, dice que es en la que un “author puts the words into the mouth of a fictional narrator, who addresses a narratee with whom the real reader identifies (p. 92)”. Es decir, una narrativa con un autor, un narrador, un narratario

y un lector. En el juego de rol, estos perfiles se comparten entre los jugadores y el sistema y se sintetizan en la Tabla 16:

Tabla 16

Perfiles de autor en los JRAs

Tipo de autor	Perfil potencial
Autor	El diseñador del juego El director de juego Los personajes jugadores
Narrador	El director de juego Los personajes jugadores
Narratario	Los personajes jugadores Los personajes no jugadores (DJ)
Lector	El director de juego Los personajes jugadores

Como se ha visto con anterioridad, Jenkins (2004) propone varios tipos de narrativas interactivas, dos de ellos se relacionan con los JRAs. El primero es la narrativa embebida, que corresponde con la narrativa lineal o con el texto primario de Hammer. Es decir, un tipo de narrativa donde los creadores del juego deciden una narrativa y el jugador sigue sus instrucciones y su dirección. Se usa para proporcionar información sobre el trasfondo ficcional del juego o para desarrollar el arco argumental de la historia. Por otro lado, en segundo lugar, Jenkins describe la narrativa evocativa, aquella narrativa que hace referencia a los recuerdos, la imaginación y el conocimiento del jugador, a su contexto lúdico, cultural y a sus referentes. Este es un tipo de narrativa ambiental vinculada a las connotaciones semióticas del espacio (semioesfera), como cuando se le muestra a un jugador una cascada y este instintivamente busca la cueva detrás. O cuando se le muestra un rastro de sangre o un barril con una llama roja pintada e infiere información narrativa, geoespacial o táctica.

Ampliando el concepto de estructura narrativa predeterminada y de narrativa ambiental, Epstein (2019) dice que una buena historia tiene un personaje que preocupa al lector, con una oportunidad o un problema que actúan como objetivo. Este personaje se enfrenta a obstáculos, a un antagonista o a alguna debilidad personal y en este proceso, puede perder algo o ganar algo (p. 230). Desde eje situado en el personaje, el autor amplía los modelos vistos anteriormente con el término *dirty narrative* para referirse a un tipo de narrativa incompleta que demanda interpretación de las acciones y motivos del personaje por parte de los jugadores.

You give players pieces of narrative and let them figure out what story they belong to and how to put everything together. (...) *dirty narrative* is a handy approach even in a handcrafted game world with an enforced linear progression. But in a procedural sandbox, it is particularly necessary. When you let the player fill in the gaps between your bits of narrative, you make the player an active consumer of narrative, an investigator rather than a passive viewer. Paradoxically, the more mental work they do, they more emotionally engaged they become. (...) What distinguishes them is that, instead of trying to make as clear as possible what happened to whom, where, when and how, they intentionally demand interpretation (p. 231).

Para el investigador y diseñador de videojuegos, la forma menos efectiva de transmitir una historia es simplemente explicarla. Es importante que el relato emerja del jugador. Epstein (2019) denomina a las dinámicas que hacen emerger a este relato dinámicas de *pull or push*, donde *push* es explicar y *pull* es invitar al jugador a que se plantee hipótesis (la oferta del teatro *improv*). El autor define los elementos de esas dinámicas *pull* como: “a. translucent lies b. absences c. mysteries d. inconsistencies e. tangents” (p. 231): Una mentira translúcida es una mentira a través de la cual se puede ver la verdad (p. 231). La ausencia actúa por contraste en el mundo ficcional, evidenciando como esta distorsiona las cosas que se pueden ver, un efecto similar a cuando se identifican la existencia de una estrella por sus campos gravitatorios que distorsionan la luz a su alrededor (pp. 232-233). El misterio deja de serlo en el momento en que se resuelve, el monstruo en las sombras es más terrorífico que el

monstruo a la luz, ya que el monstruo en las sombras es un 10% efectos especiales y un 90% que se construye con los peores miedos de la audiencia (pp. 234-235). Estos planteamientos conectan con la teoría de la recepción e Iser (2020). Estos son algunos de los ejemplos que Epstein (2019) plantea como características de una narrativa abierta e interactiva. El autor lo resume en una frase: “All dirty narrative could be boiled down to “something should be there but isn’t” y “something’s there that shouldn’t be” (p. 238). Los dos vectores que definen aspectos clave de la narrativa lúdica son la capacidad de ejercer mecánicas narrativas que permitan interacción con la historia y la capacidad de contar la historia de forma parcial, fraccionada, dejando espacios para que se completen mentalmente, interpelando de este modo a la audiencia, a su imaginación y a un ejercicio de recepción.

En los JRAs la narrativa es el resultado de la interacción entre todos los demás sistemas mecánicos, la receptora o destinataria de todos los demás sistemas. Si se observan los cuatro pilares básicos expuestos por Tychsen (2006) desde la perspectiva narrativa, se puede identificar que en un juego de rol: i) existe un reglamento que ayuda a discernir sobre los hechos causales y las declaraciones de intenciones por parte de los jugadores, ii) existen unos personajes con un trasfondo arquetípico o libre, que desarrollan una personalidad, carácter y otros rasgos psicológicos, éticos, morales, identitarios y exploratorios a través de sus decisiones y acciones, iii) existe también un mundo ludoficcional donde transcurren los hechos y eventos, o bien planteados por el DJ y desarrollados por los jugadores o bien planteados y desarrollados entre los jugadores sin la intervención del DJ y iiiii) existen los jugadores, que se comunican entre ellos e interaccionan socialmente tanto a través de sus personajes de modo diegético como entre ellos en el mundo real. Los cuatro pilares principales crean un artefacto narrativo emergente y colaborativo único para cada sesión.

3.1. Mecánicas narrativas

Sobre el concepto de mecánica de juego, múltiples trabajos tanto en el ámbito digital (Sicart, 2008; Järvinen, 2008; Adams y Dormans, 2012) como en el analógico (Woods, 2012;

Engelstein y Shalev, 2019) han hecho propuestas específicas que se sintetizan en el trabajo de Fabricatore (2007). Según el autor, las mecánicas pueden definirse como:

The elements they [los jugadores] have to deal with in order for “things to happen” in the virtual world. These are perceived as mechanisms, “black boxes” which may or may not be visible, but are nevertheless there to allow playing the game. Players understand that such black boxes are capable of receiving inputs and react producing outputs, leading to a mere change in the status of the black box, and/or to new interactions with other black boxes, like a chain reaction (p. 5).

Por otro lado, Järvinen define mecánica de juego como: “means to guide the player into particular behaviour by constraining the space of possible plans to attain goals” (2008, p.254), mientras que Sicart propone un acercamiento muy similar: “game mechanics are methods [behaviors] invoked by agents, designed for interaction with the game state” y añade que las mecánicas son “actions the player [and other agents] can take within the space of possibility created by the rules” (2008). Ambas definiciones, junto con el planteamiento de acción de Fabricatore, enfatizan la importancia e interrelación entre mecánicas y comportamiento (Dubbelman, 2016, p. 42). Sicart explica que estas mecánicas pueden ser ejecutadas tanto por el jugador como por el sistema, es decir, mecánicas activas y mecánicas pasivas. En la misma dirección, tanto Sicart como Järvinen diferencian entre mecánicas y reglamento: “Game mechanics are concerned with the actual interaction with the game state, while rules provide the possibility space where that interaction is possible, regulating as well the transition between states” (Sicart, 2008). Para Bycer las mecánicas narrativas son un conjunto de reglas que influyen directamente en la historia a través de la acción del jugador (2012). Dubbelman (2016) también facilita una definición específica para mecánica narrativa: “Narrative game mechanics invite agents, including the player, to perform actions that support the construction of engaging stories and fictional worlds in the embodied mind of the player.” (p. 42). Del mismo modo, propone la siguiente estructura para su formulación reglada: “The [name agent] can [action] by [instrument of input] and/but will [state change] if [condition of activation]” (p. 42). De este modo, en un juego de mesa el texto podría ser:

“The player can aim and fire by rolling a die and will hit a target if the player rolls a six on a die”.

Dubbelman (2016), explica que para crear eventos que generen un relato atractivo es necesario focalizar en tres aspectos: construir tensión a través de un conflicto espacial, evocar empatía a través de la caracterización y crear dilemas morales a través de las elecciones de los jugadores (p. 39). Los juegos de rol diseñan sistemas mecánicos para favorecer o forzar estos aspectos narrativos con: i) el conflicto espacial con tablas de encuentros y/o generación de mazmorras, ii) la caracterización con todas las mecánicas organizadas para crear y desarrollar dramáticamente un personaje y iii) la resolución de dilemas y elecciones de los jugadores con los sistemas de comprobación de acciones. Cualquiera de estos sistemas o mecánicas genera una pulsación narrativa, pero conviene diferenciar entre sistemas que generan pulsaciones narrativas de forma implícita, como por ejemplo generar un tesoro con una tabla de tesoros aleatorios, de los sistemas que generan pulsaciones narrativas de una forma explícita, o que han sido diseñados para impulsar la narrativa del juego, como los sistemas de oráculos de *Ironsworn* (Tomkin, 2022). A estos últimos sistemas, es a los que se denominará mecánicas narrativas en este trabajo. Dubbelman (2016), desde la perspectiva digital, propone el término dispositivos narrativos (*narrative devices*) que incluye las cinemáticas, los diálogos, los sistemas de generación procedimental, el guion y los eventos preprogramados, la voz en *off*, el diseño de sonido y música, los mundos ficticiales y sus habitantes, el diseño de personajes o la narrativa ambiental (*environmental storytelling*), y equipara este término al de mecánicas narrativas. Después de esta revisión y de estas consideraciones ontológicas, se puede proponer una definición de mecánica narrativa.

Una mecánica narrativa es aquella que genera o propone una pulsación, evento, nodo o estructura narrativa de modo explícito. Además, una mecánica narrativa confirma dicha propuesta a través de un procedimiento, reglamento o sistema de autenticación.

Una vez propuesta una definición formal de narrativa y explorado el concepto de mecánica narrativa, conviene centrarse en lo que a este estudio atañe, es decir: La narrativa interactiva, procedimental, colaborativa y emergente. También es importante detenerse para analizar algunos de sus parámetros más importantes, como el concepto de generación procedimental, el de evento, el de elección, el de aventura, las estructuras narrativas clásicas o la teoría de la recepción o la narrativa generativa. Todos estos conceptos se exploran, desde la perspectiva de los juegos de rol, a continuación.

3.2. Narrativa interactiva

Una parte de los sistemas y de las mecánicas narrativas que se han diseñado con el objetivo de integrar o desarrollar narrativas interactivas y emergentes en los juegos lo han hecho partiendo de principios formalistas y estructuralistas de la narrativa clásica. Algunos de los representantes de estos principios ya se han mencionado, como Aristóteles con su *Poética*, o Campbell y Frazer con sus estudios antropológicos, cuya conceptualización moderna del monomito se sintetiza en el libro de Vogler (2002) con el llamado *viaje del héroe* o propuestas como las de Propp (2012) con sus treinta y una funciones. Múltiples investigadores y autores han analizado la construcción de la literatura y de la narrativa clásica. En primer lugar, desde la perspectiva de la estructura, trabajos como los de Gianni Rodari, con su *Gramática de la fantasía* (2002) y su binomio fantástico, o Gustav Freytag y su famosa *pirámide de Freytag* (2012) o los consejos del gran Novalis, que se avanzaba a la teoría de la recepción de este modo:

El verdadero lector debe ser la continuación del autor. Es la instancia superior que recibe el material ya preparado por la instancia inferior. El sentimiento, mediante el cual el autor ha separado los materiales de su escrito, separa de nuevo en el lector lo crudo de lo elaborado del libro - y si el lector depura el libro según su idea, un segundo lector lo depuraría todavía más y, de este modo, pasando la masa elaborada siempre a nuevos recipientes frescos y activos, se convierte finalmente en parte esencial, en miembro del espíritu eficaz. El autor puede depurar, él mismo su libro

mediante relecturas imparciales. Lo singular suele perderse cuando lo hacen otros, ya que el don de entrar completamente en una idea ajena es del todo raro. A menudo incluso para el autor mismo. (Novalis, citado por Alberti, 2016, p. 138)

En segundo lugar, son conocidos también los estudios y trabajos de autores como Marcel Proust y las treinta preguntas que se deben hacer a un personaje (Carter, 2005) o los estudios de David Corbett (2018) sobre como construir arcos argumentales. Siguiendo con la construcción de personajes también son útiles trabajos como los arquetipos de personalidad de Jung y el eneagrama de Gurdjieff o también, desde un punto de vista narrativo más estructural, divulgativo y dogmático, las leyes de Asimov, Niven o Clarke, o las normas de Christie o Heinlein. Finalmente, desde una perspectiva formativa para escritores noveles, también son relevantes, en cuanto a que el JRA narrativo es al fin y al cabo un juego de construir narrativas y relatos, los trabajos de Stephen King (2018) y su caja de herramientas, o el curso de escritura de Brandon Sanderson (2024) y sus leyes de la magia.

Las mecánicas narrativas conforman sistemas mecánicos, agrupaciones de acciones que el jugador puede llevar a cabo para desarrollar una historia y proponer una instancia de esta historia, un relato. Este relato se construye desde la perspectiva individual o desde la colectiva, pero es construido *ad hoc* y de modo personalizado. Este tipo de narrativa, en el que el narratario incide con su potencial de actuación en el relato, es lo que se denomina narrativa interactiva y para que esta interacción se pueda llevar a cabo, son necesarias estas mecánicas o verbos narrativos. La narrativa interactiva asienta sus fundamentos en las investigaciones que se generan desde el campo de los *game studies*, y en concreto desde el medio digital. Gran parte del corpus académico que estudia el concepto de narrativa interactiva lo ha hecho, durante más de veinte años, desde la perspectiva digital y la de los videojuegos. Por esta razón, en esta sección y las siguientes se realiza un cambio del foco de lo analógico a lo digital, observando que los análisis de conceptos y teorías de la narrativa interactiva digital se aplican al JRA con comodidad. Crawford (2013) que acuñó el término

narrativa interactiva por primera vez¹⁴, expuso determinadas problemáticas asociadas con el concepto:

There is a subtle but important source of confusion. Terms such as “interactive story” are oxymoronic, because a story is data, not process (...) You can interact with a process because it’s alive—it’s taking place, and you can intervene in that process to change the way it operates, creating an interactive loop with it. A story is data; it’s fixed, permanent, and unchanging, so you can’t interact with it. But storytelling is a process, a dynamic process that you can intervene in, alter, play with, and thereby interact with. Therefore, the appropriate term is “interactive storytelling.” (p. 46)

Así, para Crawford, el videojuego no es un escenario fácil ni propicio para la narrativa interactiva. Haciendo referencia a Lebowsky y Klug (2012) y a su monografía sobre la narrativa interactiva, Crawford dice:

The authors clearly and honestly show that video games can include only fixed, planned stories; interactive storytelling is not compatible with the design conventions for video games. If you want a job making the same old canned stories with clichéd heroes fighting clichéd battles as part of clichéd quests, *Interactive Storytelling for Video Games* is the book for you. If you want to create interactive storytelling, the concepts in the book are still useful as a compendium of all the wrong ways to think about the problem. (p. 158)

Por su parte, Adams y Rollings (2014) no comparten la visión de Crawford por la que si el jugador no tiene la oportunidad de cambiar la línea narrativa, esta no se puede considerar narrativa interactiva. Para estos dos investigadores, el hecho de interactuar con la narrativa, a pesar de que la trama sea lineal, proporciona una experiencia de narrativa interactiva que de *per se* habilita para poder usar el término y proporciona una definición de historia interactiva

¹⁴ Murray llamó a la narrativa interactiva “narrativa multiforme” (1997, p 12), un término que, por lo que se ha visto hasta ahora, no llegó a trascender o a consolidarse.

para mostrar su posicionamiento en contra de la idea expuesta Crawford: “INTERACTIVE STORIES are stories the player interacts with by contributing actions to them. A story may be interactive even if the player’s actions cannot change the direction of the plot line” (p. 210).

Otros investigadores hacen referencia al concepto de narrativa interactiva, refiriéndose a él en otros términos y desde otros enfoques. Mateas y Stern (2005), por ejemplo, utilizan el concepto de *interactive drama* (p. 3), explicando que quien mejor se ha acercado a él es Brenda Laurel en su libro *Computers as Theatre* (2014). El drama interactivo, según estos autores, se fundamenta en la interacción del participante con los personajes, unos personajes con rasgos psicológicos complejos y cuya interacción determinará e influenciará la evolución histórica de modo dinámico. Otros autores, como Smed y Suovuo (2018) o como Koenitz et al. (2015) utilizan el término *Interactive Digital Narrative* (IDN) para referirse específicamente a la narrativa interactiva en medios digitales. Koenitz compiló como editor uno de los libros fundacionales del campo, titulado *Interactive digital narrative: History, theory and practice* (2017). En este trabajo se encuentra la definición de la IDN:

Interactive Digital Narrative (IDN) is an interdisciplinary field in which long established perspectives (literature studies, narratology, oral storytelling practices) and newer views (computer science, communication and digital media studies, artificial intelligence) intersect. (...) we propose a community effort to develop an IDN ontology, inspired by similar efforts in game ontology (p. 1)

Smed et al. (2018) reconocen la división tradicional de roles entre autor, personajes y usuarios (o jugadores). Los investigadores explican, a su vez, que la figura del autor es la que ostenta la “fuerza creativa”, definiendo las mecánicas y el contenido de un sistema de narrativa digital interactiva. A partir de ese momento, tanto personajes como usuarios proceden a la cocreación de cada historia individual, que actúa como instancia dentro de los límites del sistema IDN (pp. 175-176). El desarrollador determina de este modo, a través del diseño del juego, el sistema de mecánicas y sus límites lúdicos, mientras que el autor determina el contenido narrativo, acotando así los límites ficcionales de los personajes, el

mundo y la historia o relato que se quieren narrar. Smed et al. (2018) comparan este planteamiento con el planteamiento de Roman Jakobson, en el que el autor enfatiza las nociones o funciones de la comunicación verbal: emisor (función expresiva), receptor (conativa), referente (referencial), código (metalingüística), mensaje (poética) y canal (fática). En resumen, los autores dicen que la ontología de la IDS (sic) Se compone de: “i) interactor, ii) author, iii) developer y iiiii) storyworld.” (p. 176).

Para Mackay (2001) los juegos de rol se desarrollan alrededor de un tipo de narrativa interpretada (*enacted*) pre-tecnológica (p. 106). Esta narrativa interpretada requiere de un narratario o emisor implicado que se dispone en estrecha relación con los conceptos de la literatura ergódica de Aarseth (1997), una literatura que “implies a situation in which a chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the nontrivial efforts of one or more individuals or mechanisms” (p. 94). Así, los juegos de rol constan de una descripción, una narración y una aproximación ergódica. Crawford, Adams, Mateas y Stern, Koenitz o Mackay plantean, de este modo, un acercamiento formal, estructural, al concepto de narrativa interactiva. Estas estructuras se tratan en la siguiente sección.

3.2.1. Estructuras narrativas interactivas

Una sesión de juego de un JRA se construye mediante un sistema de mecánicas enmarcado en el contexto de la narrativa interactiva que se ha descrito en la sección interior. En esta sección se describen cuáles son las estructuras narrativas interactivas que se construyen con dichos sistemas mecánicos. Adams y Rollings (2014) describen dos tipos distintos de narrativa; la lineal y la no lineal (p. 216). Por un lado, conciben la narrativa lineal como una narrativa donde las historias requieren menos contenido y donde el sistema de narrativa es más sencillo. También afirman que las historias lineales son menos propensas a errores y aberraciones. Como argumento final de la narrativa lineal, exponen que las historias lineales niegan la actuación del jugador, pero que muestran un mayor poder emocional. Por otro lado, los dos investigadores definen como narrativa no lineal aquella que permite al jugador cambiar la dirección de la historia (p. 217). A su vez, esta modalidad no lineal se puede

dividir en arbórea o ramificada y en nodos, *storylets* o *beats*. La narrativa arbórea o ramificada se caracteriza porque los puntos de bifurcación no siempre tienen el mismo número de bifurcaciones que se alejan de ellos y porque una historia puede ramificarse en cualquier número de direcciones en cualquier punto dado. Por otro lado, las ramas bajan o se abren hacia los lados, pero nunca vuelven a subir, aunque sí se pueden fusionar. También existe la posibilidad de que una historia podría tener varios puntos de inicio si el jugador tomara una decisión clave antes de que realmente comenzara el relato. Finalmente, las historias ramificadas muestra diferentes finales a los que se puede llegar por diferentes caminos y se caracterizan por parámetros que pueden medir la influencia inmediata, diferida y acumulativa de las elecciones y el comportamiento del jugador o usuario. Las principales desventajas de la narrativa ramificada radican en que estas son extremadamente costosas de implementar y que cada evento crítico (aquellos que afectan el resto de la trama) tiene que replicarse en su propia sección única del árbol. Por otro lado, el jugador debe jugar repetidamente si quiere ver todo el contenido.

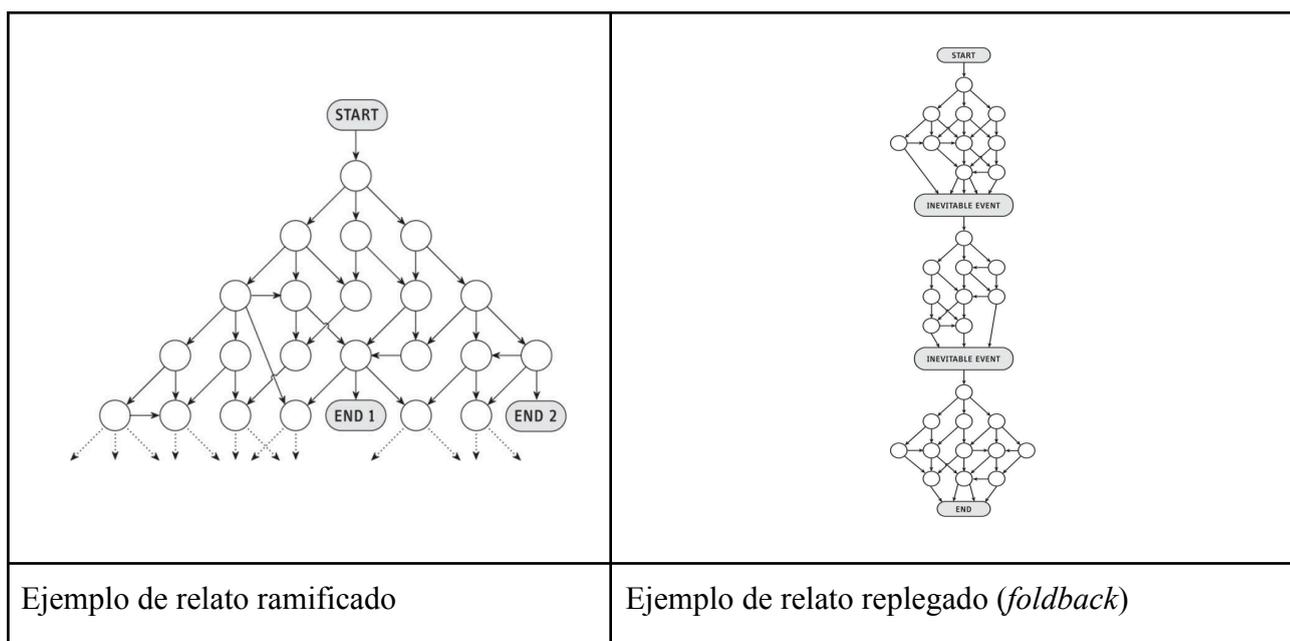
En cuanto al término *Foldback Story*, narrativas replegadas (p. 221) Adams y Rollings exponen que estas son las narrativas en las que la trama se ramifica cierto número de veces, pero que eventualmente vuelve a replegarse en un punto, para recuperar el control autorial. Según los autores, estas narrativas también son llamadas historias multilineales (p. 222). Parte de las historias replegadas tienen un solo final, y se encuentran a medio camino entre la narrativa lineal y la no-lineal, ya que a pesar de que el jugador tiene cierto margen de actuación (Murray, 2017), los elementos estructurales importantes de la trama actúan como embudo y son inevitables: “The foldback story is the standard structure used by modern games to allow the player some agency without the cost and complexity of a branching story” (p. 224). Esta solución es la adoptada por buena parte de los juegos del género de aventura gráfica. En la Figura 4 se puede ver un ejemplo de estructura narrativa interactiva ramificada y otro de una estructura replegada.

Bostan y Marsh (2012) proponen cinco tipos de narrativa interactiva, coincidiendo en las primeras propuestas con Adams y Rollings y añadiendo tres más: i) lineal, ii) ramificada iii), paralela, iiiii) historias entrelazadas y v) orientada a objetos dinámicos. La narrativa paralela

es la forma que tienen Bostan y Marsh de referirse a la narrativa replegada (*foldback*) de Adams y Rollings (2014). Las historias entrelazadas son aquellas que no siguen un único camino. Existen opciones y decisiones, pero estas pueden conducir al jugador adelante y atrás en la estructura de los nodos. Finalmente, identifican la narrativa interactiva orientada a objetos dinámicos, una narrativa episódica en la que cada episodio puede contener un número de escenas (nodos o *storylets*) relacionados con cualquiera de los sistemas anteriormente citados y que generalmente ocurren en orden cronológico. Con las definiciones de Adams y Rollings y de Bostan y Marsh, es fácil situar a los JRAs como ejemplos de narrativa ramificada. A pesar de que exista una trama principal, los personajes crean sus propias tramas secundarias.

Figura 4

Estructuras narrativas interactivas clásicas



Nota: imágenes propiedad de (Adams, 2014, p. 220-23)

Ampliando el contexto proporcionado por estos autores, Lebowitz (2017) propone que existen cinco tipos de estructuras para la narrativa interactiva (pp. 120-122): En primer lugar, las que llaman *Interactive Traditional Stories*, aquellas historias que permiten a los jugadores

algún grado de libertad para interactuar con el mundo y sus personajes. Estas historias no pueden cambiar el argumento principal de una forma significativa. Crawford (2013) rebautiza a esta categoría como *Constipated stories*. En segundo lugar, Lebowitz menciona las *Multiple-Ending Stories* como las auténticas primeras historias interactivas conducidas o guiadas por los jugadores, con la particularidad de que estos pueden disfrutar de dos o más finales. Dependiendo del juego, esta elección puede ser tomada conscientemente por el jugador o puede depender de elecciones previas que el jugador, a través de los personajes, haya realizado. La tercera categoría se llama *Branching Path Stories* y hace referencia a un tipo de historia donde se ofrece al jugador la posibilidad de cambiar el relato no solo al final, sino durante el proceso de construcción de la misma. Crawford los llama *Branching trees*. En cuarto lugar, se define la categoría *Open-Ended Stories* que, según los autores, se puede entender mejor como una aproximación mucho más compleja a las historias de caminos ramificados (el tercer tipo). En este tipo de historias se plantean muchos más puntos de decisión, y estos puntos de dispersión tienden a ser mucho menos obvios que en las narrativas ramificadas. Este tipo de narrativa interactiva es clásico de juegos del género denominado mundo abierto, como por ejemplo los juegos de las sagas *The Elder Scrolls* o *Fallout*. En quinto y último lugar, los autores proponen la categoría que denominan *Fully Player-Driven Stories*. Esta categoría ofrece a los jugadores un control total o casi total de la acción. Esta libertad provoca la ausencia de un argumento complejo en sus narrativas, si es que implementan alguno. En esta misma categoría, Lebowitz incluye los juegos de rol como *Dungeons & Dragons* (p. 122). En el capítulo dedicado a esta quinta categoría, los autores trazan algunas de las líneas principales de esta narrativa guiada totalmente por el jugador, como por ejemplo la ausencia de un argumento principal, conceptos como el historial y los antecedentes de los personajes, la creación de un entorno o ambientación y el diseño de las reglas que gobiernan como los jugadores interactúan con este espacio. La ausencia de argumento principal no es siempre una realidad en los JRAs. Algunos juegos, como *The Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), requieren de este argumento principal prediseñado, en cambio, otros juegos como *Ironsworn* (Tomkin, 2022) trabajan desde la construcción del argumento a través de las interacciones de los personajes con el entorno, tal y como Lebowitz describe. Otro escenario digital representativo de este tipo de narrativa interactiva son los *MMORPGs*,

como por ejemplo el juego *EVE Online* (CCP Games, 2003), que aún a propuestas de juego de mundo abierto y de juego *sandbox*.

Lebowitz (2017) explica que para que este tipo de narrativa interactiva guiada por el jugador exista o se desarrolle, es necesaria la figura del moderador humano, la figura de un DJ. La problemática aparece en los videojuegos en parte por la ausencia de una figura como la del DJ, y la única posibilidad que los autores sugieren, es la implementación de una inteligencia artificial.

a perfect fully player-driven story is possible only if you have a real live person acting as a moderator (...) a perfect player-driven story – even one with a main plot – is possible if you have a live person available to run things and modify the story on the fly. But is there any way to replicate this in a video game? At present, not really. Although it's technically possible to have a human moderator filling a DM-like role in a video game, the need for one moderator per player (or player group) and for the moderator and player to be on at the same time makes it highly impractical for commercial games. In addition, unlike in D&D, where the players can go anywhere and do anything that they and the DM can think of, a player in a video game can't go anywhere that wasn't previously planned for and modeled and can't do anything that the game's programming doesn't allow for. (...) In theory, a suitably advanced AI could take on the DM's role. (pp. 236-237)

El diseño de sistemas que implementen *fully player-driven stories* ofrece a los jugadores un escenario en el que estos pueden invertir el tiempo haciendo cualquier cosa que quieran, incluso creando sus propios objetivos y su propia historia. Este escenario, según Lebowitz es una de las fortalezas principales de esta categoría de narrativa interactiva asegurando, por otro lado, experiencias de juego rejugables. Otra debilidad que se suma a la falta de moderación y dirección y que está estrechamente relacionada con esta, es reconocida por Lebowitz (2017) como un elemento importante para la experiencia del juego de un sector de los jugadores: a muchos jugadores les gusta disfrutar de una estructura narrativa clara, de una historia emotiva y sobrecogedora con finales concretos y sorprendentes. A este tipo de

jugadores también les gusta disfrutar de objetivos claros y misiones bien definidas y bien especificadas. La narrativa interactiva totalmente guiada por el jugador genera escenarios de narrativa emergente que demandan por parte del jugador implicación en cuanto a imaginación, creatividad y participación, y que a menudo debe, además, ser colaborativa. No todos los jugadores disponen ni del tiempo, ni del espacio mental, ni de la motivación necesaria para acometer un escenario narrativo e interactivo como este.

Siguiendo con esta dicotomía historia lineal / relato interactivo, Jenkins (2004) destaca la distinción entre otras dos estructuras. Por un lado, el argumento, que los formalistas rusos llamaron *syuzhet* y que se refiere a la estructura de aquellos hechos causales tal y como se observan, es decir, la narrativa. Por otro lado, la historia o *fabula*, que hace referencia a la construcción mental de la cronología de esos eventos (p. 10), es decir, al relato. Jenkins propone las historias de detectives como un género clásico al describir este tipo de estructuras narrativas interactivas. En estos relatos se mezclan dos historias, por un lado, una más o menos cronológica, es decir, la historia de la investigación, y otra que ocurre principalmente fuera de secuencia; los eventos que motivan o conducen al crimen. A medida que los espectadores o los lectores se mueven a través de la obra, estos generan hipótesis y mapas mentales del espacio narrativo, Jenkins llama a esta narrativa, no interactiva, lineal en su *Syuzhet*, pero espacial en su *fabula*, (*embed narrative*) (p. 10). El autor afirma que en los juegos ocurre un escenario muy parecido y reflexionando desde la perspectiva de la narrativa lúdica, realiza afirmaciones relevantes para la narrativa de los JRAs:

A story is less a temporal structure than a body of information (...) a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space. Game designers have developed a variety of kludges which allow them to prompt players or steer them towards narratively salient spaces (p.10)

Jenkins imagina, de este modo, dos tipos de narrativas diferentes, una con una estructura flexible controlada por el jugador a medida que este explora el espacio de juego y descubre sus secretos, y otra, prediseñada por los autores e incorporada en la puesta en escena, esperando a ser descubierta. Junto con estos conceptos, el investigador, describe dos tipos

más de narrativas interactivas que se relacionan de forma directa con los JRAs, por un lado, la que el investigador denomina como *enacted narrative* (p. 7), o narrativa interpretada, que se desarrolla a lo largo de actos de comunicación llevados a cabo por los diferentes personajes, jugadores o no jugadores, y, por otro lado, la narrativa emergente, que hace referencia al tipo de narrativa que surge desde las simulaciones de entornos de mundo abierto:

Emergent narratives are not pre-structured or pre-programmed (...) taking shape through the game play, yet they are not as unstructured, chaotic, and frustrating as life itself.... Will Wright frequently describes The Sims as a sandbox or dollhouse game, suggesting that it should be understood as a kind of authoring environment within which players can define their own goals and write their own stories.... (p. 13)

En resumen, los diferentes tipos de narrativas que propone Jenkins, embebida, evocada, interpretada y emergente, y la distinción entre *syuzhet* y fábula son conceptos que se proyectan en los JRAs y que se visualizan en las sesiones de juego, tanto como paradigmas que replicar por parte de la generación procedimental como espacios que explorar desde el diseño de las mecánicas narrativas de sus sistemas. Una vez descritos los fundamentos de la narrativa interactiva y de sus estructuras narrativas y revisadas algunas de las estructuras más básicas de la narrativa clásica, una de las dimensiones importantes de la narrativa en general y de la narrativa interactiva en particular, es que los personajes deben afrontar problemas localizados en eventos. Delante de estos eventos, de estas escenas, los personajes deben tomar decisiones. Este escenario conduce a la necesidad del análisis del evento y la elección como dimensiones o variables importantes para el estudio de la narrativa interactiva.

3.2.3. El Evento: Pulsaciones, nodos y *storylets*

Un evento es un acontecimiento fuera de lo común, que puede haber ocurrido, estar ocurriendo o que vaya o pueda ocurrir en el futuro. Dubbelman (2016), citando a Rimmon-Kenan (1983), explica que los eventos se pueden entender como la unidad

constituyente espaciotemporal de una historia, “since stories, in a common definition, consist of sequences of story events” (p. 43). La *Guía del máster de Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the coast, 2014) define varios tipos de *eventos trascendentales* como: El ascenso y caída de un líder o una era, un cataclismo, una invasión, una rebelión, revolución o derrocamiento, o una extinción, entre otros (pp. 18-20). Salir de la taberna a tomar el aire y ser asaltado por un grupo de maleantes es un encuentro, que es un tipo de evento. Es importante realizar esta distinción entre evento y encuentro. Según esta *Guía del Dungeon Master*, un encuentro es un tipo de evento con potencial de combate o lucha que implica enfrentarse a una criatura o ser (p. 67). A pesar de lo que indica la *Guía del Dungeon Master*, no es necesario que un encuentro desemboque en un combate. Depende, por un lado, de la pericia social y de las dotes de elocuencia de los jugadores y sus personajes y, por otro lado, de la flexibilidad del DJ. Un encuentro implica interacción social y es un tipo de evento. En la Tabla 17 se muestra una propuesta de categorización de diferentes tipos de eventos.

Tabla 17

Tabla mostrando algunas tipologías de eventos

Encuentro (Suceso no intencionado) Pasivo	Espacial (Suceso no intencionado) Pasivo	Natural (Suceso no intencionado) Pasivo	Accidente (Suceso no intencionado) Activo	Acción del PJ (Suceso intencionado) Activo
Violento	Descubrir una localización	Una tormenta	Afortunado: El personaje consigue lo que quiere y consigue algo más. (error cómico)	Como, por ejemplo, iniciar una conversación, un combate o un flirteo, fabricar, modificar, reparar o construir un objeto, estudiar o entrenar una habilidad.
Pacífico	Una jornada de viaje	Un terremoto	Desafortunado: El personaje no consigue lo que quiere y además suma un problema (error trágico)	
Comercial	Un puzzle en una mazmorra	Una inundación		
Romántico	Escalar una pared	Un incendio		
Dramático	Cruzar un puente peligroso	Un volcán en erupción		
<p>Evento metanarrativo: es decir, que más allá del evento, afecte a la estructura narrativa, como la descripción por parte del DJ de un evento anterior (<i>flashback</i>) o la lectura del diario de un PNJ.</p>				

Después de realizar un análisis de varios suplementos de aventuras de juegos de rol, se han clasificado los diferentes tipos de eventos, que pueden tener distintas consideraciones: En primer lugar, un evento puede tener consideración social, es entonces cuando se le califica de encuentro, y puede ser violento, pacífico, comercial, romántico o dramático. En segundo lugar, un evento puede tener consideración espacial, como el descubrimiento de una localización, una jornada de viaje o la resolución de un puzzle en una habitación de una mazmorra. En tercer lugar, el evento también puede tener consideración natural, como una tormenta de arena, un terremoto o una inundación. Finalmente, un evento puede tener consideración metanarrativa, es decir, que más allá del evento, este afecte a la estructura narrativa, como la descripción por parte del DJ de un evento anterior (*flashback*) o la lectura de un diario de un PNJ.

Estos eventos son los bloques con los que se construye un relato en un JRA. Este relato se llama aventura, misión, búsqueda, módulo o sesión de juego. Una vez situado el evento dentro de una estructura superior, como elemento constructor, lo necesario es revelar su anatomía. Dolezel (1999) describe la conexión entre intencionalidad, acción y suceso. Son las acciones y los sucesos los que provocan los eventos, en el primer caso con voz activa y en el segundo con voz pasiva. El mismo autor apunta que, la intención es la que permite separar las acciones de los sucesos y propone algunas categorías de sucesos no intencionales, como por ejemplo el suceso natural o fuerza natural, cuyo grado de intervención varía de central a marginal (p. 96). El autor infiere dos aspectos de suma importancia para la semántica ficcional relacionados con los sucesos no intencionales, el encuentro y la fuerza natural: en primer lugar del encuentro dice que es asimétrico y que provoca unos sucesos que están fuera del control del personaje y frente a los cuales este debe diseñar y ejecutar acciones intencionales (p. 96). En segundo lugar, la fuerza natural, que opera conforme a leyes naturales, pero su efecto sobre las personas es fortuito (p. 97). El encuentro y la fuerza natural no son los únicos sucesos no intencionados. Otro suceso no intencional es el accidente que aparece cuando el estado final proyectado por el personaje, o bien es favorable, en cuyo caso es un accidente afortunado, o bien no es favorable, en cuyo caso es un accidente desafortunado (p. 98). Un escenario que se visualiza en Aristóteles y su distinción entre los errores trágicos y los errores cómicos.

Otra forma de describir el concepto de evento es delimitando sus restricciones y sus elementos fronterizos. Tomando como punto de partida lo que Dolezel (1999) llama *restricciones deónticas*, es decir, normas que determinan qué acciones están prohibidas, permitidas o impuestas (p. 179). El autor explica que “la marca deóntica de las acciones es la fuente más fértil de la narratividad” (p. 180). Se pone como ejemplo la famosa tríada de la caída (violación de la norma), la prueba (obligación cumplida y recompensa) y el apuro (conflicto de obligaciones). Estas estructuras narrativas reflejan una secuencia de eventos interconectados. Otro grupo de restricciones son las *restricciones axiológicas*, que operan en el eje bondad/maldad o como valores positivos y negativos. Conectado con la tríada de la caída, esta estructura axiológica incide en la última parte, es decir, el apuro o conflicto de obligaciones. Esta es una valoración del mundo por un grupo social, una cultura o un periodo histórico, y estas modalidades axiológicas, “se muestran propensas de manera inminente a ser subjetivas” (p. 183). El motivo universal de la lucha entre el bien y el mal se ve de este modo compensado por una observación crítica por parte del jugador. Es tan importante la inclusión de la restricción axiológica en la estructura del evento, como que el personaje modele esta parte final del evento según un eje de restricciones axiológicas flexible y subjetivo. “La adquisición de valores es la historia axiológica básica, habitualmente comprendida en las narraciones de búsqueda, (...) desde la expedición de los argonautas hasta las historias de amor” (p. 184). Un jugador que o bien no identifica la capacidad axiológica de su personaje, o bien a pesar de identificarla no la usa, es, según Dolezel, un nihilista: “una persona que niega el orden axiológico del mundo y lo sustituye por una axiología subjetiva que tiene un único operador: la indiferencia” (p. 185). Finalmente, en la construcción del evento también son importantes las restricciones epistémicas y en este sentido, en los juegos de rol, estas actúan en dos marcos diferentes (Goffman, 1986): El del personaje y el del jugador. Dolezel entiende por *restricción epistémica* aquella vinculada con el conocimiento o la ignorancia científica, ideológica, religiosa o cultural, tanto de la realidad de lo de ficcional como del contexto específico del evento en cuestión. Los JRAs provocan, en este sentido, problemáticas y paradojas habituales en cuanto a las restricciones epistémicas, pues es complejo disociar el conocimiento que tiene el jugador del conocimiento que tiene el personaje, como ya se ha explicado con anterioridad al describir el concepto de metarol o

metajuego en la sección 2.5.1.4. *Metajugar o metarolear y procesos de contaminación cultural*. Cada uno de los eventos presentes en una aventura contribuye a la búsqueda y a la construcción epistémica, es decir, a la construcción del conocimiento que se tiene sobre una realidad o ficción. Esta es una estructura clásica de las historias de secretos o de misterios, “una narración cuya base modal es la transformación de la ignorancia o la falsa creencia en conocimiento” (p. 188). Esta ampliación epistémica puede basarse en el engaño, en las mentiras y rumores o las insinuaciones y chismorreos, generando a la vez información relevante e incertidumbre. Que la ampliación epistémica sea un engaño no significa que no sea un evento o un hecho.

Otros autores que han descrito la naturaleza ontológica del evento lo han hecho usando sus propias terminologías. Mckee (2009) los llama escenas, compuestas de pulsaciones, Ryan (2006) los denomina nodos, Barthes (1981, 1996 con Umberto Eco) usó el término *lexías* de un modo parecido, Kreminski y Wardrip-Fruin (2018) propusieron el término *Storylets*, desde la perspectiva digital y Aarseth (2008) propone los conceptos de *texton* y *scripton* para explicar los bloques constructivos de un evento y el evento que generan. Estos no son términos análogos cien por cien, cada uno tiene sus particularidades y su ámbito de aplicación: el guion, la narrativa interactiva, la literatura, la semiótica o los sistemas generativos digitales. Sin embargo, cada una de estas definiciones complementa de un modo práctico la idea de evento expuesta a nivel teórico por Dolezel (1999), por eso merece la pena visitarlos brevemente.

Mckee (2009) llama a los eventos escenas y dice que están compuestas de pulsaciones (*Beats*): “Inside the scene is the smallest element of structure, the Beat. [...] A Beat is an exchange of behavior in action/reaction. Beat by Beat these changing behaviors shape the turning of a scene.” (p. 39-40). De este modo, la pulsación se sitúa en un nivel de granularidad inferior (más fino, más pequeño) que el evento. La analogía de la pulsación en el JRA se establece con el turno, el asalto o la ronda. McKee (2009) explica que las escenas tienen una carga negativa o positiva y que la función principal de la escena es cambiar esta carga a través de sus pulsaciones. Así, en un drama, si la escena empieza con dos enamorados, al final de la escena se separan o uno muere, y si empieza con dos amigos, al

final de la escena se enfadan. Desde una perspectiva más positiva, si la escena o evento empieza con la desesperanza de ver un muro gigantesco, la escena termina habiéndolo escalado, y si empieza iniciando un combate imposible, termina con la victoria. Ryan (2006), por otro lado, establece una analogía directa entre el concepto de nodo y evento: “nodes represent events” (p. 103). Ryan utiliza el nodo como unidad básica para construir múltiples formas de estructuras narrativas, (de árbol, de red, de anémona, de tira de perlas). La autora, del mismo modo, equipara a los nodos con los *lexias* de Barthes: “A Storyspace hypertext is a network of links and nodes, also called lexia” (p. 138). El término *lexia* es propuesto por primera vez por Barthes (1981). Para el sociólogo y filósofo estructuralista, los *lexia* son “una serie de cortos fragmentos (sic) contiguos que aquí llamaremos *lexias* (énfasis en el original), puesto que son unidades de lectura (...) La *lexia* comprenderá a veces unas pocas palabras y otras algunas frases, será cuestión de comodidad”. (citado por Ryan, 2006, p. 9). Mackay (2001) también cita a Barthes para definir los *lexia* como “units of reading that are brief, contiguous fragments ... blocks of signification of which reading grasps only the smooth surface” (Barthes, 1974, p.13, citado por Mackay, 2001, p.114). Por otro lado, Landlow (2006), en su teoría del hipertexto, también utiliza el término *lexia* para referirse a bloques de texto interconectados: “Hypertext (...), denotes text composed of blocks of text, what Barthes terms as *lexia*, and the electronic links that join them. (...) The very simplest, most basic form of linking is unidirectional *lexia* to *lexia*.” (pp. 3-4). Todos estos autores definen los *lexia* como fragmentos de texto descriptivos conectados con hiperenlaces. En el JRA se puede establecer un paralelismo directo entre estos *lexias* y los bloques de texto que aparecen en las aventuras o módulos, enmarcados y preparados para ser leídos en voz alta por el DJ. Max Kreminski y Noah Wardrip-Fruin (2018) proponen el término *storylets*. Un *storylet* es un elemento de la estructura narrativa interactiva de un videojuego. Kreminski y Wardrip-Fruin defienden los *Storylets* como una forma alternativa de estructurar la narrativa en un juego, y añaden:

Under this model, a game’s narrative is assembled over the course of a playthrough from a database of discrete narrative “chunks” or “modules” known as *storylets*. (...) the player-selectable mini-stories from which the bulk of the game’s narrative was composed (...) *storylets* are discrete, self-contained, and reorderable modules of

narrative content, gated by preconditions that determine whether they can be presented to the player at any given moment in time. (p.160)

El término *storylet*, vinculado a la narrativa interactiva, es también usado por Mason et al. (2019) en su formulación del sistema *Lume*, un sistema de generación de relatos, es decir, como se verá más adelante, un sistema de narrativa generativa. Los investigadores y diseñadores llaman a los *Storylets* viñetas, “One approach to procedural narrative (...) is what Max Kreminski and Noah Wardrip-Fruin call *storylet* systems. These are systems that treat narrative as a series of short vignettes that when taken together constitute a larger story”. (2019, p. 1). La característica principal de estos *Storylets* es su modularidad y sus capacidades conectivas discriminatorias (precondiciones, postcondiciones). Estas capacidades conectivas permiten al sistema o al procedimiento algorítmico vincular la idoneidad del módulo narrativo, que es otra forma de nombrar a un evento, según el contexto y el comportamiento del usuario y su personaje. Aarseth (2008), por su lado, utiliza el concepto de *texton* y *scripton* de modo bastante parecido al de *storylet* para referirse a un evento.

A texton is the smallest unit of information. It can be binary, numeric, or alphabetical, or it can be a composite of any of these non inclusive categories. Textons can be grouped to form scriptons. A scripton is an unbroken sequence of one or more textons as they are taken or interpreted from the text de which they are sourced. Example: Given a deck of Tarot cards: each card in the context of the Tarot deck to which it belongs can be considered a texton. Further grouping of the tarot cards (more than just one tarot card) in any order can be considered a scripton. (2008)

Por ejemplo, en el libro de Raymond Queneau's *Cent mille milliards de poèmes* (1961), es posible disponer de hasta ciento cuarenta frases para componer un número muy elevado de poemas. Según la teoría de Aarseth (2008), cada frase sería un *texton* y cada composición de un poema un *scripton*. Además del material base, es decir, de los *textons*, es necesario un mecanismo de generación procedimental para llegar a construir un *scripton*. La función principal de este mecanismo de generación procedimental es la de revelar y presentar el texto al usuario final. El funcionamiento interno y estocástico de este mecanismo puede ser

revelado o no al jugador, y se le puede hacer por tanto partícipe de este proceso de generación o, en un escenario puramente generativo, mantenerlo al margen y ofuscar los pasos del algoritmo o procedimiento. Mackay (2001), relaciona el concepto de nodo con el concepto de bloques de construcción o bloques ficticiales (*building blocks/fictive blocks*). Estos bloques ficticiales están formados por elementos culturales del acervo del grupo de jugadores.

Memorable images culled from the players' experience with art. These include famous lines, quotable postures, and vivid traces of literary passages or film scenes. Embodied in the real world before they are stored in the players' memory, these self-contained, decontextualized tropes are what I shall call "fictive blocks." (...) The fictive blocks are restored as strips of imaginary behavior that constitute the role-playing performance de moment to moment. Their function in the role-playing game is similar to what Barthes identified as *lexia* in the process of reading. (pp. 114-115)

Como se puede observar, a pesar de que muchos autores usan términos diferentes, el concepto que describen es parecido. Pequeñas unidades narrativas que, al estructurarse, se convierten en una historia completa. Esta estructura narrativa se vincula bien con el tipo de narrativa procedimental y emergente característica de los JRAs. De este modo, siguiendo las descripciones de los autores citados, se puede definir la anatomía de un evento en un JRA como:

Todo aquel suceso intencionado o no intencionado que se construye desde un conjunto de restricciones deónticas, axiológicas y epistémicas y que requiere de: i) una descripción por parte del DJ/sistema para situar qué es lo que sucede, ii) una oportunidad de interacción por parte de los personajes de los jugadores para tomar algún tipo de decisión o decisiones o llevar a cabo algún tipo de acción o acciones y iii) una comprobación de los resultados de la decisión o de la acción, que puede ser exitosa (total o parcial), neutral o un fracaso (total o parcial).

El evento es, de este modo, la unidad mediante la cual se construye la narrativa en los JRAs, y lo hace gracias a este proceso cíclico de interacción entre sistema/DJ-jugador-sistema de comprobación de acciones-resultados. El momento climático del evento se sitúa al final del segundo paso, cuando el jugador tiene la oportunidad de realizar una propuesta, tomando una elección. Estas elecciones se describen a continuación.

3.2.4. Elecciones: la proyección de la actuación

When it comes to story in video games, at best there's an illusion of choice. At worst, there's no choice at all. (Levine, 2014).

Como se ha visto en la sección anterior, en el núcleo del evento, el bloque de construcción primordial de los JRAs, se encuentra la elección de una acción o la toma de una decisión por parte del jugador, cuyo resultado se escenifica con la comprobación de la acción por parte del sistema de comprobación de acciones. Adams (2019) describe el rol que ocupa el jugador como una posición que limita la cantidad de señales, consultas y acciones que son posibles o que tienen sentido (p. 156). Horneman (2019) defiende que a los jugadores hay que darles elecciones, “even if just spatial” (p. 37). Ingold (2019), alineado con la tesis de la PNI de Louchart y Aylett (2003), relaciona la capacidad de decisión y de elección por parte del jugador, como la problemática principal de la IDN:

When faced with a choice of paths, left and right, players expect to be able to explore one, backtrack, and then explore the other. When faced with a character, players expect to be able to ask every question, not one or the other. But as soon as we allow the freedom to revisit and backtrack—as text adventures, graphic adventures, and openworld games all do—or to farm through dialogue options, then our story world suffers a critical blow (p. 78)

Keenan y Hill (2019), identifican los sistemas de elecciones como uno de los elementos principales de la narrativa interactiva. Según estos autores, la clave de estos sistemas es que

deben ser responsivos a las elecciones que los jugadores realizan, permitiendo a estos curar y dirigir el contenido.

One of the reasons static fiction feels so contrived is that the player has agency yet can't affect the fiction. While players can make choices, they ultimately experience the fiction in the same linear manner despite those choices. This makes choices seem less meaningful and the narrative more contrived or "on rails". (p. 97)

Para Keenan y Hill (2019), proporcionar actuación a los jugadores sobre el modo en que descubren y proponen eventos añade significado y una conexión más fuerte entre los jugadores y la narrativa. Al concepto de mediación por parte del usuario a través de facilitar actuación sobre la estructura narrativa lo denominan curar la narrativa (p. 101). Djemili (2019), desgranando este proceso de curación de la narrativa, explica que los jugadores seleccionan una acción de entre múltiples opciones, con el objetivo de explorar respuestas y resultados a la gestión de recursos limitados, dinámicas de personajes tensas y escenarios que interpelen la moral y cuestionen la ética del jugador o del personaje (p. 128). Rouse (2019) expone que los jugadores, sin embargo, jugarán a un juego narrativo de modo diferente si ellos saben que el sistema está diseñado para reaccionar a su toma de decisiones y a sus acciones (p. 165), lo que configura una paradoja difícil de resolver. El autor propone como ejemplo los sistemas de generación procedimental de los juegos *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) o *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997), y explica que a pesar de que el sistema es mucho más complejo internamente, ambos juegos telegrafían a los jugadores que sus elecciones son importantes, cambiando la forma de jugar del jugador. Rouse menciona a los JRAs y a la ficción interactiva como precursores de este tipo de sistemas narrativos basados en elecciones que se retroalimentan (p. 173). Fijak y Stokalski (2019) también reflexionan sobre la capacidad de elección y actuación de los jugadores y explican que conceptos como narrativas cortas o axiomas como que el fin justifica los medios son conceptos que interpelan a la capacidad de elección dentro de la narrativa interactiva (p. 247). Esta reflexión establece un diálogo directo con el concepto de restricción deóntica de Dolezel (1999) y abre el camino a futuras investigaciones que exploren este tipo de estructuras o axiomas.

De la revisión de estas definiciones y teorías, se extrae que la introducción de actuación y de posibilidades de elección tiene algunos aspectos positivos que se relacionan con la experiencia personalizada e individual y con la capacidad para generar rejugabilidad explorando los diversos caminos que estas elecciones proporcionan. Por otro lado, algunos de los aspectos negativos se relacionan con la pérdida de foco en cuanto a la propuesta dramática, emotiva y empática, y los problemas de consistencia, credibilidad y realismo, al interpretar el juego o la experiencia como un sistema o algoritmo en lugar de como una construcción narrativa. Del mismo modo que se han realizado otras propuestas de taxonomías para los tipos de juegos de rol o para los tipos de eventos, se propone a continuación, en la Tabla 18, una clasificación inicial de tipos de elecciones:

Lo narrable trasciende el *Reino de lo posible* y abarca lo lógicamente imposible (Dolezel, 1999, p. 229). La existencia de la ficción depende de la fuerza de autenticación de la textura. Si la fuerza de autenticación de la textura es nula y no tiene ningún valor, los hechos posibles no pueden convertirse en ficcionales. El jugador, a través de sus elecciones, decide lo narrable y, por tanto, genera la textura. Autenticando esta textura (lo que sucede) decide con cada elección qué hechos trascienden lo posible hasta convertirse en realidades ficcionales. Esto es, al fin y al cabo, un tipo de narrativa interactiva, procedimental, colaborativa y emergente. Los jugadores encuentran satisfacción en jugar contra el sistema y sus límites y esto, a priori correcto (Murray, 1999) en un sistema narrativo procedimental que pretenda generar escenarios emergentes, puede causar problemas de pérdida de foco.

Tabla 18*Clasificación de tipos de elecciones*

Sociales: Afectan a PJS y PNJs y se ejecutan con diálogos	Espaciales: Se ejecutan a través del sistema de navegación	Tácticas: Decisiones y elecciones que se llevan a cabo a corto plazo, reaccionando al estado del mundo	Estratégicas: Decisiones y elecciones que se llevan a cabo a largo plazo, generando hipótesis.
Configurativas: Diálogos mediante los cuales se crean partes de los antecedentes de los PJs, de los PNJs o de la construcción de la ficción.	Libres: Que permiten al jugador un movimiento espacial de 360°.	Mecánicas: Que permiten al jugador ejecutar una mecánica, en función del estado absoluto y relativo de los elementos del mundo.	Conservadoras: Elecciones a largo plazo que evitan la toma de riesgos y buscan siempre el camino de las elecciones óptimas.
Triviales: Diálogos diseñados como engarces entre elecciones configurativas y elecciones relevantes	Condicionadas: Que ofrecen al jugador una elección entre un número predeterminado de opciones o caminos.	Materiales: Permiten al PJ equipar, usar o interactuar con objetos de la ficción.	Arriesgadas: Elecciones a largo plazo que buscan una recompensa superior a cambio de la asunción de un riesgo proporcional en el camino que conduce al escenario de recompensa.
Relevantes: Diálogos que implican decisiones que requieren un posicionamiento moral o ético por parte del jugador.			

3.2.5. Los relatos canónicos: La aventura, la *Quest* y el facilitador de misiones

Todas las historias orbitan alrededor de una aventura, tanto si esta aventura es un viaje externo como un viaje interno, explícito o implícito. El concepto de aventura clásico es definido por Foucault (1977), cuando explica que desde la edad media hasta nuestros días, la aventura ha sido un relato de individualidad que ha pasado del formato épico al de la novela, escenificando arquetipos de historias; largos exilios, la búsqueda de la infancia perdida, combates épicos o fantasías maravillosas (p. 193). Es habitual que los directores de juego noveles dirijan sus primeros escenarios o aventuras basándose en un texto prescrito, llamados también módulos o escenarios de campaña. Estos escenarios delimitan los hechos en sus aventuras y muchos DJs deciden, más adelante, crear sus propias aventuras y campañas, sin las limitaciones de una propiedad intelectual canónica o de un diseño preestablecido. En un tercer estadio, sea por madurez de sus capacidades de improvisación o por falta de tiempo, muchos DJs deciden no preparar las sesiones más allá de unas cuantas notas o directrices generales, esperando o provocando que el relato surja de modo emergente. Aunque no de modo exclusivo, es en este escenario donde los sistemas de generación procedimental estocásticos se muestran más útiles.

En la introducción del libro de Howard (2002), *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, una de las fundadoras de los *game studies*, Susana P. Tosca, explica que los *Quests* son una forma de jugar la literatura y que: “can combine the interpretive and configurative functions (in Aarseth's terms) and avoid exclusionist and often unproductive debates” (p. ix), haciendo referencia, presumiblemente, al debate entre ludología y narratología. Según el propio Howard (2022), los *Quests* son “a journey across a symbolic, fantastic landscape in which a protagonist or player collects objects and talks to characters in order to overcome challenges and achieve a meaningful goal”. En la misma dirección que Howard, para Brathwaite y Schreiber (2009), el término misión, *Quest* o aventura es sinónimo de objetivo. Estas misiones pueden expandirse desde una sesión de unas pocas horas a una serie de sesiones que pueden evolucionar en complicadas tramas de personajes que se desarrollen a lo largo de años de juego: “Play is often episodic and mission-centric, with a series of challenges culminating in a final puzzle or enemy that must be overcome.

Multiple missions played with the same characters may be related to each other in a plot arc of escalating challenges” (p. 31).

Según Lazer-Walker (2019) es mucho más difícil diseñar una sesión de juego para un juego narrativo que para un juego simulacionista. Esto se debe a que una sesión de un juego narrativo genera la expectativa de cumplir con la satisfacción de un mini arco argumental. Además, este mini arco argumental debe estar incluido en un arco argumental mayor que se extiende por toda la propuesta de aventura. En este sentido, el objetivo de un diseñador narrativo es la ideación de una sesión autoconclusiva engarzada en una estructura narrativa superior que se desarrolla a modo de arquitecra (McKee, 2009). La arquitectura del concepto de aventura o escenario en un JRA se construye desde la pulsación o turno al evento o escena, desde el evento hasta la sesión, desde la sesión hasta el capítulo, aventura o módulo y desde el capítulo, aventura o módulo hasta la estructura narrativa completa, denominada arquitecra o campaña. Los JRAs basados en el *Storytelling System* de la editorial White Wolf, miden el tiempo en turnos de tres segundos (pulsaciones), que a su vez conforman una escena (evento), con un número indeterminado de turnos. La suma de estas escenas conformarán un capítulo, que en este caso, según este sistema, corresponde con la duración de una sesión, y que, vinculados unos con otros, conforman una historia llamada Crónica (aventura). Un elemento clave para Lazer-Walker y que en el *Storytelling System* se trabaja muy bien, es que la unidad denominada sesión debe ser autoconclusiva si se quiere que sea satisfactoria.

With narrative games, there’s an expectation that if users have been playing for a while, they’ll save, quit, and return later. We as creators need to make sure that any individual play session is satisfying, but we can design an overarching narrative arc without caring about whether it’ll take an individual player one sitting or 10 (sic). That doesn’t work in the real world, where it’s pretty essential that one “session” is a complete experience. (p. 223)

Horneman (2019) explica que las misiones, o *Quests* se pueden generar de modo procedimental. El modo que propone para ello, se focaliza en dos aspectos de la construcción narrativa, la exploración de la ficción, es decir, el viaje y el desplazamiento, y la relaciones

sociales, con la figura del facilitador de misiones, llamado *quest-giver* por Howard (2002, pp.24 y 153). En este sentido, Horneman (2019) propone ampliar la visión rígida y canónica del segundo aspecto, el PNJ que ofrece misiones. Esta visión, que a menudo es encarnada por la figura del tabernero de la posada del pueblo, sería ampliada a un concepto de facilitador de misiones basado en objetos, como por ejemplo, encontrar un anillo en el fondo de un lago con una inscripción (p. 41). En este sentido, otros investigadores, como Keenan y Hill, (2019), sugieren el uso de una IA que gestione los objetos encontrados durante el juego (p. 99), creando de este modo un facilitador de *quests* dinámico basado en objetos, en la línea de lo recomendado por Horneman. Como se puede apreciar, muchos de estos sistemas son estudiados desde la perspectiva digital, pero al consultar sus objetivos y conclusiones, su aplicación al entorno analógico del juego de rol, a pesar de los matices entre los dos medios, resulta bastante evidente. Por este motivo, no es extraño que el argumentario de diseño pueda ofrecer soluciones digitales a problemas analógicos, y al revés. Es por esto que se explica en la siguiente sección qué problemáticas surgen de estas propuestas digitales, resumidas por Louchart y Aylett (2003) bajo el concepto de la paradoja de la narrativa interactiva.

3.2.6. La paradoja de la narrativa interactiva

Esta tesis tiene como tema principal los juegos de rol, en primer lugar los analógicos y en segundo lugar los digitales, y como foco, los sistemas de generación de narrativas procedimentales. En el contexto de la generación narrativa digital, es conocida la paradoja de la narrativa interactiva de Louchart y Aylett (2003), que expone que cuanto más poder de autoría le concedes al jugador, menos control tienes sobre el eje argumental del relato y, por lo tanto, al final, más caótica e insatisfactoria resulta la historia. Esta paradoja interpela a los JRAs igual que a los JRDs, por lo que su planteamiento y sus posibles reconciliaciones son importantes como marco de validación en la exploración y descripción de sistemas procedimentales o estocásticos de generación de narrativas emergentes.

Han transcurrido más de veinte años desde que Louchart y Aylett (2003) propusieron esta paradoja y otros investigadores han planteado problemáticas y perspectivas desde las que

observarla y desde las que describir su posible reconciliación. Kreminski y Wardrip-Fruin (2018), como se ha esbozado con anterioridad, proponen la construcción estructural de la narrativa interactiva digital utilizando el concepto de *Storylet*: “a database of discrete, reordenable, narrative “chunks” or ‘modules’” (p.1). De este modo, los autores proponen que sea un sistema el que seleccione los eventos narrativos de un conjunto de eventos almacenados y descritos en una base de datos, y para que estos eventos sean seleccionados deben cumplir unos requisitos de entrada, es decir, que conecten al evento con la pulsación anterior, y de salida, es decir, que conecten al evento seleccionado con la pulsación siguiente (*preconditions* y *conditions*). Kreminski (2020), propone también cuatro vectores de diseño que enfocan la paradoja de la narrativa emergente desde diferentes puntos de vista, orientados todos ellos a generar un escenario de cocreación creativo, los cuatro vectores son: en primer lugar, la generatividad, que hace referencia a la capacidad del sistema para generar nuevo contenido. En segundo lugar, la incrementalidad, que hace referencia a la capacidad del sistema para seguir funcionando, creciendo y cambiando, incluso sin la participación del jugador. En tercer lugar, el concepto de *Boundedness*, que el autor relaciona con la capacidad del sistema para limitar el acceso que el jugador tiene al propio sistema generador y a sus parámetros de configuración. Limitando este sistema, dice Kreminski, se evita la tendencia perfeccionista a desear volver a empezar un escenario o volver a crear una situación nueva más favorable al mínimo signo de problemas. En cuarto y último lugar, se propone la limitación del control del jugador sobre la narrativa emergente generada. Como se puede ver este último vector está muy vinculado con el tercero, insistiendo en el concepto de cocreación entre el jugador y el propio sistema, “rather than using the game as a canvas upon which they are free to draw whatever they would like, players in these games tend to find themselves forced into a form of creative compromise with the systems at work.” (p. 25).

Peinado y Gervás (2004) proponen una solución a la paradoja de la narrativa interactiva basada en la exploración de las técnicas y metodologías que usa un DJ en una sesión de un JRA. Los dos investigadores llaman a la paradoja de la narrativa interactiva un *dilema interactivo*, “The Interactive Dilemma is the inevitable conflict between author’s determinism and interactor’s freedom.” (p1). Una vez estipulada su nomenclatura para la problemática, los dos autores la describen de modo muy parecido a como lo hacen Loutchard y Aylett.

The main problem of Interactive Digital Storytelling (IDS) design is structuring an intensive and meaningful interactive experience at the same time as enabling the development of a good pre-authored plot. This is a real dilemma, because while the interactor is taking a lot of decisions about the performance of his character that change the plot development, the author's plan may have been developed according to a different storyline. (p1).

Estos autores citan a Robin D. Laws (2002) y proponen adaptar dos conceptos teóricos planteados por Laws: su taxonomía de los siete tipos de jugadores de rol (p. 4) y su algoritmo de improvisación (p. 30-31). Peinado y Gervás reducen a seis los ocho pasos del algoritmo de improvisación de Laws:

1. Imagine the most obvious result.
2. Imagine the most challenging result.
3. Imagine the most surprising result.
4. Imagine the result most pleasing to the players.
5. Pick the one that feels right. This may be done at random, though some weighting should be applied to preserve credibility.
6. Think of consequences. If the consequences seem bad, try another choice.

El algoritmo que ambos investigadores desarrollan es una declaración de intenciones y funciona con los mismos parámetros de precondiciones y postcondiciones que presentaban Kreminski y Wardrip-Fruin (2018) con sus *storylets*. Para Peinado y Gervás la solución al problema de la narrativa interactiva o como ellos lo llaman, el *dilema interactivo*, pasaba por: en primer lugar, crear contenido específico para cada uno de los tipos de jugadores de juegos de rol, en segundo lugar crear un procedimiento basado en el algoritmo de improvisación de Laws, y en tercer y último lugar, utilizar un sistema de *storylets* muy parecido al que plantean Kreminski y Wardrip-Fruin (2018), aunque Peinado y Gervás hacen su propuesta varios años antes.

Mateas trabaja también con Stern en el desarrollo del proyecto *Façade* (Procedural Arts, 2005), cuyo objetivo de diseño explícito era facilitar al jugador libertad de acción y actuación sobre la evolución de una experiencia narrativa o dramática. Mateas y Stern (2003) se enfrentan a la paradoja de la narrativa interactiva y concluyen.

Authors have faced a long-time conundrum when undertaking the construction of interactive stories: how can a story be structured to incorporate interaction, yet retain a satisfying, well-formed plot when experienced by the reader/player? Historically the designs of low- or non-procedural interactive stories have been forced to make a tradeoff between these two goals (p. 1).

Ambos autores utilizan el caso de estudio de su trabajo *Façade* para ilustrar un nuevo modo de representación computacional que los autores llaman *drama interactivo*. Este drama interactivo fundamenta su experiencia de juego, enfrentándose a la paradoja de la narrativa interactiva desde dos vectores: por un lado, observando con atención el diseño de la herramienta según sus interacciones momento a momento (pulsación a pulsación), trabajando con personajes creíbles y elecciones interesantes y, por otro lado, gracias a la experiencia de juego satisfactoria que, según los autores, se consigue participando e influenciando en una “long-term dramatic progression” (p. 1). Mateas y Stern (2003) apostaron por la implementación de técnicas basadas en la inteligencia artificial para enfrentarse a lo que los autores llamaban “the problem of interactive story” (p. 3). Actuación e inteligencia artificial se ven apoyadas por una estructura narrativa aristotélica clásica para completar la propuesta de estos dos autores: “the overall event structure is modulated to align to a well-formed Aristotelian tension arc, i.e. inciting incident, rising tension, crisis, climax, and denouement” (p. 3). Para Mateas y Stern los sistemas enciclopédicos, es decir, aquellos basados en la creación de un gran número de “static story pieces” que son secuenciadas por sistemas simples, generan argumentos fragmentados y carecen de coherencia o de arcos bien formados.

The author can choose to place minimal constraints on the ordering of story pieces, allowing the local sequencing of pieces to depend on the local player interaction. But

then the sequences produced will lack the coherency of well-formed story arcs. Fragmented plots, or plots heavily diluted with unorganized or non-useful bits of action, are common in hypertext fiction as well as some IF, making them problematic to characterize as proper stories. (p. 4).

En afirmaciones como la anterior o como “the limited and cumbersome nature of a non-procedural, encyclopedic approach” (p. 4) se observa una crítica directa a los sistemas que plantean Kreminski y Wardrip-Fruin (2018) o Peinado y Gervás (2004). Mateas y Stern (2003), finalmente, proponen un sistema al que llaman *drama manager*, compuesto de una serie de subsistemas que trabajan con un nivel de granularidad muy alto y que agrupan palabras y frases en *joint dialog behaviors*, que a su vez trabajarán dentro de otros sistemas como el *beat sequencer* o los denominados *discourse acts*. De este modo, estos dos autores plantean una herramienta de narrativa interactiva y emergente que consideran más dinámica que aquellas herramientas basadas en la gestión de una enciclopedia de *lexías*. Mateas y Stern (2003) a este dinamismo lo llaman “procedural content-centric approach to implementation” (p. 7). Paradójicamente, el sistema de más alto nivel, es decir, el secuenciador de pulsaciones, es identificado como uno de los posibles puntos a mejorar, pues las 27 pulsaciones que incorpora la versión analizada de Façade, son pocas y se podrían expandir. Como corolario, se resumen las virtudes del sistema del siguiente modo. “In our estimation, a success of Façade is the integration of the beat goal/mix-in, global mix-in and drama manager narrative sequencers, with an expressive natural language interface, context-specific natural language processing, and expressive realtime rendered character animation.” (p. 7). Estas soluciones requieren de un sistema, de un algoritmo que a veces es completamente procedimental y que a veces contiene elementos estocásticos o que se retroalimenta heurísticamente con el comportamiento del jugador. Este escenario se ha sintetizado en esta tesis en el concepto de narrativa procedimental, que se explica a continuación.

3.3. Narrativa procedimental

La narrativa procedimental es aquella narrativa que se construye utilizando un sistema de generación o algoritmo basado en una serie de reglas, recomendaciones, pasos o procedimientos y que puede contener elementos estocásticos o heurísticos. Aarseth (1997), utiliza el término *cybertext* para referirse a un texto creado por una máquina, por el gobierno (algoritmo) de una máquina. Esta máquina puede ser analógica, una tabla escrita en un libro que necesita el lanzamiento de dados para seleccionar un resultado, o digital, seleccionando el resultado de una base de datos mediante un código o programa. Igual que cibernético hace referencia a una máquina (ciber) orgánica (organismo), es decir, un ser medio máquina medio humano, un cibertexto hace referencia a una máquina, fábrica o sistema (ciber) que genera o trabaja con un relato (texto). Aarseth, en su libro, realiza un estudio pormenorizado de los *Multi User Dungeons* (MUDs), los juegos de rol textuales multijugador de finales de los años setenta y principios de los ochenta del siglo XX, considerándolos literatura ergódica, es decir, que requiere de un esfuerzo no trivial para ser desplegada. En la misma categoría, coloca a los librojuegos de *Escoge tu propia aventura* de Edward Packard. Para Aarseth es prácticamente indistinguible lo analógico de lo digital en el estudio de los cibertextos.

Con el objetivo de contextualizar la generación de narrativas con algoritmos, se describe a continuación el concepto general de generación procedimental y una vez situado, se ahonda en el ámbito concreto de la narrativa dentro del campo de la generación procedimental.

3.3.1. Generación procedimental

“Aquello que es estático y repetitivo, es aburrido. Aquello que es dinámico y aleatorio, es confuso. En el medio, yace el arte”. John Locke

Un sistema procedimental hace referencia a la utilización de un conjunto de reglas, pasos o procedimientos para realizar una tarea. Se denomina generación procedimental cuando se reproduce esta tarea mediante un sistema o herramienta, analógico o digital. El procedimiento

exacto, es decir, el conjunto de pasos específicos para realizar una determinada tarea, también es llamado algoritmo y si ese conjunto contempla algún elemento de aleatoriedad, algoritmo estocástico. Un algoritmo es un conjunto o secuencia de pasos o decisiones sistemáticas que derivan en la resolución de un problema o que generan una posible solución (Blass y Gurevich, 2003; Grossman y Frieder, 2004). Una operación tan sencilla como seguir las instrucciones de montaje de un mueble es un algoritmo o un procedimiento no estocástico. Como tampoco lo es leer un fragmento de texto enmarcado y referenciado numéricamente en una aventura de un JRA o en un librojuego. Si varias personas ejecutan el algoritmo siguiendo los pasos en el mismo orden y respetando las instrucciones, todas deberían llegar a la misma solución, el mueble montado o la misma descripción de habitación. El término algoritmo comparte conceptos ontológicos con el de heurística, pero se diferencia de este en cuanto a que los resultados son siempre reproducibles, mientras que la heurística se considera un método, arte o técnica de descubrimiento para resolver problemas mediante la experiencia y la observación (Pólya, 1945) y ofrece resultados diferentes aunque se ejecuten pasos similares, porque implica un componente subjetivo. De este modo, la generación procedimental hace referencia a la generación de contenido a través de un algoritmo o conjunto de reglas que utiliza entradas (semillas) y procesa información a través de parámetros y patrones diseñados para generar una salida.

En el JRA *Dungeons & Dragons* (TSR, 1974), si un personaje quiere impactar a un enemigo, primero debe lanzar 1d20 y deberá cotejar el resultado con la Clase de Armadura del enemigo, que está representada por un número. Si el resultado del dado es igual o superior al número de la Clase de Armadura, el golpe impactará y se procederá a realizar el daño. En función del arma que utilice el personaje, el daño variará y en función de las resistencias o debilidades del enemigo, se deberán aplicar bonificadores o multiplicadores o se deberá reducir el daño. Algunos ataques conllevan, además, efectos especiales, como la inoculación de venenos o enfermedades, o la inmovilización del objetivo. Si el objetivo es eliminado, se procede a otorgar puntos de experiencia al personaje y este, podrá apoderarse de sus tesoros. Todo este proceso, atacar, aplicar el daño, aplicar efectos especiales, ganar puntos de experiencia y saquear al enemigo o su guarida, resume un algoritmo de combate. La

resolución de un cubo de Rubik¹⁵, por ejemplo, es una tarea que se realiza mediante un conjunto de algoritmos secuenciales sin ningún elemento estocástico, en cambio, la generación de una mazmorra con dados y tablas, es un sistema algorítmico estocástico, porque se utilizan elementos que generan variabilidad. Un sistema de generación procedimental algorítmico siempre proporcionará el mismo resultado dada la misma entrada o semilla, mientras que un sistema estocástico, siempre o casi siempre proporcionará resultados distintos. Smith (2015) define la generación procedimental tanto de forma genérica “PCG simply means that content is generated following a formal procedure” como aplicada al juego “Procedural Content Generation (PCG) is use of a formal algorithm to generate game content that would typically be produced by a human.” (p. 1). Además, explica que no necesariamente necesita implementar un componente de aleatoriedad, “PCG does not need to be stochastic: deterministic content generation has been used for programmatically creating universites (such as in Elite or No Man’s Sky) with no randomness.” (p. 1). A estos sistemas se les llama también sistemas de generación procedimental deterministas (Khatchadourian, 2015; Wilson, 2015). Smith (2015) sitúa los inicios de los sistemas de generación procedimental en el diseño de los juegos analógicos. Sin embargo, la principal diferencia, es que en los juegos de mesa las reglas para la generación procedimental se exponen explícitamente a los jugadores, mientras que en los videojuegos estas reglas están ocultas en el código.

We can look to other generative formalizations of design and draw parallels between the PCG we recognize in modern computer and video games and generative processes in other kinds of games, including board games, card games, and tabletop roleplaying games. (p. 1)

Algunas de las razones o motivaciones principales que justifican la utilización de la generación procedimental, están relacionadas con las limitaciones de almacenamiento de los primeros videojuegos. En años posteriores se exploran otros aspectos de la generación procedimental, como la intención de fomentar la rejugabilidad sin tener que invertir demasiado tiempo de desarrollo en los contenidos, o como la creación de sistemas asistentes

¹⁵ <3 N.

de la creatividad, al utilizar mecánicas narrativas de generación de encuentros, elementos de la trama o tablas de tesoros. El desarrollo de un sistema de generación procedimental también se justifica en escenarios donde se persigue evitar la parcialidad humana al crear situaciones, elementos o criaturas. A este respecto, Smith menciona el suplemento de la editorial Chaosium *Trolls and Trollkin* (1978) donde se dice que los sistemas de generación procedimental de ese suplemento han sido “created by computer program to completely eliminate bias and error” (2015). Finalmente, Smith menciona como justificación para la utilización de la generación procedimental la simulación de agentes humanos, es decir, de otros jugadores. En resumen: el espacio de almacenamiento, la reutilización de contenidos, la simulación de la creatividad humana y la simulación de otros jugadores son las razones principales de la utilización de la generación procedimental.

Murray (2017) identifica cuatro propiedades esenciales del medio digital como un medio representacional, estas son: los ordenadores son secuenciales, participativos, enciclopédicos y espaciales (p. 84). Siguiendo la traducción de Susana P. Tosca, se entiende por secuenciales, procedimentales, (en el original de Murray *procedural*). Es decir, una secuencia o sucesión de órdenes. Para Murray (2017), un algoritmo es un motor que procesa datos aplicando una serie de reglas determinadas por el usuario en el momento de su ejecución o predeterminadas (programadas) con antelación. Por participativos, Murray (2017) quiere enfatizar el carácter interactivo del entorno digital, por enciclopédico se refiere a su capacidad para almacenar datos y descripciones y su capacidad para indexar y recoger resultados filtrados. Por espacial, hace referencia a la capacidad del ordenador para representar espacios reales o ficticiales virtuales y ofrecer al usuario la capacidad de desplazarse por el medio. Los cuatro conceptos son relevantes y determinan una definición fundamental de un juego, pero a este estudio le interesa de modo particular la propiedad procedimental. Murray (2017) define el término procedimental describiendo el juego *Eliza*, “Eliza was brought to life by the procedural power of the computer, by its defining ability to execute a series of rules. It is surprising how often we forget that the new digital medium is intrinsically procedural.” (p. 73). De este modo, Murray (2017) usa el término procedimental para referirse a la capacidad de un sistema para interpretar instrucciones y ofrecer resultados visibles de forma participativa con el usuario, lo

que genera el concepto de actuación o capacidad de actuación. La autora explica que diseñar escenarios que favorezcan esta actuación, es la clave del diseño de cualquier artefacto digital:

The processing power of the computer that allows us to specify conditional, executable instructions. (...) When procedurality is well designed the actions of the computer have visibility, (...) Procedurality and participation are the affordances that create interactivity and visible procedurality combined with transparent participation creates the experience of agency for the interactor, a key design goal for any digital artifact. (p. 434)

Mateas y Stern (2005) citan a Murray cuando esta describe el término procedimental, refiriéndose a la naturaleza maquina de los ordenadores que personifica a los procesos complejos causales: “The essence of the computer as a representational medium is procedurality – the ability of the computer to engage in arbitrary mechanical processes to which observers can ascribe meaning” (p. 1). Los dos investigadores, autores del drama de ficción interactiva *Façade*, se describen a sí mismos como *procedural authors* y describen sus principales tareas al desarrollar el juego como una conjunción de habilidades de diseño y programación, aplicadas a la deconstrucción dramática de la narrativa. Esta deconstrucción se compone de la historia, por un lado, y, por otro lado, de lo que llaman *behavior pieces*, los comportamientos momento a momento de los jugadores. Para los autores, la procedimentalidad es “the essential, defining property of computational media, without which the other properties could not exist” (p. 2). Con esto, Mateas y Stern (2005) se refieren a que cualquier sistema participativo requiere de la especificación de los resultados o respuestas potenciales de una acción o un estímulo. Los autores utilizan el concepto de *space of potential action* para referirse a un escenario que requiere que un sistema mecánico actualice el potencial en función de las diferentes contingencias. Es por estas razones por las que reclaman una posición central de los sistemas de generación procedimental en los medios digitales, aunque lo que describen, ya haya sido descrito, diseñado y utilizado por los JRAs desde sus inicios (una tabla de resultados modificados).

In other words, participatory systems require procedurality. (...) The essence of the computer as a representational medium is procedurality – the ability of the computer to engage in arbitrary mechanical processes to which observers can ascribe meaning. Taking full representational advantage of the computer thus requires procedurally literate authorship, that is, artists and writers who are able to think about and work within computational frameworks (pp. 2-3)

Mateas y Stern (2005) definen así la capacidad de diseñar, trabajar y pensar dentro de un marco computacional como *Procedural literacy*, mediante el cual quieren hacer referencia a la habilidad para leer o escribir procesos que recreen estéticas y representaciones de modo procedimental. El conocimiento del funcionamiento de los sistemas de generación procedimental, es una habilidad necesaria para entender cómo funciona el espacio de posibilidades en las obras digitales. Los dos investigadores, después de su justificación del uso de los métodos procedimentales, explican que igual que estos sistemas son, por necesidad, participativos, también lo son lo que Murray (2017) llama enciclopedias. Es decir, la base de datos donde se guarda un juego. El mundo allí descrito (localizaciones, personajes, objetos, descripciones) no es de ninguna utilidad sin un sistema participativo que a través de sus decisiones lo haga emerger. Un sistema participativo es necesariamente procedimental, mientras que no es necesariamente así, al contrario (Mateas y Stern, 2005).

Para los dos autores de *Façade*, la capacidad de gestión procedimental de un sistema es una característica principal de la llamada retórica procedimental (*procedrual rethorics*). Esta retórica procedimental junto con las características estéticas y poéticas de un sistema conforman el paradigma de los nuevos medios expresivos, como los videojuegos, el arte moderno o los JRAs. Ian Bogost (2010), delinea esa retórica procedimental enmarcando el mensaje y el aprendizaje del jugador alrededor de los sistemas de mecánicas. Bogost (2010) define la retórica procedimental como "the art of persuasion through rule-based representations and interactions, rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures" (p. ix). La retórica, entendida como el arte del discurso mediante el cual un autor o locutor intenta informar, persuadir o convencer a una audiencia (Bogost, 2010), se convierte en procedimental al aplicar, como dicen Murray (2017) y Bogost (2010), un sistema de

reglas, o mecánicas a, como añade Frasca (2003¹⁶), una simulación. Para estos autores y autoras, las dinámicas procedimentales diferencian a los ordenadores de otros medios precisamente por su modo de construir su retórica y su poética. El elemento participativo genera el concepto de narrativa procedimental e interactiva.

Existen varios tipos de acercamientos o metodologías para crear contenido generado de modo procedimental. Por un lado, son frecuentes los sistemas basados en procedimientos algorítmicos o estocásticos, como ya se ha estado viendo en los puntos anteriores. También existen sistemas orientados a realizar búsquedas en bases de datos. Estas bases de datos pueden ser locales, en el mismo ordenador, o pueden ser externas, existiendo bases de datos especializadas en servir contenidos a sistemas procedimentales, como las mencionadas por Cook (2019), que divide entre genéricas, como la *Wikipedia*, o diseñadas específicamente para proporcionar datos a una inteligencia artificial, como *ConceptNet*; una base de datos diseñada para trabajar con hechos y relaciones y preparada para alimentar procesos de inteligencia artificial (p. 53). Otro de los sistemas utilizados es la generación procedimental modular, que empaqueta ciertos contenidos de forma lógica, para después conectarlos desde un nivel de granularidad medio. Un ejemplo común de esta generación modular se visualiza en la generación de mazmorras o espacios a través de la práctica de prediseñar habitaciones (la cocina, la armería, la sala del trono, la cámara del tesoro) y luego generar la mazmorra situando estas habitaciones en un espacio de modo estocástico y espacialmente lógico (sin superposiciones). Estos sistemas de generación procedimental modular son también utilizados en la generación de entornos urbanos, vehículos o armas, prediseñando sus elementos por separado y planificando un generador que los una de forma más o menos lógica. Por lo que se refiere a la literatura en este campo, existen dos compilaciones de artículos sobre la generación procedimental en los videojuegos, la de Shaker et al. (2016) con el libro *Procedural Content Generation in Games* y la de Tanya Short et al. con el volumen titulado *Procedural Generation in Game Design* (2017).

Como se ha explicado, la rejugabilidad fue desde el inicio uno de los principales argumentos de la industria del videojuego como justificación para la creación de algoritmos de

¹⁶ Gonzalo Frasca (2003) utiliza de forma parecida el concepto de simulation rhetorics.

generación procedimental. Derivados de esta exploración mecánica surgieron títulos como *Rogue* (Glenn Wichman y Michael Toy, 1980), el primer videojuego reconocido por su sistema de generación de mazmorras y cuyo nombre ha servido luego como epónimo para el género de videojuegos *Roguelike* o *Roguelite*. También por los mismos motivos se desarrollaron juegos como *The sentinel* (Firebird, 1986), que contenía 10.000 niveles diferentes en tan solo 48k o *Elite* (Acornsoft, 1984), cuyo diseño inicial planteaba la posibilidad de contener 2^{48} (2 elevado a la 48^{17}) galaxias con 256 sistemas solares en cada una de ellas (Hiranand, 2015). El último videojuego que ha llevado la generación procedimental a un nuevo nivel de complejidad es *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), con una capacidad de 18 quintillones de planetas (Hiranand, 2015). Todos los planetas tienen su terreno, su fauna alienígena, su flora particular y su propio clima y, como el universo entero se ha generado a través de una sola semilla (sistema no estocástico), todos los jugadores juegan en el mismo universo y si visitan el mismo planeta, verán las mismas cosas.

3.3.2. Tipos de generadores procedimentales

Para Kline y Hetu (2011) la clave para un buen diseño de juegos con sistemas procedimentales radica en reemplazar la aleatoriedad uniforme con aleatoriedad direccional. La aleatoriedad uniforme hace referencia a elementos de aleatoriedad de baja granularidad. Un ejemplo de aleatoriedad de baja granularidad es un sistema que genere una habitación estableciendo primero los metros cuadrados, luego si hay o no criaturas, qué criaturas, qué objetos y qué entradas y salidas. La aleatoriedad direccional hace referencia a la creación modular de contenidos. Esta direccionalidad se consigue dedicando esfuerzo en la creación de unidades de contenido individuales y lógicas (parecidos a los módulos) y con la alteración del algoritmo que las concatena o ensambla. Los JRAs definen estos tipos de algoritmos en sus reglamentos. Smith (2015) explora algunos de estos algoritmos de ensamblaje en los juegos de mesa, análogos de los JRAs. En primer lugar, describe directamente algoritmos modulares particulares de los JRAs, como el sistema llamado *Dungeon Geomorphs* (Gygax, 1976), que permite generar mazmorras de “infinitas” formas mediante la generación

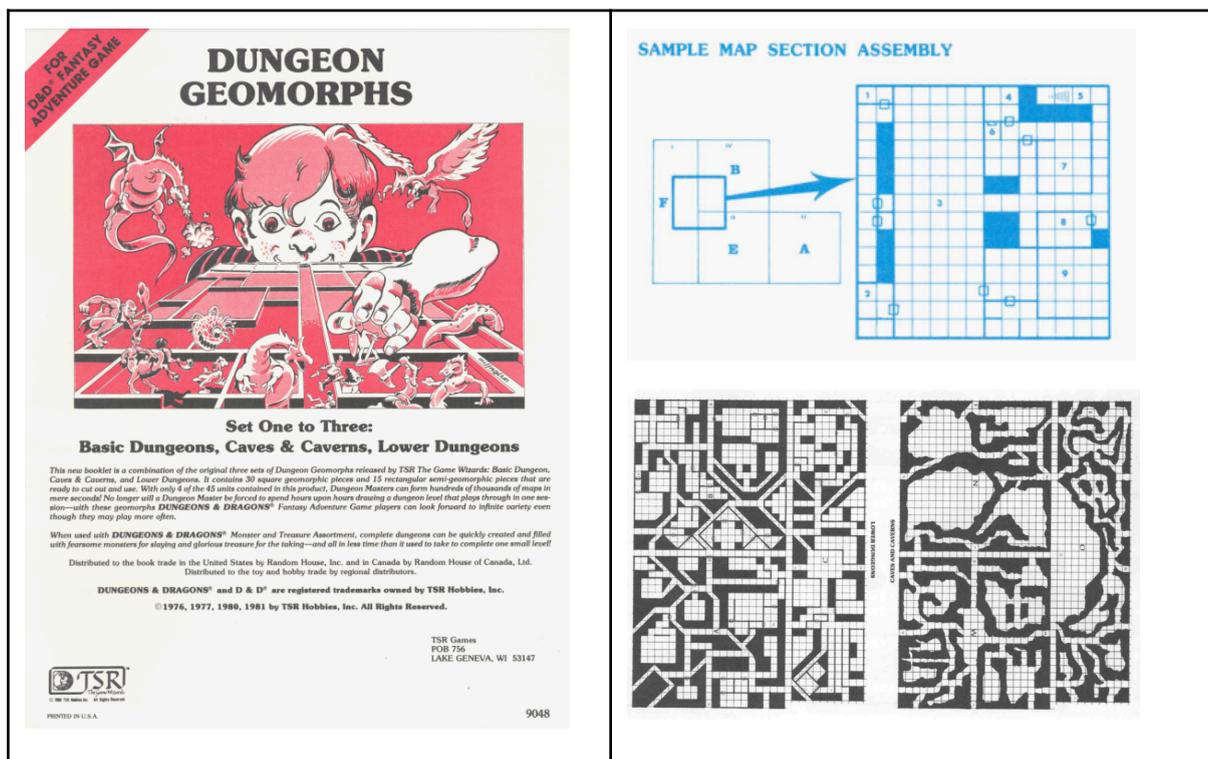
¹⁷

procedimental modular de sus salas, pasillos, trampas, habitaciones y demás espacios y cuya portada y páginas interiores se puede ver en la Figura 5.

Each map section is identified by a letter (from A to O), and numerals (from I to IV) are placed along each edge. By selecting a map section and indicating its north side by the numeral, a piece may be used in any position (not necessarily “right-side up”) and in any combination with other sections. Each map section has at least two entry points on each side, ensuring that the map sections will connect properly however they are placed. Thus, with this set of GEOMORPHS alone, the DM may quickly and easily create dungeon levels of all sizes and shapes - and ALL DIFFERENT! (p. 1)

Figura 5

Primera edición de Dungeon Geomorphs de Gary Gygax



Nota: Escaneado del original *Dungeon Geomorphs* (TSR, 1976), página 1 y página 18, contraportada

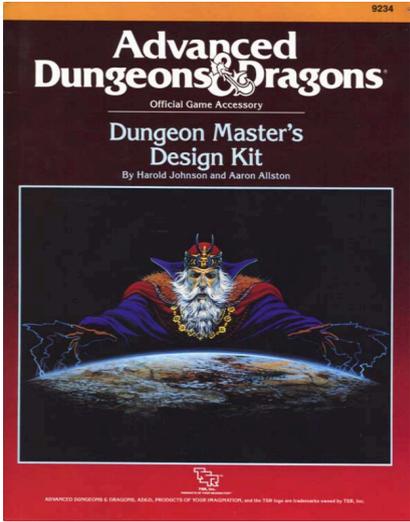
Desde la perspectiva de la generación procedimental, la diferencia principal entre los juegos analógicos y digitales sigue siendo la cantidad de información disponible para el jugador, que

en el caso analógico, al menos para el DJ, suele ser perfecta. Es decir, los jugadores o el DJ tienen acceso al sistema de generación y conocen sus límites y riesgos, además de manipular el procedimiento generador, bien con elementos deterministas, como los puntos de destino o con elementos estocásticos, como las comprobaciones de acciones realizadas con dados. En el medio digital, en cambio, la información suele ser imperfecta. Es decir, el sistema está programado y es ofuscado al jugador, y no solo está escondido, sino que además no es accesible, en el sentido de que el jugador, al no conocerlo, no lo puede manipular. Desde una perspectiva narrativista, puede parecer adecuado ofuscar el sistema mecánico al jugador para lograr un mayor nivel de inmersión, pero desde una perspectiva lúdica, se pierde capacidad generadora (Murray, 2017). El ofuscamiento provocado por el código, no exime de la capacidad del usuario para llegar a intuir el sistema mediante el reconocimiento de patrones, lo que se acaba convirtiendo en un juego dentro de un juego y, como se verá más adelante, en un posible problema.

Si el primer acercamiento al concepto de aleatoriedad direccional, que planteaban Kline y Hetu (2011), era modular, el segundo acercamiento al concepto de aleatoriedad direccional es el ensamblaje algorítmico (Smith, 2015, p. 2). Este sistema introduce dos cambios importantes: por un lado, un nivel de granularidad superior, pasando del módulo al detalle y, por otro lado, aunque no en el entorno digital, hace partícipe al jugador del sistema, con la esperanza de generar una experiencia de juego divertida al manipular la dinámica de generación. Smith (2015), menciona las tablas de encuentros de los JRAs como ejemplo clásico de este sistema de generación procedimental algorítmico (p. 2). Dos propuestas de ensamblaje algorítmico se hallan en el manual de *Advanced Dungeons & Dragons* (Gygax, 1979), o en el suplemento *Dungeons Masters Design Kit* (TSR, 1988), que incluía hojas de registro para crear habitaciones, trampas, puzzles, eventos e incluso una matriz de persecución. En este kit de diseño, además, en su sección final se incluyen tablas (Figura 8.) para generar aventuras que incluyen el tema general de la aventura, el objetivo, el gancho o *Macguffin*, o la ambientación (*setting*) y muchas otras más (p. 71). Con todas estas tablas se pueden configurar estructuras narrativas casi infinitas. Pero intentar construir un relato basándose únicamente en la generación procedimental es un escenario que incluso los propios diseñadores de *Dungeons & Dragons* no recomiendan (Cook et al. 1981, p. 59).

Figura 6

Primera edición de *Dungeon Master's design kit*, de Gary Gygax

<p>Roll 1d100:</p> <p>01-40 Action/Adventure 41-50 Comedy 51-65 Espionage 66-80 Horror 81-85 Mystery 86-90 Revenge 91-95 Romance 96-00 Roll Twice, Ignoring Further Rolls of 96-00</p>	<p>Roll 1d100:</p> <p>01-05 Clear Name 06-10 Escape 10-20 Explore a New Area 20-25 Encounter Old Villain 26-35 Gain Money 36-45 Gain Power 46-55 Protect Endangered NPC(s) 56-60 Rescue NPC(s) 61-65 Retrieve Item 66-70 Settle a Debt 71-80 Survive Environment 81-95 Thwart Monstrous Plan 96-00 Win War</p>
<p>Tema, p. 69</p>	<p>Objetivo, p. 70</p>
<p>Roll 1d100:</p> <p>01-20: Dying Delivery 21-30: Grim Necessity 31-40: Hero Offended 41-50: Legend and Rumor 51-55: Mistaken Identity 56-65: Mystery Woman 66-80: Old Enemy 81-90: Old Friend 91-00: Pressing Buttons</p>	<p>Roll 1d100:</p> <p>01-05 Alternate Plane 06-25 Cosmopolitan City 26-45 Exotic Distant Land 46-50 Hero's Home Town 51-70 On the Road 71-80 On the Sea 81-90 Torturous Terrain 91-95 Under the Ground 96-00 Under the Sea</p>
<p>El gancho, p. 71</p>	<p>La ambientación exterior, p. 72</p>
<p>Roll 1d100 Twice:</p> <p>01-05 Catacombs 06-10 Caves of Magical Folk 11-20 Classic Dungeon 21-23 Craftsmen's Chambers/ Quarter 24-33 Demi-human Community 34-35 Laboratory 36-40 Legendary Forest 41-45 Lost City 46-50 Madman's Fortress 51-52 Magical Lake 53-62 Mansion of Powerful NPC 63-67 Military Encampment 68-72 Palace of the Ruler 73-77 Ruins 78-80 Shacktown of the Oppressed 81-90 Tavern/Inn 91-00 Temple/Church</p>	
<p>La ambientación interior, p. 73</p>	<p>Portada del documento</p>

Nota: Escaneado del original. *Dungeons Masters Design Kit* (TSR, 1988)

Otros tipos de *artefactos* procedimentales, como los denomina Compton (2019), se configuran en función del objetivo generativo del sistema (p.3). El diseñador primero debe especificar claramente cuáles son los objetivos del artefacto que quiere crear, antes de diseñar el sistema generativo o generador procedimental. Compton (2019) recomienda trabajar con limitaciones y explica que los mejores generadores son aquellos en los que el diseñador puede describir estas limitaciones de modo concreto (p. 4). Además, según este autor y diseñador de juegos, el objetivo de un sistema de generación procedimental no es el de crear un artefacto perfecto, sino el de crear un cierto rango de artefactos con determinadas características (p. 4). Compton (2019) especifica las virtudes de un buen método de generación procedimental (p. 5):

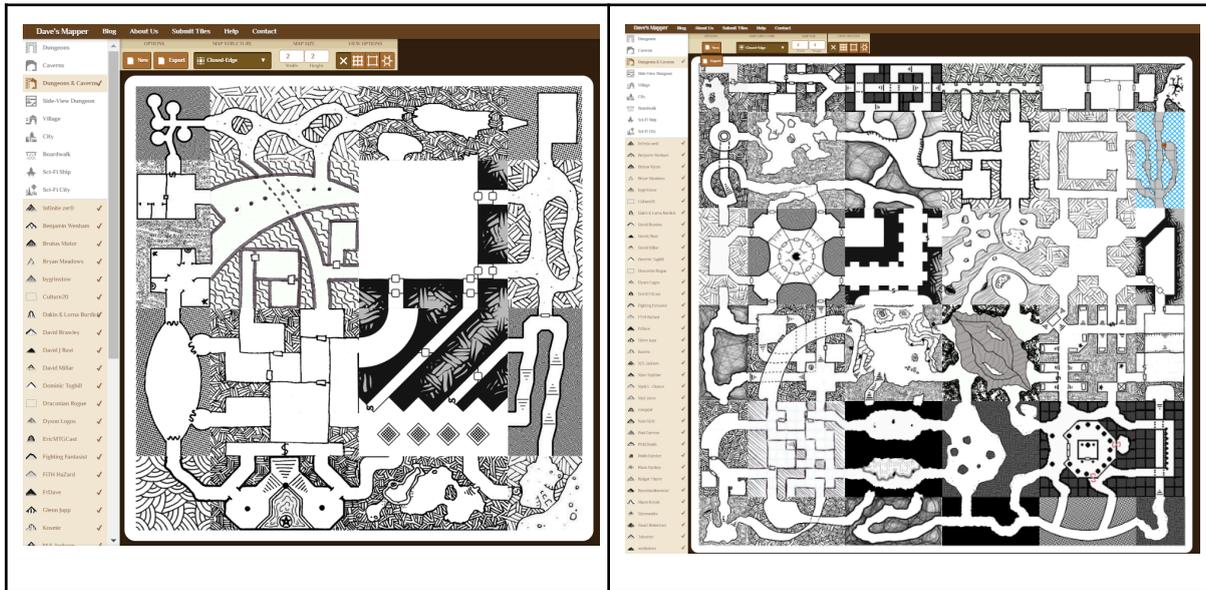
- Encapsular el conocimiento de las opciones (habilidad A)
- Crear alguna estructura (habilidad B)
- Codificar reglas condicionales para opciones (A2)
- Crear variabilidad en la estructura (B2)
- Ser capaz de plantearse preguntas sobre sus limitaciones (¿he resuelto esto?) (habilidad C)

Tomando como fundamento estas directrices, Compton (2019) describe diversos tipos de generación procedimental. El primer método es la distribución, que es el método o modelo generativo más sencillo y se relaciona con la virtud A. Se fundamenta en la necesidad de distribuir un grupo o conjunto de elementos en el espacio o a lo largo del tiempo. Un ejemplo en los juegos de rol se encuentra en la distribución de los monstruos o criaturas errantes en una mazmorra (p. 6). El segundo método es la parametrización, que codifica las reglas condicionales para estas opciones y se relaciona con la virtud A2. Es decir, las criaturas que aparezcan pueden tener condiciones o reglas especiales que garanticen o validen su aparición dentro de un sistema generativo, estas reglas pueden estar relacionadas con el clima, el hábitat, del ciclo diario o nocturno u otros vectores como el ruido, el olor o el número de sujetos que aparecen y su moral o motivación. El botín es otro escenario en el que se puede implementar el modelo de generación por distribución. La distribución de botín de niveles superiores en zonas más peligrosas o que requieran personajes mejor preparados o de mayor

nivel es otra implementación de la virtud A2, es decir, la parametrización de la distribución. El tercer modelo es el paramétrico, que se relaciona con la variabilidad de una estructura predefinida, como puede ser el número de extremidades de una criatura alienígena o la forma, color y textura de las mismas. Un ejemplo de aplicación del método o modelo paramétrico se encuentra en la edad, altura, peso o el color del pelo o de los ojos de un PJ o un PNJ. Compton (2019) dice que con este modelo el usuario siempre puede ver variaciones nuevas, pero nunca nada realmente sorprendente (p. 7). Un elemento importante de este modelo de generación procedimental es su predisposición a exponer los parámetros a vectores identificables con facilidad por el jugador, de este modo se incentiva la interacción con el generador. La estructura inicial puede ser predefinida o generada a través de la parametrización de un modelo base y se relaciona con la virtud B, siendo la creación de la variabilidad de esta estructura base lo que Compton (2019) califica como virtud B2. El cuarto modelo de generación es aquel que se basa en la distribución en mosaico de fragmentos modulares de un conjunto. Estos fragmentos modulares, llamados también baldosas o losetas (tiles), son predefinidos por los diseñadores y se distribuyen bien al principio de la sesión, bien gracias a un sistema algorítmico procedimental durante el transcurso de la misma. Este es el modelo modular propuesto por Kline y Hetu (2011) y ampliado por Smith (2015). Desde la perspectiva modular, el sitio web davesmapper.com realizó un proyecto basado en la metodología de geomorfos sugerida por Gygax, que sitúa diferentes losetas diseñadas y dibujadas por diferentes ilustradores dentro del mapa de una mazmorra con un tamaño predefinido parametrizable, cuyos resultados se pueden observar en la Figura 7.

Figura 7

Aplicación para la generación dinámica y procedimental de Daves Mapper



Nota: Capturas de pantalla de elaboración propia extraídas de <https://davesmapper.com/>

Además de los cuatro modelos principales, Compton (2019) propone otros modelos, como el modelo gramático (p.9), una aproximación atómica a la generación procedimental, fundamentada en la concepción de que las cosas grandes y complejas están construidas de otras más pequeñas y estas más pequeñas a su vez de otras todavía más pequeñas. También describe los modelos de resolución de limitaciones por fuerza bruta, que hacen referencia a la generación procedimental de las diferentes soluciones posibles a un problema una a una, de forma secuencial, por ensayo y error. Otros tipos de modelos planteados por Compton (2019) toman como referencia la simulación de comportamientos observados en el entorno natural, como, por ejemplo, el comportamiento de las hormigas, el de las bandadas de pájaros, el de un cultivo de bacterias o la distribución de las redes de neuronas o el crecimiento de las grandes ciudades. Relacionado con estos modelos de entorno natural, finalmente, Compton (2019) hace referencia a los dos últimos modelos, el modelo de los algoritmos genéticos o evolutivos, usado en escenarios generativos que quieren simular crecimiento o evolución de determinados elementos, como podría ser, por ejemplo, la vegetación o una flor¹⁸. En este

¹⁸ En el campo de la generación procedimental de entornos digitales o virtuales, algunos de los algoritmos utilizados, por ejemplo, son el L-System de Aristides Lindenmayer (1968), utilizado inicialmente para simular el crecimiento de vegetación, y aplicado luego a la generación procedimental de edificios modulares, entornos

sentido, el diseñador describe los puntos importantes de un algoritmo genético: “A genetic algorithm needs three things: 1. Something you can modify (a “genotype”) 2. Something you can judge (a “phenotype”) 3. A way to turn the first into the second” (p.11). Finalmente, el autor describe los autómatas celulares, que hacen referencia a agentes muy simples que trabajan en paralelo. Un ejemplo de esta aplicación es el popular *Conway’s Game of Life*, muy parecido en su funcionamiento al modelo procedimental en tiempo de juego de los JRDs *Dwarf Fortress* (Adams, 2006) o *Caves of Qud* (Freehold Games, 2015).

Kazemi (2019), recomienda, al contrario que Compton (2019), no empezar por las limitaciones y un modelo concreto, sino empezar por algún tipo de interacción simple y si funciona, añadir elementos progresivamente para enriquecer el artefacto (p.18). El autor sugiere, como metodología fundamental, parametrizar la generación procedimental con el contexto del momento del juego, es decir, con el estado del mundo y con el historial de comportamiento del jugador (pp. 18-19). En la misma dirección que Kazemi y en sintonía con algunos de los modelos paramétricos de Compton (2019), Horneman (2019) recomienda la mezcla de contenido generado con contenido diseñado a mano y plantea la generación procedimental, no como una herramienta para construir un juego, sino como una herramienta auxiliar al contenido predeterminado (p. 46). En este sentido, Horneman (2019) se acoge a la aproximación de arriba a abajo de Compton (2019), en contraposición a la de abajo a arriba de Kazemi (2019), y dice que la generación procedimental de contenido desplaza el control del contenido del autor al sistema, y lo reemplaza con reglamentos indirectos y sistemas mecánicos y se comporta a menudo de modo inesperado. Para el autor, un campo tan o más importante que el modelado de la generación procedimental, es el de como esta se conceptualiza, mide y evalúa (p. 47). Bruno Dias (2019) se alinea con Horneman (2019) al reconocer que una de las claves de la generación procedimental narrativa balanceada es la mezcla de contenido generado con contenido hecho a mano.

urbanos y ciudades, o el algoritmo de forma de diamante, utilizado para generar exteriores como montañas, colinas, bosques o islas. Algunos algoritmos clásicos de este campo son, por ejemplo, la triangulación Voronoi-Delaunay o los algoritmos basados en ruido Perlin/Simplex. Otros algoritmos son los denominados teleológicos (en lugar de ontogenéticos, como los descritos hasta ahora), cuyo objetivo es recrear modelos realistas del entorno físico, son por ejemplo algoritmos de gotas de lluvia, de propagación del fuego, de dinámicas de fluidos o de vida artificial. (Compton, 2019, p. 50)

Most of the procedural generation methods used in games and generative art tend to involve a human author providing opinionated scaffolding within which a computer can generate content. Whether you're writing a Tracery grammar or a procedural level generator, you're usually trying to find the right balance between hand-authored and computer-authored content. (p. 221)

Todos los modelos, por avanzados y complejos que sean, generan diferentes grados de disonancia o inquietud al ser observados desde la perspectiva humana, acostumbrada a reconocer patrones lógicos. Los sistemas de generación procedimental también pueden crear problemas con la generación de elementos ofensivos, como nombres insultantes, racistas o humillantes, o combinaciones de colores o deformidades que son difíciles de definir o catalogar como malas y, por tanto, de filtrar (Compton, 2019, p. 14). Pero la principal razón por la que un contenido generado de forma procedimental puede fallar en su cometido es por la falta de interés dramático o narrativo para el usuario, por la falta de unicidad. Compton lo describe así:

Perceptual uniqueness is much more difficult. It is the difference between an actor being a face in a crowd scene and a character that is memorable. Does each artifact have a distinct personality? (...) Perceptual differentiation is the feeling that this piece of content is not identical to the last. A user glancing at a line of trees can tell if they are identical or less varied than expected, suggesting unnaturalness. (p. 15).

Cook (2019) explica que las formas de introducir aberraciones en el generador procedimental son muchas y a veces se diseñan e implementan de forma accidental (p. 50). El autor pone como ejemplo un sistema que inventaron para generar inscripciones en tumbas presentes en uno de los videojuegos en los que trabajó y que accidentalmente podía generar combinaciones con implicaciones de género y sexualidad de los difuntos que en ellas descansaban. (p. 51). Una herramienta de corrección propuesta por Cook (2019) y conceptualizada ya por Kazemi (2019) en sus *Twitterbots* son las listas de palabras prohibidas (*Banlists*). Distintos sistemas han usado diferentes técnicas para generar contenidos procedimentales, tomando como punto de partida contenido generado por humanos en otras

plataformas como *Google*, o *Twitch*. Cook describe, por ejemplo, “a technique called “Google milking”, coined by researcher Tony Veale.”, que consiste en escribir una palabra o concepto en el buscador de Google y comprobar las ofertas del sistema predictivo de autocompleción. Esta técnica, evidentemente, es muy peligrosa y necesita de un sistema secundario de validación¹⁹.

If you typed in “priest” as the player character, one of your abilities would be “abuse child”. If you typed in “man” your enemies were women. If you typed in “Muslim” your abilities included “kill”. People don’t just type into Google things that they’ve directly observed—they type in stereotypes, rumors, misconceptions, hate speech, conspiracy theories and worse (p. 56)

Otra de las soluciones, que interpela a esta tesis de cerca, recomienda ceder parte del potencial creativo a los usuarios, con el objetivo de generar narrativas colaborativas, “Getting input de people can produce much more interesting and varied content: they can add a dose of human creativity into a rigid system, and they can help make a generator feel personalized and unique for a particular player” (Cook, 2019, p. 58). Esta solución tampoco está exenta de problemáticas, pues al introducir el elemento humano como validador del contenido, también se expone dicho contenido a un uso privilegiado. Como corolario, buena parte de estos autores advierten de que a menudo se opta por diseñar un sistema de generación procedimental por motivos de falta de recursos para generar el contenido, pero que el diseño, desarrollo, testeo y balanceo de un sistema de generación procedimental suele ser mucho más trabajo del que se supone. Dias (2019), sentencia: “Procedural generation is, effectively, a way of getting 200% of the content with 400% of the work” (p. 203). Con el advenimiento de la inteligencia artificial, los generadores de textos como GhatGPT, el *deep learning*, el *machine learning* y el *big data* o las redes neuronales, las nuevas formas de generación procedimental todavía están por explorar y es de presumir que ofrecerán nuevas soluciones y campos de estudio en lo que se refiere a la generación procedimental de narrativas interactivas como a las posibles reconciliaciones de la paradoja de la narrativa interactiva.

¹⁹ Un ejemplo de este escenario peligroso fue el Twitterbot de Microsoft, Tay, que fue apagado a las pocas horas de ser puesto en funcionamiento en 2016.

Otros investigadores, como Hendrikx (2011) o Lindenmayer y Aversa (2015) han propuesto tipologías de herramientas orientadas a la generación procedimental que complementan la ontología de la narrativa procedimental y que en general, se pueden dividir en dos tipos: las que se ejecutan tomando una semilla predeterminada por los diseñadores y las que se ejecutan con una semilla definida por el usuario. Lindenmayer y Aversa (2015) describen un tipo de generación procedimental basada en la experiencia previa del usuario o del jugador para crear nuevo contenido, a la que llama *Experience-Driven Procedural Content Generation* (p. 34), que se alinea con los otros modelos que se fundamentan en la participación y comportamiento previo por parte del usuario, como el modelo de Compton (2019). Siguiendo a estos dos autores y a lo expuesto con anterioridad, los diferentes tipos de generación procedimental pueden ser categorizados según el objetivo (tipos de contenido) o según la tecnología y el modelo de diseño de su algoritmo, esta categorización se muestra en la Tabla 19.

Tabla 19

Categorización según el objetivo, la tecnología y el modelo de diseño de su algoritmo de un sistema procedimental

Objetivos (Tipos de contenido)	Tecnología y modelos de diseño
Textos y narrativa	Algorítmico procedimental
Espacios	Algorítmico estocástico
Niveles	Basada en búsquedas
Arquitecturas	Sistemas dinámicos (Massive, STALKER)
Objetos	Natural Language Processing (Façade)
Armas	Experience-Driven PCG
Personajes	Distribución
Eventos	Paramétrico
Misiones	Modular
Elementos de trama	Gramático
Arte	Resolución de limitaciones
	Simulación natural

Objetivos (Tipos de contenido)	Tecnología y modelos de diseño
Texturas	Genético evolutivo
VFX	Autómatas celulares
Reglamento	Asistido por texto predictivo y cadenas de
Puzzles	Markov
Música adaptativa	Asistido por chats y chatbots
Efectos sonoros	Asistido por redes neuronales, deep learning, machine learning o big data

3.3.3. De la generación procedimental a la narrativa procedimental

Como se ha visto hasta el momento, la generación procedimental es la creación de contenido gracias a un proceso o mecanismo algorítmico o estocástico (Smith, 2015; Kline y Hetu, 2019, Compton, 2019). De este modo, la narrativa que se genera gracias a estos procesos, al ser en sí misma un tipo de contenido, se puede denominar narrativa procedimental, algorítmica o estocástica. Desde este punto de vista, en narrativa procedimental se puede hablar de: procedimientos algorítmicos, como consultar un resultado entre dos vectores predeterminados en una tabla (valor de ataque vs valor de defensa), procedimientos estocásticos, como lanzar un dado en una tabla y consultar el resultado (tabla de encuentros aleatorios) o procedimientos heurísticos, como consultar las opciones de una tabla y escoger con libertad el que se desee, dependiendo del momento y el lugar, de las motivaciones intrínsecas y extrínsecas del jugador o de su comportamiento anterior (historial de acciones).

Para poder discernir entre las narrativas generadas por procedimientos simulacionistas y las generadas por procedimientos narrativistas, la clave reside en identificar el foco del evento que plantean, desarrollan o resuelven. Un evento puede tomar diversas formas y plantearse desde distintas perspectivas, como se ha visto en la sección 3.2.3. *El Evento: Pulsaciones, nodos y storylets*. Un procedimiento mecánico simulacionista puede generar eventos narrativos implícitos, es decir, eventos donde el objetivo es resolver un problema, como un

ataque, o escalar una pared, e inevitablemente los resultados tendrán consecuencias narrativas. En cambio, en un procedimiento narrativo el foco está en generar contenido narrativo, eventos narrativos. Por ejemplo, en la creación del personaje del JRA *Trophy Dark* (Ross, 2022), se pide al jugador que lance los dados con el objetivo de generar su ocupación, sus antecedentes o su misión en la vida (*drive*). También puede lanzarlos para generar un nombre o para seleccionar los rituales que conoce PJ. En algunos casos, como en la elección de su nombre, la generación de estos datos no tiene un foco narrativo ni mecánico. En otros, como la definición de los antecedentes u ocupación previa del personaje, se genera un evento narrativo en retrospectiva. La historia de ese personaje no cambia en ese momento porque se llame de un modo u otro, pero sí cambia al desvelarse su pasado o su misión en la vida. Entonces, ¿qué información afecta a la narrativa de forma central y, por tanto, se puede considerar generación procedimental narrativa explícita y qué información afecta a la narrativa de forma lateral y, por tanto, se puede considerar generación procedimental implícita? En el ejemplo de *Trophy Dark* (Ross, 2022), los sistemas procedimentales que hacen referencia a la ocupación anterior, la familia de procedencia y en general a todos los datos de los antecedentes del personaje, son sistemas procedimentales narrativos explícitos, puesto que inciden directamente en su historia, en el relato de su vida. Del mismo modo, los objetivos y misiones que el personaje decida afrontar también formarán parte de esta historia y los obstáculos, encuentros y eventos a los que se enfrente o de los que disfrute, son los ladrillos con los que se construirá el relato de sus aventuras y, por tanto, son también elementos narrativos explícitos. Por otro lado, el sistema de combate del juego, el sistema de recompensas, las tablas de tesoros, nombres o habilidades, son sistemas de generación procedimental accesorios al relato, no centrales, y, por tanto, narrativas procedimentales implícitas. Su foco no es la generación de elementos narrativos, sino la resolución de conflictos mecánicos simulacionistas. El sistema de resolución de acciones es un híbrido entre los dos planteamientos. Por un lado, permite resolver conflictos mecánicos sobre si una acción se ejecuta o no, y gradúa el nivel de éxito y fracaso, (sí, pero..., no, pero...). Por otro lado, permite al jugador y al grupo de jugadores, i) interpretar narrativamente los resultados, es decir, a explicar qué es exactamente lo que pasa y como pasa, repartiendo, de este modo, parte de la autoría sobre la resolución del conflicto entre los miembros del grupo, ii) ofrece mecánicas narrativas a los miembros del grupo, permitiéndoles añadir datos que ayuden a la

resolución de la acción, a cambio de negociar (*Devil's bargain*) elementos negativos, como la pérdida de un objeto, la separación del grupo o el levantar sospechas indeseadas. En la Tabla 20 se resumen estos procedimientos y se dividen entre narrativos y mecánicos.

Tabla 20

Procedimientos narrativos y mecánicos explícitos e implícitos

Procedimientos Narrativos explícitos (Narrativos)	Procedimientos Narrativos implícitos (Simulacionistas)
Ocupación anterior	Sistemas de combate
Familia	Sistemas de recompensas
Objetivos y misiones	Tablas de tesoros
Tablas de encuentros y eventos	Tablas de nombres o habilidades
Sistema de comprobación de acciones	

La narrativa procedimental forma parte del núcleo principal de dinámicas en los JRAs. Tanto si las mecánicas narrativas son implícitas como si son explícitas, el objetivo principal de los JRAs de género narrativo, es generar una historia, el relato predomina por encima del reto. En los JRDs el enfoque es diferente, priman otras características como la exploración de espacios, la superación de retos y el despliegue clásico de la narrativa en forma de diálogos y textos guionizados o de diarios de los PNJs, colocados estratégicamente en el espacio a explorar (Murray, 2017; Jenkins, 2004; Crawford, 2012).

La sensación de novedad y de exploración de un espacio de posibilidades amplio es descrita por Lumpkin (2019) cuando destaca la incertidumbre positiva que se genera en la mesa de juego cuando las reglas interactúan con los generadores de contenido en modos que generan relatos imprevisibles pero curados por los jugadores. Para Lumpkin, a pesar de que los jugadores tengan un objetivo vago en mente cuando empieza la sesión, “none of us knows

what's going to happen in today's game" (p. 265). El autor explica que los sistemas de generación procedimental narrativos explícitos brillan especialmente cuando se enfrentan a dichas mecánicas y empujan a los jugadores a tomar decisiones interesantes (p. 268). Desde este punto de partida, según el diseñador, es fácil explorar qué es aquello que crea relatos atractivos en una mesa de juego y qué tipos de estructuras son aquellas que refuerzan la narrativa procedimental explícita y favorecen la aparición de narrativas emergentes (p. 268). Horneman (2019) se pregunta cuáles son los argumentos para utilizar la narrativa procedimental y menciona algunos que refuerzan las que se han explorado con anterioridad en este estudio: "It can be to create the unique appeal of infinite worlds (Elite, No Man's Sky) and extremely deep possibility spaces (Dwarf Fortress), replayability (Spelunky, roguelikes), or evocative juxtapositions and the aesthetics of randomness (Twitter bots)" (p. 37). Además de estos argumentos en favor de la generación procedimental de narrativas, Horneman añade otro más: el de la adaptación de un juego y su relato a las elecciones de los jugadores y al estado actual del mundo de juego. (p. 37). Jill Murray (2019), se posiciona al argumentar sobre los mismos parámetros que Horneman (2019). Si bien Murray se muestra más holístico en las tipologías, también se muestra más concreto en la solución: el estudio de la estructura y como esta se proporciona al jugador.

As a people, we narrative designers are obsessed with the idea of innovation. That's why we give so many talks about it. What does it mean for a game narrative to be branching, linear, truly non-linear, open-world, choice-driven, player-generated, environmental, diegetic? What can procedural generation add or take away? What is the newest, freshest, cleverest delivery mechanism for story? It doesn't take long for narrative discussions to adopt a focus on structure and delivery because those are things we can measure and test (p. 23)

Murray (2019) se pregunta: ¿Puede la forma y la ejecución de una historia inspirar su contenido? (p. 25) y explica que quiere crear sistemas lúdicos que generen estructuras narrativas y luego observar qué tipo de historia sugieren:

I toyed with different subversions of choice, randomness, and exposure to information to make potential outcomes more and less readable to the player (...) The structures that began to emerge had minds of their own, creating shapes and patterns I hadn't anticipated (p. 25).

Murray (2019) destaca el concepto de mundo abierto (p. 31). Para el autor, los mundos abiertos proporcionan al jugador la sensación de perderse en una ficción más grande que uno mismo y entonces, a través de la exploración, del combate y de otras mecánicas, aprender cómo funciona esa realidad y dominarla. Se plantean, de este modo, por parte de Murray (2019) u Horneman (2019), diferentes aproximaciones al diseño de sistemas procedimentales de generación de narrativas. Para Murray (2019) la clave reside en diseñar un entorno abierto y facilitar el acceso y la capacidad de estructuración narrativa al jugador. Es decir, en hacer partícipe al jugador del sistema de generación, a invitarlo a crear la historia y ceder parte de la autoría de la misma. Lo que la autora propone es que con la narrativa procedimental, el juego no está en el acceso a la historia generada, si no en el cómo se ha generado. Horneman (2019), en cambio, observa la solución desde una perspectiva estructural y sistémica, no desde la coautoría, como Murray (2019). El autor plantea lo idóneo de correlacionar un evento con otro mediante un sistema de pesos. De este modo, Horneman (2019) separa el problema de decidir cómo se construye la narrativa en tiempo real, de modo procedimental, del problema de crear una narrativa fragmentada en eventos. Es decir, Horneman (2019) discierne entre estructura y contenido, "Common concerns with content selection algorithms are avoiding unnecessary receptiveness and unintentional patterns, as well as implementing a weighting system so more remarkable bits occur less often" (p. 43). Estos sistemas de pesos determinan el potencial selectivo de una pulsación narrativa en función del contexto y del estado del mundo en un momento determinado del juego, tanto espacialmente, es decir, según dónde se encuentra el personaje, como heurísticamente, es decir, por las interacciones y elecciones que ha realizado hasta ese determinado momento. Un ejemplo de este tipo de sistemas es el sistema *Lume*, de Mason et al. (2019), que funciona con un aparato concatenador parecido al que propone Horneman (2019), basado en la electividad de las siguientes pulsaciones o eventos según su peso, calculando estos pesos con precondiciones y postcondiciones, es decir, según el contexto.

El contexto, pues, aparece como un elemento clave en la solución de varios investigadores. Según las posiciones expuestas hasta este punto, se identifican los siguientes tipos de contextos: el contexto espacial, que hace referencia al lugar donde se encuentra el personaje. El contexto histórico, relacionado con los antecedentes del personaje, que hace referencia tanto a su familia, condiciones de nacimiento, personalidad, carácter, ocupación o recursos en general (el historial). El contexto del conocimiento del mundo (ontológico-epistémico) que el personaje tiene hasta ese determinado momento, que hace referencia a las averiguaciones, la información y el entramado inteligible de la realidad ficcional. El contexto heurístico, que hace referencia al comportamiento del personaje hasta el momento, de sus elecciones, de los riesgos que ha tomado, y que derivan a su vez en un contexto social, es decir, a como se ha relacionado con los PNJs o con otros PJs a lo largo del juego (el histórico). Existen otros contextos (Temporal, climático/ecológico) e incluso metacontextos relativos a la posición de una determinada pulsación o evento en una estructura narrativa concreta.

Horneman (2019) todavía realiza otra propuesta, que en el análisis de transcripciones se ha identificado como de gran importancia, referente a no frenar la dinámica o la inercia del jugador con las elecciones, “‘You convinced the witch to give you her monster-killing potion? Excellent! Now it should be easy to wipe the monsters out’ versus ‘You didn’t get the witch’s potion? Well, you can still kill the monsters, but it will be harder.’” (p. 45). El autor se refiere a esta dinámica como **dinámica transicional**. Es decir, incorporar como procedimiento o como método el *fail forward* de *El Arte de Fallar* de Juul (2016), el evitar decir a los jugadores que se les ha bloqueado un camino u opción. Cada acción tiene consecuencias, pero siempre se realiza, mejor o peor. La dinámica transicional de Horneman (2019) recuerda a aquella máxima apócrifa de los JRA que reza “como DJ, nunca digas que no a tus jugadores, o lo hacen o que lancen un dado”. En resumen, Horneman (2019) propone como pilares de la narrativa procedimental; un buen sistema estructural basado en pesos, una buena definición de contextos para sustentar el sistema de pesos y una dinámica transicional que no frene la inercia del jugador.

Finalmente, complementando las aportaciones de Horneman (2019) y Murray (2019), con quien se alinean de modo directo, Keenan y Hill (2019), ponen el foco en el jugador, reproduciendo una metodología de tipo *playercentric* (Fullerton, 2018). Para los autores existen tres respuestas o escenarios que convierten una narrativa estática y determinista en una historia dinámica. Por un lado, el mismo contenido predeterminado debe crear diferentes significados para diferentes jugadores. Por otro lado, el contenido debe ser responsivo con las elecciones de los jugadores. En tercer lugar, el contenido debe hacer avanzar el juego en direcciones novedosas siempre que sea posible (Keenan y Hill, 2019, p. 93). El primer punto se relaciona directamente con cómo diferentes jugadores, delante de las mismas pulsaciones, generan relatos diametralmente opuestos, autenticándolos desde su propia idiosincrasia. El segundo punto se relaciona con la propuesta de definiciones de contexto de Horneman (2019) y de hecho, la complementa. El contexto puede ser informativo o puede ser responsivo, adaptándose a las decisiones y comportamiento del jugador. El tercer punto se relaciona con las dinámicas narrativas más problemáticas, pues es cierto que no todos los generadores de elementos narrativos hacen avanzar la trama, como también lo es que no siempre es en direcciones novedosas.

Como se ha ido comprobando a lo largo de este capítulo y de sus secciones, la generación procedimental de contenidos es una disciplina que se puede estudiar desde diferentes perspectivas y aproximaciones. Las aproximaciones se vinculan a veces a sistemas estructurales y a veces a sistemas heurísticos, pero en cualquier caso y a pesar de que se puedan categorizar en estos dos grandes grupos, sigue siendo una tarea compleja y con muchas aristas. Por todo lo visto hasta ahora, la narrativa procedimental se define como aquella que se genera gracias a un proceso o mecanismo algorítmico, estocástico o heurístico. Es decir, siguiendo un proceso secuencial, un proceso secuencial con elementos aleatorios o un proceso secuencial con influencias procedentes del contexto espacial, temporal o del histórico de las decisiones tomadas por el jugador. Algunos de los elementos clave de este tipo de narrativa, aplicados al contexto lúdico, son: sus características literarias estructurales, un sistema dinámico de pesos y precondiciones para los eventos planteados, la construcción de los antecedentes del personaje y la observación constante de su evolución y comportamiento, un contexto responsivo y la capacidad del sistema para ceder parte de la

autoría al usuario, revelando con claridad y de modo informado, como funciona dicho sistema. Estos sistemas de generación procedimental existen y se justifican, como se ha visto, por la necesidad de crear contenido narrativo variado y ad hoc. En este sentido, tanto si se exponen como si se ofuscan al jugador, la misión de los sistemas narrativos procedimentales es la de generar narrativas emergentes, en colaboración heurística con el jugador. Por este motivo, es importante definir correctamente que es la narrativa emergente, lo que se plantea en la siguiente sección.

3.4. Narrativa emergente

El texto es juego y es juego de seducción: “La posibilidad de una dialéctica del deseo, de una imprevisión del gozo: que las cartas no estén echadas, sino que haya juego todavía”.
(Roland Barthes, 2014).

La narrativa emergente es aquella que se genera, sin guion, mediante la interacción de un participante con un espacio y con sus habitantes. Definida de este modo, y desde una aproximación no determinista y que considere el libre albedrío en lugar de la predestinación (guion), la vida misma es un proceso narrativo emergente constante. En este tipo de escenarios sin guion, los jugadores fijan sus propios objetivos, y si estos escenarios son ficciones, la narrativa emergente se construye como una simulación y un espacio de experimentación estético. La antítesis de la narrativa emergente, de este modo, es la narrativa embebida, lineal, prescrita o determinada. El paradigma de la narrativa embebida es el libro o la película, cuya historia es lineal, el paradigma de la narrativa emergente es el JRA o el videojuego de mundo abierto o del género denominado *sandbox*. Murray (2017) define el comportamiento emergente digital en la programación del siguiente modo: “(...) the exciting possibility of what computer scientists call emergent behavior; they are able to act in ways that go beyond what they have been explicitly programmed to do” (p. 218). Por otro lado, Mateas (1997) propuso lo que se denominó *Interactive Drama* en su proyecto *Oz*, que fundamentó uno de los pilares de la narrativa emergente, la interrelación entre personajes. El *Interactive Drama* propone el concepto de emergencia de la historia de abajo arriba, desde la

interacción social entre los personajes, situando a estos por encima de la trama y haciendo que la historia emerja de ellos. Marc LeBlanc (2000) sugirió el término “*embedded narrative*” para la narrativa diseñada por los guionistas del juego y “*emergent narrative*” para la historia que emerge de las interacciones en el juego. Aunque LeBlanc no distingue entre interacciones sociales e interacciones ambientales. Estas interacciones se llevan a cabo en tiempo real por parte del jugador o con la estructura de reglas pasivas del juego. Se pueden diferenciar las dinámicas emergentes de las embebidas. Por ejemplo, las interacciones sociales entre PJs y PNJs en un evento de una sesión de un JRA generan narrativas emergentes, mientras que sistemas como los diálogos o las cinemáticas en un JRD generan narrativas embebidas orientadas al despliegue de una historia y de un arco de personaje. Mateas y Stern (2003) describen los dos tipos de sistemas emergentes posibles como *strong character systems* y *strong story systems* y explican que los primeros favorecen la aparición de narrativas emergentes. Hirst (2008) correlaciona la narrativa embebida con las posiciones narratológicas y la narrativa emergente con las ludológicas.

Gran parte de las interacciones en los juegos de rol habitan en un reino intermedio, ya que las acciones de un jugador, determinadas, condicionadas y limitadas por las mecánicas, contienen tanto elementos emergentes como estructurales. El diseñador delimita el alcance y funcionamiento de la acción, de la mecánica, y el jugador la racionaliza, la verbaliza y la usa, bien aplicándola a otro verbo (atacar a una criatura que se defiende), bien contra un sustantivo del entorno (atacar a una puerta) (Crawford, 2012). Dubbelman, (2016) dice: “Following the approach of Järvinen and Sicart, game mechanics are best described by verbs, since they refer to the possible actions available to agents, such as players or NPC’s” (p. 42). El reglamento, el entorno, los personajes que lo pueblan y la inteligencia artificial o la máquina de estados y los sistemas de generación o gestión procedimental fundamentan y favorecen esta narrativa emergente a través de reglamentos y mecánicas implícitos o explícitos.

Louchart et al. (2017) definen la narrativa emergente como “a developing Interactive Storytelling (IS) approach, which aims to investigate the implications of an interactive user within the context of a narrative environment.” (p. 185). La interactividad entre el usuario y

el contexto narrativo se encuentran en el centro de su propuesta. Louchart et al. (2017) identifican un grupo de metodologías formales propuestas por otros autores como Riedl (2004) o Szilas (2003). Estas metodologías proponen un diseño de mayor a menor o de arriba abajo, basado en estructuras dramáticas de la narrativa clásica. Louchart et al. (2017) critican esta aproximación formalista de la narrativa interactiva por considerarla poco flexible, y sugieren proponen un marco teórico para la narrativa emergente como una metodología más adecuada. Este se fundamenta en la idea de que los personajes, y no la trama, deben ser los pilares principales del drama interactivo. Esta propuesta, que describen como radical, recuerda la propuesta de Murray (1999) unos años antes, que trabajaba en una dirección muy parecida, haciendo referencia al concepto de personaje multidimensional o “esférico” de Forster (2023) en contraposición con el personaje unidimensional o “plano”.

How would we judge if an emergent behavior is satisfying? The same way Forster judges roundness: “The test of a round character is whether it is capable of surprising in a convincing way. If it never surprises, it is flat. If it does not convince, it is flat pretending to be round. [A successful round character] has the incalculability of life about it—life within the pages of a book.” (p. 221).

El *emergent behavior* al que hace referencia Murray (1999) se vincula con su capacidad de sorprender, de lo inesperado, de llevar a cabo acciones no previstas. Este *emergent behavior* surge de un grupo de posibilidades diseñadas por un autor “like a handful of seeds sown and then left to the vicissitudes of weather and environment to either flourish or die” (p. 221). El desplazamiento del eje de la trama al eje del personaje, según confiesan Louchart et al. (2017), fue inspirado por los juegos de rol de mesa y por los *LARPs* y sigue inspirando sus trabajos, así como las teorías y prácticas relacionadas con el teatro de la improvisación. (p. 186).

Muchos son los sistemas que han explorado esta capacidad emergente de la narrativa interactiva, el *FearNot! demonstrator* (Aylett et al., 2005) y el *Fearnot Affective Mind Architecture* (FAtiMA) (Dias y Paiva, 2005) son sistemas o proyectos diseñados con la

premisa de situar las emociones o los personajes con emociones fuertes en el centro del diseño del sistema. Louchart et al. (2017) siguieron desarrollando este sistema denominado *DoubleAppraisal* (DA) intentando solucionar el problema de que a pesar de que los personajes actúen de forma realista, esto no garantiza que generen una narrativa interesante o dramática. En esta versión de su sistema, los dos investigadores propusieron la conjunción de realismo y dramatismo de forma que “The agents would systematically select from their available goals and actions those that offered the highest emotional impact.” (2017, p. 186). Este sistema es importante porque introduce una capa de metanarrativa, es decir, el conocimiento de los PJs de las implicaciones que tienen sus decisiones y actos en las emociones de otros personajes y en sus propias emociones. Sin embargo, y dada la paradoja que ellos mismo habían descrito años atrás (la PNI), las narrativas seguían siendo insatisfactorias, pues DA, que implementa un mecanismo denominado *action-selection mechanism* (ASM), siempre selecciona la acción con un impacto emocional más alto (p. 187), sin tener en cuenta factores contextuales de granularidad más fina.

Louchart y Aylett cedieron ante la realidad formalista e incorporaron a Allan Weallans para integrar estructuras aristotélicas a su modelo, de tal modo que este seleccionara las acciones en función de una estructura básica (aumento de la acción, clímax, descenso de la acción) que ayudase al sistema a elegir las y contextualizarlas en función del momento en el que se encontraba de la historia (Weallans et al., 2012). A este sistema lo llamaron *Distributed Drama Management* (DDM) e incorporaba, como elemento indispensable para evaluar las consecuencias de las acciones de los PNJs, un mecanismo de *feedback* por parte del jugador. De este modo, los PNJs toman dos tipos de decisiones en un sistema DDM. Por un lado, llevan a cabo acciones “dentro” del personaje, es decir, tomadas desde el conocimiento de su propio rol o arquetipo (deseos, objetivos, creencias, intenciones, estado emocional) y desde el contexto intradiegético en el que se encuentran. A esta capa Weallans et al. (2012) la llaman el *Character layer*. Por otro lado, toman decisiones fuera del personaje, es decir, basadas en la necesidad de una estructura narrativa y en el *feedback* proporcionado por el jugador. A esta capa la llaman el *Actor layer* y genera hipótesis contra un usuario virtual que simula el personaje jugador, seleccionando al final una de ellas según las necesidades dramáticas del momento narrativo (Louchart et al., 2017, p. 190). Si se analiza el sistema final propuesto

(DDM) se puede observar que si el objetivo es proporcionar una historia a los usuarios, se necesita de una fuerza reguladora o autoral que proponga, en tiempo real, representaciones de la ambientación, de las escenas, de los eventos, de los objetos, de los PNJs y de la ficción y que lo haga desde una perspectiva de monitorización constante de la tensión dramática creativa, integrando además consideraciones de tipo social a la experiencia de juego. Esta figura, digitalizada como DDM, es la figura que encontramos en los JRAs cuyos sistemas son controlados por un DJ. No en vano, en sus consideraciones finales, Louchart et al. (2017), destacan la figura del *Game Master* citando la definición de Tychen et al. (2009). Para lograr simular el paradigma del DJ en el contexto digital, además de sistemas como el DDM, se han sugerido otros sistemas, como la omnisciencia de los PNJs (*Agent Omniscience*), que informa a los PNJs del estado del mundo en tiempo real (Louchart y Aylett, 2003, p. 192).

3.4.1. Contexto, consistencia y coherencia

Truesdale et al. (2013) proponen los conceptos de contexto, consistencia y coherencia, para ayudar a identificar los diferentes aspectos a considerar al analizar un sistema de narrativa emergente. Para el primer concepto, los autores exponen la problemática del contexto, es decir, cómo identificar qué elementos del entorno, de la toma de decisiones previa o de la cronología influyen en la toma de decisiones y el tipo de acciones de un PNJ y proponen reducir la integración de la toma de decisiones solo a datos relevantes emocionalmente, una idea que ya planteó Louchart (2003), “A character will not care if the curtains in the living room are blue and will not consider it context unless blue happens to be the character’s favourite colour and inherently affects an emotional threshold—for instance, lowers his/her stress level.” (p. 192). Por consistencia se entiende que un PNJ actúe según su rol, según su arquetipo o esquema, su escala de valores, principios y deseos. Coherencia hace referencia a cómo percibe el usuario las decisiones del PNJ, desde una perspectiva conductual, Truesdale et al. (2013) lo explican del siguiente modo:

The proposal for contextual integration is that by allowing agents to reflect upon themselves, others, their surroundings and the context of a situation, it enables them to make the most internally coherent narrative decision possible—consistent with their agent core and coherent with their character.” (p. 192).

Por ejemplo, para un personaje del JRA *Dungeons & Dragons* de alineamiento *caótico bueno* (*Manual del jugador de Dungeons & Dragons 5e*, 2014, p. 122) un comportamiento consistente es robar al sistema (clases altas) (caótico, antisistema, anti leyes) para entregar el botín a los necesitados (clases bajas) (bueno, bondadoso, altruista). Un cambio de contexto, en el que el personaje ascienda de clase (matrimonio, ascenso, intitulación) debería provocar un cambio coherente en su conducta o al menos, un conflicto (el poder corrompe) que se debería escenificar en sus reflexiones y acciones y que se puede superar o incorporar. La interpretación de un personaje en un JRA se fundamenta en esta capacidad para reflexionar sobre aquello que se representa y actuar en función del nivel de empatía al que se llegue. Un clérigo legal bueno no saquearía cadáveres de asaltadores del camino, ni un nigromántico caótico malvado lucharía para salvar a una pobre huérfana. Estas afirmaciones dan lugar a comportamientos consistentes, pero que no tienen en cuenta el contexto. El contexto crea cambios en la consistencia y genera comportamientos coherentes e interesantes desde la perspectiva dramática y emergente.

En un sistema narrativo emergente basado en agentes, la credibilidad de estos agentes es de vital importancia, puesto que la historia se construye desde ellos. Una primera capa de la solución es diseñar un sistema en el que el PNJ haga lo que se espera que haga por su arquetipo (consistencia) y por su contexto (coherencia), si bien observando el comportamiento habitual de los jugadores de JRAs se debería dejar espacio para alguna incongruencia ocasional. Estas incongruencias podrían dar lugar a una noción de realismo más humana. Louchart et al. (2017) proponen el sistema *Relevant Context Modeller* como solución parcial a la primera propuesta.

The concern is that without a form of dynamic personality adjustment, an agent character will not have the ability to adapt to changing situations, as his/her mindset will be unchanged from the beginning of the simulation. (...) Relevant Contextual Modelling (RCM) would adapt preauthored static narrative events dynamically at run-time. The desired outcome is for an agent character to maintain a sense of self whilst emotionally adjusting to the situation at hand.(...) RCM would allow changes that are consistent with the character's personality and would provide the means for a character to maintain coherence with future events (pp. 194-195).

En algunos JRDs como *Elder scrolls VI: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2013) se experimentan situaciones en las que se rompe la suspensión de la incredulidad, cuando por ejemplo atacamos a un enemigo, después huimos y al volver, pocos segundos o minutos después, el enemigo aunque nos ve, sigue patrullando sin decir nada o incluso habla con nosotros sin hacer referencia al ataque sucedido instantes antes. Este no es un comportamiento realista dentro del mundo ludoficcional. Es un comportamiento consistente pero incoherente, desconectado del contexto. Otros juegos, como los creados con el sistema *Némesis* (Shadow of Mordor; Monolith Productions, 2014) implementan modelos donde los PNJs recordarán las interacciones con los personajes y crean enemigos únicos y que evolucionan de modo emergente, según el contexto y las acciones anteriores del PJ. Este sistema es, por tanto, un sistema basado en el contexto, consistente y coherente. Existe además otro posible escenario problemático que rompe la dinámica coherente de creación de una narrativa emergente, que ocurre cuando el sistema no es coherente o consistente semánticamente. Es decir, cuando un PNJ no responde por culpa de un error de programación, o responde lo mismo en ciclos infinitos, o responde información no conectada con las interacciones (contexto) por parte del jugador, debido a problemas con la programación o con el diseño de los ciclos de acción/respuesta (*input/output*). El DJ de un JRA es el paradigma de autor de narrativa emergente, porque mantiene de forma constante y fluida el contexto, la consistencia y la coherencia del relato y de las acciones de los PNJs que interpreta. Los eventos y las acciones o la puesta en escena de los eventos y otros artefactos narrativos deben considerarse desde una perspectiva dinámica, una vez se hayan visionado mentalmente, se debe observar qué impacto y posibles repercusiones tendrán en tiempo real,

cuando se enfrenten a la interacción con los jugadores. Este escenario, que un sistema digital debe planificar, el DJ lo soluciona en tiempo real.

Suttie et al., (2013), complementando los sistemas de Louchart y Truesdale (trabajaban en el mismo equipo) propusieron el concepto de *Intelligent Narrative Feedback*, como un sistema predictivo para ayudar a los autores a visionar estas hipotéticas pulsaciones narrativas dinámicas desde la perspectiva de las acciones potenciales de los personajes y según sus motivaciones. El sistema propuesto por Suttie et al., no se centra en la creación de la narrativa, sino en el apoyo al autor para visualizar las posibles consecuencias de cada una de las decisiones de diseño o creación que tome, prediciendo su impacto en tiempo real. La Tabla 21 ofrece un resumen de las diferentes problemáticas de la narrativa emergente que se han ido visualizando a lo largo de esta sección, más algunas que por cuestiones de espacio no se han podido detallar.

Tabla 21

Problemáticas de la narrativa emergente

Problemática	Descripción
Inconsistencia	personajes que actúan fuera del arquetipo o del modelo ético/moral
Incoherencia	personajes que actúan fuera del contexto, sin tener en cuenta dinámicas de elección-consecuencia
Semántica	errores de inactividad, callejón sin salida, loops infinitos, información errónea/cruzada, desaparición del agente o de repetición de líneas de diálogo
Ritmo, flujo e inercia	Errores de toma de decisiones incoherentes con el momento estructural o emocional

La narrativa emergente se desarrolla cuando la trama emerge de las interacciones de los personajes, respetando su marco contextual desde perspectivas de consistencia y coherencia, tanto si interactúan entre ellos como si interactúan con el entorno. La definición proporcionada de dinámica para un videojuego coincide con la de narrativa emergente, la narrativa emergente se crea en paralelo a las dinámicas de juego, o como consecuencia de estas. Bostan y Marsh (2012), desde el análisis de la narrativa interactiva, proporcionan una definición que contempla, por un lado, la parte más estructural y formal de la narrativa procedimental, con los *Drama Managers* y, por otro lado, la parte más emergente, con los *User Models* y los *Agent Models*.

The architecture of interactive storytelling systems usually include a “Drama Manager” (story engine, narrative generator, narrative logic, narrative sequencer, or plot manager), a “User Model” (player analyzer or player profiler), and an “Agent Model” (actor engine, knowledge base or behavior engine). The drama manager is responsible for searching and executing sequences of story plots (Bates, 1992; Kelso et al. 1993), sequencing story beats based on declarative knowledge (Mateas, 1997; Mateas, 2000; Mateas and Stern, 2001); generating stories according to the interaction between virtual actors with dramatic goals and the user (Cavazza et al. 2002), selecting, specifying and refining story events (Thue et al. 2007), selecting story beats based on a user model (El-Nasr, 2007), connecting dilemmas as points of interaction within a coherent plotline (Barber and Kudenko, 2008), partial ordering of abstract plot points (Magerko, 2005), ranking actions of characters de the most valuable to the least valuable (Szilas, 2003). The agent model focuses on believable characters showing autonomy, virtual actors with dramatic goals or semi-autonomous intelligent actors. The module or the component that keeps track of user interactions or choices is the user model or the player analyzer, but the diversity of the field is again reflected on how researchers profile players or how they define player types. (p. 28)

Dubbelman (2016), mostrando un acercamiento más literario, destaca que, siguiendo a Ryan (2004), Herman (2002) y Bordwell (1985) y alineado con lo que anteriormente se ha expuesto por parte de Epstein (2019) y su *dirty narrative*, las historias no residen

esencialmente en el texto, sino que lo hacen dentro de los confines de la propia mente como constructo intelectual. Dubbelman (2016) expone, citando a Ryan (2004), que la narrativa emergente es una imagen mental: “narrative is a mental image—a cognitive construct—built by the interpreter as a response to the text (...) But it does not take a representation proposed as narrative to trigger the cognitive construct that constitutes narrativity” (Ryan, 2004, pp. 9-10, citado en Dubbelman, p. 40). Este autor dice que estas historias mentales no se construyen retrospectivamente después de la experiencia, que no se construyen en el momento del *retelling*. Estas afirmaciones se alinean con los preceptos de la teoría de la recepción, que se explican en la sección 3.5. *Narrativa colaborativa y teoría de la recepción*. Como ejemplo de otros autores que reafirman este comportamiento emergente de la narrativa, Arthur et al. (2002) dicen que las historias se crean en tiempo real en el momento experiencial mismo. Dubbelman (2016) añade que este proceso de creación en tiempo real, forma parte de marcos cognitivos que trabajan con variables de temporalidad: “While the player engages real-time with a game, (s)he is continuously constructing stories mentally, as cognitive frames, necessary for understanding past and present actions and plotting future actions.” (p. 40). Como se puede apreciar, este “tiempo real” encaja de nuevo con el concepto de dinámica de juego y, por tanto, con el concepto de narrativa emergente. Este escenario dinámico y cambiante, convierte a la narrativa emergente en un concepto que rompe las reglas de un relato claro y estructurado, tal y como lo definía Epstein (2019), “If you have a character we care about, with something to do and challenges, who can win something and lose something, you can usually tell it all in order and people will be satisfied” (p. 238). Este tipo de narrativa formal al que hace referencia el investigador, es ajeno a la narrativa emergente. Sin embargo, todos los estudios y sistemas analizados, o bien lo intentan reproducir o bien acuden a él cuándo empiezan a aflorar problemas de coherencia en el sistema, lo que invita a la reflexión. Después de situar los parámetros principales de la narrativa emergente, es importante describir sus dos modalidades fundamentales, la narrativa emergente explícita y la narrativa emergente implícita.

3.4.2. Emergencia intencionada (explícita) y no intencionada (implícita)

Henry Jenkins (2004) en su estudio sobre los diferentes tipos de narrativas y su relación con los espacios virtuales, hace referencia a las narrativas emergentes y como ejemplo propone el videojuego de Will Wright *The Sims* (2000). Jenkins explica que en este tipo de narrativa los relatos no están predeterminados o guionizados, sino que toman forma a través del desarrollo del juego. Wright, comenta Jenkins, ha descrito a menudo a su videojuego como un videojuego *sandbox* o como un videojuego de *casa de muñecas* y añade “suggesting that it should be understood as a kind of authoring environment within which players can define their own goals and write their own stories.” (p. 13). Murray (1999) define el escenario que Wright llama *sandbox* como *procedural authorship* (p. 26) y lo vincula no solo con el diseño del juego y su programación, sino con el diseño de los espacios en los que esta narrativa se llevará a cabo, es decir, con la disciplina del diseño de niveles y la narrativa ambiental. Mackay (2001) describe un escenario parecido vinculado con los JRAs. El vector que Mackay (2001) examina son las historias de detectives, que favorecen la investigación y la exploración del espacio. El autor sitúa el inicio de la narrativa emergente como consecuencia de la irrupción de escenarios imaginativos en los juegos de guerra, y usa el término objeto narrativo: “The emergence of the role-playing game out of the war game was the deepening of the imaginative dimension into an aesthetic realm where a narrative object emerged” (p. 215). Mackay (2001) va incluso un paso más allá y vincula esta convergencia de los juegos de guerra a los juegos de rol con un momento de transición que abarca un escenario trascendental del ser humano, vinculado a movimientos y corrientes posmodernistas.

I see this moment, when the increasing aestheticization of the war gaming narrative finally culminated in the development of the role-playing game performance form, as a reaction to the poverty of the imagination that emptied the architecture of everyday life of any meaning and the scarcity of vision that burdens contemporary philosophy and literature. (p. 215).

En resumen, para Jenkins (2004), la narrativa emergente es un juguete lúdico sin guion en el que los jugadores se fijan sus propios objetivos, para Murray (1999) se relaciona con la

exploración de un escenario ficcional y para Mackay (2001), la emergencia se vincula con la irrupción de elementos fantásticos en modelos formales. Después de analizar a estos autores, se identifica que la narrativa emergente en el JRA aparece cuando el PJ, a través de los objetivos fijados y las decisiones tomadas por el jugador, interactúa con el espacio ludoficcional y con sus habitantes, añadiendo una capa de fantasía e imaginación a una estructura de reglas y mecánicas formal. Este tipo de narrativas se crean momento a momento, decisión o decisión y pulsación a pulsación. Si en la narrativa embebida la historia existe hasta cierto punto sin la interacción de los jugadores, en la narrativa emergente es la interacción de los jugadores a través de sus personajes la que genera el relato, un relato desconocido para los diseñadores del juego (Hirst, 2008).

Ahondando en la definición de narrativa emergente, Pulkkinen (2014), explica que la narrativa emergente en los juegos de rol se visualiza desde dos valores de diseño diferentes: los juegos que generan narrativas emergentes sin estar específicamente diseñados para ello, es decir, con mecánicas o sistemas procedimentales simulacionistas, que dan lugar a narrativas emergentes no intencionadas o implícitas²⁰ y los juegos que incluyen sistemas procedimentales y colaborativos que incluyen mecánicas o sistemas procedimentales narrativos, que generan narrativas emergentes intencionadas o explícitas²¹. Los videojuegos heredan estas dos perspectivas, así, por ejemplo, se puede situar a *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) en el primer enfoque y a *Ultima Ratio Regum*²² (Mark R Johnson, 2012) en el segundo.

3.4.3. Agentes virtuales y rasgos de personalidad

Se ha apuntado, pero no se ha descrito, una última consideración recurrente en los autores que tratan la narrativa emergente, que complementa los objetivos fijados por el usuario, el espacio ficcional amplio, el fantasear sobre el sistema formal y la intencionalidad del sistema. Esta consideración, transversal en las fuentes, es el hecho de que la narrativa emergente está

²⁰ El grupo de JRAs simulacionistas, como *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980) o *Dungeons & Dragons* (Gygax, 1974) o *The Call of Cthulhu* (Petersen y Willis, 1981).

²¹ El grupo de los juegos narrativistas, como *FATE Core system* (Balsera, 2013), *Ironsworn* (Tomkin, 2022) o *Trophy Dark* (Ross, 2022).

²² El juego es gratuito y está disponible en: <https://www.markrjohnsongames.com/games/ultima-ratio-regum/>

estrechamente vinculada a las relaciones sociales entre los personajes ficticios. Schaeffer, (2002) dice: “Se dice a menudo que todo lo que puede ser pensado puede ser dicho, y Wittgenstein llegó a defender que los límites de mi mundo son los límites de lo que puedo decir” (p. 10), y para decir algo lo ideal, aunque no imprescindible, es tener a alguien a quien decírselo. Louchart et al. (2017) se alían con otros investigadores (Laurel, 1991; Murray, 1999; Mateas y Stern, 2003; Ryan, 2006; Tychsen et al., 2009; Suttie et al, 2013) y señalan, como se ha visto, el desplazamiento del eje de la trama al eje de los personajes como elemento generador de narrativa emergente. La hegemonía del eje de la trama y el sometimiento de los personajes a la misma aparece ya, por ejemplo, en la Poética de Aristóteles o en las obras de Heráclito. En tiempos más recientes, la teoría literaria desplazó el peso del eje de la trama al de los personajes al establecer que la historia emerge de ellos (Egri, 2009), una visión posmodernista que está en sintonía con las propuestas de los investigadores de la narrativa interactiva y emergente. En la teoría de la narrativa interactiva digital, el dilema se desplaza del argumento a la estructura y de esta, al personaje. Los personajes pueden ser interpretados por humanos, es decir, por jugadores, o interpretados por el sistema, es decir, por agentes digitales. La teoría de los agentes digitales ayuda a comprender mejor la construcción de la narrativa emergente de abajo a arriba, es decir, desde el personaje a la estructura. A pesar de que el foco de este estudio se centra más en el JRA que en el JRD, algunos ejemplos de juegos digitales complementan la definición de narrativa emergente, ayudando a añadir a esta el vector social, que en el JRA se evidencia a través del análisis de transcripciones, pero con dificultad en el análisis de los textos o reglamentos. En el videojuego *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012), por ejemplo, se implementa un sistema de rasgos de personalidad a los miembros de familias destacadas. Estos rasgos de personalidad provocan que emerjan árboles familiares donde las conexiones se encuentran en el centro de las dinámicas de poder medievales (Carter, 2015). Otro ejemplo se evidencia con los enemigos del citado sistema *Némesis* en *Shadow of Mordor* (Monolith Productions, 2014), que instancian cada agente digital como una construcción de particularidades únicas, que será promocionada a rangos superiores si logra matar al personaje jugador y que le recordará la próxima vez que se vean. Ken Levine, el director del videojuego *BioShock* (2K Boston, 2007) dice que *Shadow of Mordor* es el primer juego de “narrativa abierta” de la historia, y añade: “It’s an important step forward in creating

traditional game narratives that genuinely adapt to a player's choices rather than merely branching off like a choose your own adventure book.” (Levine, 2014). Snow (2019) en su análisis del videojuego *Southern Monsters* (2022), explica que se diseñó un sistema mediante el cual se modula el ánimo de los agentes digitales (p. 103), “Cripplefoot's mood is tracked with numbers and words. The numeric mood is a percentage that gets converted into a whole number between 1 and 3 to simplify the possibility space (...) his mood affects the range of choice options” (p. 105). Este es un ejemplo de afinidades y ánimo que recuerda, por un lado, al sistema de pesos de las pulsaciones narrativas en los sistemas estructurales, como *Lume* (Mason et al., 2019), y, por otro lado, a *Las afinidades electivas* de Goethe (2018). Rouse (2019), describe el escenario emergente que se desarrolla en el videojuego *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) como un ejemplo de este tipo de sistemas:

We did not build a complex branching tree but instead ran a simulation of all the avatars in the world and had the complex database of inputs drives variables that would surface events and clues ... In effect, clues were passed from avatar to avatar, creating an impression of the player which avatars reacted to. The emergent play allowed players to chase down witnesses to their actions to prevent propagation of the player's indiscretions ... It was actually almost impossible to get the same game experience, even if you loaded an old save game. (...) most players did not even realize *Blade Runner* involved procedural storytelling. (Rouse, 2019, p. 164, citando una comunicación personal con Louis Castle, diseñador del juego)

Tal como se ha visto en los ejemplos anteriores, una de las características definitorias de la narrativa emergente basada en agentes digitales, es la configuración o la construcción de los mismos con algún sistema de rasgos, virtudes, defectos o inclinaciones que permita modular su estado, fluyendo durante el transcurso del juego. Estos sistemas, como explica Kline (2019), permiten configurar personajes polifacéticos, esféricos (Forster, 2023) y multidimensionales (McKee, 2009). Un personaje unidimensional es aquel que siempre actúa del mismo modo, sin modular lo que Kline (2019) denomina rasgos de personalidad dramáticos, “Dramatic gameplay traits express the character during play” (p. 120). Para Kline, es importante, del mismo modo, comunicar bien a los jugadores como está afectando

el rasgo de personalidad al agente digital, que es lo que le está haciendo sentir, de otro modo, los jugadores tienden a olvidar que esos rasgos existen o a no concederles importancia en el reconocimiento de patrones del sistema procedimental narrativo (p. 121). Por otro lado, cuando se crea un sistema de rasgos de personalidad, es importante explicar y comunicar al jugador como manipular este sistema. Esto concatena con lo expuesto por Murray (2017) en cuanto a jugar con el sistema, no con la historia, y esperar a que la historia emerja de esta manipulación. Se puede considerar que este es un giro estructuralista de la narrativa emergente, aunque sigue operando en el eje personaje-agente, concretamente en su *arco de personaje*. Djemili (2019), explica que cuando el jugador empieza a concatenar y unir eventos individuales mediante el reconocimiento de causas y efectos, los arcos de personaje emergen orgánicamente (p. 133). Este sistema, el de rasgos de personalidad, combinado con el sistema de pesos y condiciones de *Lume* (Mason et al., 2019), genera un espacio de posibilidades para la narrativa emergente.

De este modo se complementa la definición inicial de narrativa emergente y se ofrece una más completa:

La narrativa emergente es aquella en la que los jugadores fijan sus propios objetivos en ausencia de un guion predeterminado, utilizando como herramientas principales la toma de decisiones, la exploración y la construcción de la ficción, y la interacción social de los personajes desde sus rasgos particulares.

En los sistemas digitales se simulan los agentes digitales, pero en los JRAs estos agentes son controlados por el DJ. Este es un tipo de gestión que se relaciona con los escenarios del *Authorship Play in Emergent Narrative Games* de Kreminski (2020) y que, como se verá en la siguiente sección, encaja con el desarrollo de narrativas colaborativas.

3.5. Narrativa colaborativa y teoría de la recepción

If the players believe in the aesthetic object they create—not its actuality, but the collaborative process of story creation through participation in a collective emotional and imaginative experience—then flickering inattention shifts into a needlelike focus of concentration. The result is the narrative. (Mackay, 2001, p. 211)

Existen múltiples escenarios de creación colaborativa o participativa, como por ejemplo el desarrollo de software o de videojuegos, el periodismo o la investigación científica, o proyectos como el *Human Genome Project*²³ de investigación del genoma humano o la *Wikipedia*, sin ir más lejos. De todos modos, conviene no confundir colaboración, participación, cooperación o con el simple apoyo. Una plataforma de *crowdfunding* no es un sistema colaborativo, aunque sí es un sistema cooperativo y de apoyo, porque la creación del objeto recae sobre un autor, no sobre todos sus seguidores o padrinos. No siempre se trata de colaborar para crear un producto, o un texto, en ocasiones la colaboración ni siquiera es consciente, como en los procesos de inteligencia colectiva, capital social o conocimiento acumulativo (*peer review*) tanto en paralelo como en serie.

La investigación sobre narrativa interactiva, procedimental o emergente se ha llevado a cabo desde los estudios literarios y sobre todo, de los estudios de los medios digitales, sin embargo, los autores que han profundizado en el tema (Murray, 1999; Ryan, 2006; Aarseth, 1997; Jenkins, 2004; Koenitz, 2015), mencionan fuentes de inspiración analógicas como los JRAs y los *LARPs* y los describen como el paradigma de la narrativa emergente y colaborativa. Algunas de estas inspiraciones dan lugar a sistemas de creatividad compartida o cocreativa (Burgess, 2022; Kreminski, 2021a) mientras que otros dan pie a la creación de *Drama Managers* que también comparten la tarea de la autoría o selección del contenido, como se ha visto con Mateas y Stern (2003), Louchart et al. (2017) o Aylett et al. (2010). Estos autores hacen alusión al concepto de narrativa colaborativa en los JRAs, sin embargo, no se llega a analizar o estudiar en profundidad sus características o bases fundamentales. Otros autores como Fine (1983), Mackay (2001) o Laws (2002), mencionan que los JRAs son

²³ <https://www.genome.gov/>

sistemas de narrativa colaborativa en los que los jugadores junto al DJ y un sistema de reglas, se focalizan de modo explícito o implícito en la creación de una narrativa, creando entre todos, de modo colaborativo, un relato y participando, en cada sesión, de su despliegue y desarrollo.

En secciones anteriores se ha visto que los JRAs son sistemas de narrativa interactiva y emergente; el usuario escribe su historia, la crea interacción a interacción, no la sigue ni la escoge; la construye. Incluso cuando se analizan escenarios o aventuras prediseñadas, dos grupos de jugadores no generan el mismo desarrollo ni, por tanto, la misma instancia o relato al jugar la misma aventura, ni siquiera el mismo grupo de jugadores construiría un segundo relato igual si jugara una segunda vez. Los JRAs centran su experiencia creativa, como se ha visto en la definición de juego de rol, en la exploración del entorno y de las redes culturales y sociales de la ficción en la que sus personajes conviven. Esta es la condición indispensable de la narrativa emergente, que la historia emerja de la interacción de los personajes. Para todos estos autores, tanto los investigadores de la narrativa interactiva multimedia como para los investigadores del juego de rol, con unanimidad, los juegos de rol son marcos narrativos que proponen un escenario de cocreación participativa, mixta y colaborativa.

Los juegos analógicos se categorizan en dos grandes grupos: juegos competitivos y juegos colaborativos. En un juego competitivo, cada jugador establece estrategias para conseguir sus objetivos antes o a costa de los demás jugadores, como en los juegos de carreras. Los jugadores también pueden competir intentando hallar la victoria de forma más efectiva que otros jugadores, como en los llamados juegos de suma 0, en los que existe total de puntos o un territorio potencial para repartir y los jugadores lucharán para conseguir la mayor cantidad (Go). Este escenario competitivo es el que se da en la mayoría de los llamados *eurogames* y de los juegos para dos jugadores (Wood, 2012; Engelstein, 2020; Booth, 2021; Slack y Stegmaier, 2023). Los JRAs, en cambio, proponen un escenario colaborativo por la simple razón de que los JRAs no determinan ni un final ni un ganador. En los JRAs de fantasía los aventureros colaboran para sobrevivir a horribles monstruos y laberínticas mazmorras, en los de ciencia ficción para arreglar naves espaciales, huir de los piratas y volver a casa, en los de terror para no ser asesinados o devorados y en los de investigación para encontrar la solución

al misterio y mantener la cordura. La colaboración es una dinámica habitual en los JRAs, los escenarios se plantean para que un grupo de jugadores, que suele tener como número ideal de miembros a entre tres y cinco (Peterson, 2012) aúnen fuerzas e intelecto para superar los obstáculos que o bien el DJ o bien el módulo o bien el sistema les tengan preparados. Y, sin embargo, a pesar de que este es un escenario cooperativo, no es por necesidad un escenario de narrativa colaborativa.

La narrativa colaborativa hace referencia a la creación intencionada de una historia entre todos los participantes. Gervás y Peinado (2004) se alinean con este planteamiento: “Tabletop RPGs are exercises in intellect and imagination: a group of players sitting around a table, rolling dices and playing out an imaginary role in a complex shared fantasy, true collaborative narrative” (p. 2). Cooperar para abatir a un enemigo no es lo mismo que colaborar para definir las tradiciones mortuorias de una tribu de la selva o colaborar en la toma de decisiones importantes sobre cómo continuar una investigación o exploración. Un jugador que no toma decisiones o que no ayuda a la toma de decisiones no colabora, aunque puede que coopere. Puede seguir al resto de amigos del grupo, y puede participar en los combates o en las interacciones sociales que se lleven a cabo, pero si no ejerce ningún esfuerzo intencionado para construir la narrativa, tan solo estará cooperando, no colaborando. Aunque los dos modos de juego son activos, las dinámicas de la colaboración son generadoras, mientras que las dinámicas de la cooperación son menos proactivas. Esta iniciativa o interpretación activa es también descrita por Jenkins (2004), “Performance theorists have described RPGs as a mode of collaborative storytelling (p. 4).

Ian Millington, entrevistado por Kitkowski (2002²⁴) propone una definición, enmarcada en el paradigma del *GMLess* y el *GMFull*, “collaborative roleplaying (CoRP) is a form of roleplaying which has no GM. This doesn't mean it isn't structured or controlled, all the things that the GM did are still done, but either by everyone, or by different people at different times.” (Kitkowski, 2002). Estas proposiciones gradúan la intervención o

²⁴ Ian Millington escribió dos ensayos fundacionales para el concepto de juego de rol colaborativo. Por un lado, “Principles of Collaborative Role-Playing” y, por otro lado, “Starting to Collaborate”. Kitkowski (2002) complementó estos dos documentos con una entrevista a Millington y sintetiza una definición de juego de rol colaborativo: “Collaborative Roleplaying, simply put, is roleplaying with either no GM or a GM whose roles (as director, chairperson, rules lawyer, etc) are diminished and spread amongst the other players”.

colaboración de los jugadores en una escala que va desde menor colaboración narrativa, que se limitaría a la toma de decisiones triviales, a mayor colaboración narrativa, que sucede cuando los jugadores inciden de forma capital en el desarrollo y la estructura narrativa de la historia, interpretando, por ejemplo, no solo a sus personajes, sino también a los personajes no jugadores. Para que este escenario sea posible, el reglamento del juego o la figura del DJ pueden actuar de dos modos: o bien dejando espacio para que tales interacciones sucedan, omitiendo partes del reglamento, o bien fomentando tales interacciones con sistemas de reglamento diseñados para incentivar dicha colaboración participativa. En general, lo que Kitkowski y Millington quieren decir, es que el escenario colaborativo se facilita otorgando poder de autenticación al jugador sin tener que quitárselo necesariamente al DJ. Millington explica que, en cuanto a la tecnología, lo único que es necesario para llevar a cabo una sesión de CoRP son las hojas de personaje y unas hojas de descripción de escenarios muy simples, que se preparan con antelación. Estas hojas de descripción de escenas recuerdan a las escenas de McKee (2009), a los nodos de Ryan (2006) o a los *storylets* de Kreminski y Wardrip-Fruin (2018). Además de las hojas de personaje y de las fichas de escena, Millington recomienda el uso de mapas u otras herramientas que, según apunta, pueden ser creadas por cualquier jugador que se sienta suficientemente creativo.

Para Millington, autor del juego de rol *Ergo* (1999) o del juego *Minions: A Collaborative Roleplaying Game* (2002), la creación de narrativas colaborativas no funciona si los jugadores se apegan demasiado a sus personajes, es decir, no funciona si los jugadores se apegan demasiado a sus avatares. Millington describe el concepto de avatarismo desde la perspectiva oriental como la impersonación de un concepto abstracto (el viento, por ejemplo, impersonando por un dios antropomorfo). Otro concepto que utiliza Millington es el de metarreglas, que son las reglas de un sistema colaborativo y que en general suelen ser muy flexibles. Estos dos conceptos, avatarismo y metarreglas, permiten desarrollar un estilo de juego colaborativo basado en la gestión entre todos los jugadores de tres tipos de personajes: los principales, que corresponden a uno por jugador, los secundarios (El mercader que hay que proteger, la niña raptada que hay que rescatar) y que se crean para cada escenario/aventura y los extras, que se crean para las escenas necesarias (El tabernero, el guardia del puente). Los personajes secundarios y los personajes extras pueden ser

interpretados por cualquier jugador, y los escenarios donde dos jugadores quieren interpretar el mismo personaje de modo que se comporte de modo distinto, dan pie a sistemas de reglamento que permite a uno u otro tomar control de este PNJ, como el sistema de subastas o pujas del JRA *Las extraordinarias aventuras del Baron de Munchausen* (Wallis, 2001), entre otros. En este sistema de pujas (*Bidding*) los jugadores compiten para tomar el control de las acciones de los PNJs, o para describir los eventos, escenas o diálogos, lo que muestra una rara hibridación entre juego competitivo y colaborativo.

De este modo, para Millington, no es necesario que todos los personajes principales deban estar presentes en todas las escenas, lo que facilita el despliegue de la narrativa colaborativa en ocasiones en las que no todos los jugadores pueden asistir a una sesión, por ejemplo. También existe, según el diseñador, movimiento vertical entre personajes. Es decir, puede ocurrir que un personaje principal que no tiene mucha relevancia o que no se ha usado o que no se ha implicado en el eje de la trama central de la historia, se degrade a personaje secundario o a personaje extra de relleno. Por lo que se infiere que cuanto más se usa un personaje, más protagonismo cobra, y cuanto menos se usa, más se relega a papeles secundarios. El proceso también puede ejecutarse a la inversa, un extra de escena que resulta interesante puede llegar a promocionarse a personaje secundario o incluso a personaje principal si su trama se desarrolla de modo interesante y se integra bien con la trama principal. Kitkowski (2002) explica que la interacción social es el eje principal del sistema colaborativo, pero no funciona igual de bien con todos los géneros. Con géneros como el misterio, debido a la necesidad de cierta información incompleta, no funciona bien, pero con los géneros cuyos pilares se asientan en la exploración, el combate, la diplomacia o la infiltración sí funciona correctamente.

El paradigma de los JRAs es el de, por un lado, un jugador actuando como DJ, que controla la historia, los PNJs y las descripciones, escenarios y espacios, y, por otro lado, un grupo de jugadores que interpretan a personajes ficticios y que reciben estas pulsaciones narrativas. Para Millington, este escenario no es óptimo y está desbalanceado, y se puede mejorar repartiendo entre la mayoría (los jugadores) las responsabilidades de la minoría, el DJ. Lo que Millington propone, es, de algún modo, lo mismo que hacen los JRAs en solitario:

repartir la tarea de la generación, despliegue y control de la trama de una sesión de juego entre los jugadores, no eliminando la figura del DJ, sino repartiendo sus funciones entre el sistema y el jugador. La creación colaborativa audita los contenidos creados por cada participante, puesto que cada uno de los jugadores vela porque el relato se sostenga en un eje coherente, es decir, vela por mantener la suspensión de la incredulidad. Para Millington, el futuro del JRA debe posicionarse sobre este deslizamiento entre el desarrollo individual de un personaje y el desarrollo colaborativo de una historia.

It is clear to me that the future of role-playing as an independent and vibrant hobby can only be realised by moving gradually further away from the games-master/player, and hence the non-player-character/avatar, dichotomy. The destination should be a world where avatarism is less important than those features that make role-playing unique.” (2000)

Mackay (2001) explica que el guion de un juego de rol no está en las manos de un DJ, sino en las de los jugadores, puesto que el primero no tiene control sobre lo que los jugadores van a proponer o no, sobre lo que van a hacer o donde van a ir, actúa solo como mediador (p. 77). Este autor, además, como se ha visto, confiere suma importancia a la creación en grupo, a la experiencia compartida como escenario propicio para el tipo de creación colaborativa que se da al crear una historia de modo participativo. En su teoría, llama a estos grupos ideoculturas, un concepto planteado por Fine (1983) con anterioridad.

An idioculture is a system of knowledge, beliefs, behaviors, and customs peculiar to an interacting group to which members refer and employ as the basis of further interaction. Members recognize that they share experiences and that these experiences can be referred to with the expectation that they will be understood by other members, and can be employed to construct a shared universe of discourse (Fine, 1983, p. 136; En la nota 36 de Mackay, 2001)

En este sentido, y siguiendo al mismo investigador, igual que un libro tiene un autor claramente identificado, la autoría de una historia en un juego de rol es compartida entre los

jugadores y el DJ (p. 14), interacción a interacción (p. 19). La colaboración es un ejercicio que se aprende y ejercita de modo continuo, el sistema de profesiones o clases de los JRAs contribuye a este planteamiento pedagógico sobre los beneficios de la colaboración, al diferenciar a cada personaje con un grupo de habilidades y poderes particulares y complementarios, necesarios para superar obstáculos de orden superior. El trabajo en equipo se hace necesario en la simulación y desarrolla un espíritu igualmente cooperativo al plantear narrativas coherentes reguladas en el contexto de una ideocultura. Es decir, en un escenario de narrativa colaborativa, a esta función pedagógica simulacionista, se le suma una función literaria narrativa, persiguiendo coherencia y significado en la historia resultante. El “colaborad, porque si no os van a matar”, enseña a cooperar a los jugadores, y de este modo, les resulta más fácil o incluso espontáneo colaborar para generar una historia coherente y autorregulada.

En las entrevistas llevadas a cabo entre DJs para este estudio, se ha identificado que una práctica habitual entre DJs, al preparar los materiales para la siguiente sesión, es la de tomar notas de lo que los jugadores han hecho o descrito en sesiones anteriores. Incluso, se llega a consultar a los miembros del grupo, entre sesión y sesión, que les gustaría más o cuál es su opinión respecto al curso de la historia en una u otra dirección. De este modo, dentro de la esfera del guion de una interpretación, sesión o aventura de un JRA, el arco de personaje es un trabajo de colaboración entre el jugador y el DJ, o en su defecto, del sistema procedimental que lo substituye. Lumpkin (2019), define los JRAs como “a collaborative story-telling experience” (p. 257), sin embargo, no especifica si esta experiencia es implícita o explícita. Del análisis de manuales de JRAs, se extrae que algunos JRAs favorecen la narrativa de forma implícita, sin que este sea su objetivo o función principal, mientras que otros JRAs favorecen escenarios de narrativa colaborativa de forma explícita, como por ejemplo el JRA *Theatrix* (Backstage Press, 1993). En este juego los dados se usan raramente, solo si el DJ es realmente incapaz de discernir si los jugadores han resuelto una escena correctamente o no. A los jugadores se les llama actores, y al DJ director, como en una obra de teatro o en una película. Un sistema narrativo colaborativo llamado *distributed directing* se encarga de permitir a los actores introducir subtramas, bajo la supervisión del director. Alineado con Millington, para Mackay (2001), esta colaboración y distribución de las

estructuras de poder en los JRAs, es la esencia de este tipo de juegos y una de sus mayores virtudes.

En otro orden conceptual y desde una perspectiva subjetiva, pero relacionado con la creación colaborativa, resulta de gran ayuda para el análisis de la generación de narrativas emergentes la teoría de la recepción. En la teoría general de la comunicación, la comunicación literaria es una transmisión sencilla de información: un autor o emisor produce un texto o mensaje destinado a un lector o receptor (Jakobson, 1960). Esta teoría, según Dolezel (1999), adolece de “dos defectos: primero asume que la lectura es una descodificación pasiva del texto y segundo, no explica que un mundo ficcional se transmite a través del mensaje.” (p. 283). El autor propone un nuevo modelo que representa la comunicación literaria como una interacción, donde el autor produce un texto y construye un mundo ficcional y el lector, a través de la lectura, procesa el texto y reconstruye el mundo ficcional. (p. 284).

La teoría de la recepción coloca al lector en una posición creadora y ergódica frente al texto, y se halla también presente en los JRAs, en cuanto a que estos también son textos, tanto en los primarios, con la capacidad de modificar el reglamento, como en los secundarios o terciarios, que generan los jugadores con la toma de decisiones en las sesiones o con los paratextos en su tiempo libre. La teoría literaria de la recepción se divide en dos ramas. La primera, representada por Ingarden (Smith, 1979), Iser (2020) y Jauss (2000), hereda sus preceptos de la fenomenología²⁵. Esta rama introduce el concepto de horizonte de expectativas, un constructo abstracto que representa un conjunto de preguntas que los lectores, en su globalidad y desde una perspectiva cultural, se van realizando mentalmente durante el proceso de recepción de un texto (su lectura) y cómo estas se van resolviendo o contestando. La segunda rama, representada por Holland y Belich (Wolfreys, 2002), Fish (1989) y Eco (1999) fundamenta sus preceptos tendiendo puentes con campos como la

²⁵ La fenomenología es el antecedente principal de la teoría de la recepción, y proviene de las obras del filósofo Edmund Husserl (1859-1938). Este propone que, aunque como individuos no podemos asegurar la existencia independiente de los objetos fuera de nuestro conocimiento, la manera en que se nos presentan sí es certera. De esta forma, los objetos que encontramos guardan una relación directa con la forma en que los encontramos (o, mejor dicho, "con la forma que tienen cuando los encontramos"); nuestra conciencia, que es la que los percibe, define nuestra percepción de ellos. (Culler, 2001, pp. 121-132.)

psicología, la hermenéutica²⁶ o la semiótica. Según esta interpretación, el proceso de lectura es siempre subjetivo, la obra nunca es objetiva, no existe más allá de existir mientras se está recibiendo. Esta rama analiza cómo los lectores, individualmente, generan significado al recibir el texto, haciendo conexiones y rellenando los espacios en blanco que los autores dejan de modo voluntario o premeditado.

Los juegos de rol se pueden analizar desde los parámetros de cualquiera de las dos ramas de la teoría de la recepción, tanto desde la perspectiva de la recepción colectiva y cultural, como desde la perspectiva de la recepción individual y subjetiva. A este estudio, no obstante, le interesa más la segunda interpretación de la teoría, por su vinculación directa con el diseño de sistemas y mecánicas narrativas. Sin embargo, el grupo de jugadores es una construcción social a medio camino entre una rama y la otra, con sus particularidades culturales, por un lado, pero que opera con cierta subjetividad mimética, por otro lado. Por último, se ha querido hacer referencia y describir los fundamentos de la narrativa generativa, como límite formal o antítesis de la narrativa emergente. Esta es una dinámica que se ha repetido en la construcción del marco teórico, definir el concepto, las características principales, las tipologías, los métodos de diseño y como rúbrica, los límites que lo perfilan. La narrativa generativa perfila los límites de la narrativa emergente y se describe en la siguiente sección.

3.6. Narrativa generativa

La narrativa generativa se define, entre otras características, por el diseño de un algoritmo procedimental cuya función principal y objetivo es la generación de un texto. Construido de este modo, Aarseth (1997) llamaría a este texto un cibertexto. Si bien respeta todas las premisas de la narrativa procedimental, no se puede considerar interactiva porque en su proceso de poiesis²⁷, no se realiza ninguna interacción con el usuario final; no hay

²⁶ De la hermenéutica propuesta por el filósofo alemán Hans-Georg Gadamer (1900-2002) es importante la noción de 'fusión de horizontes', y del bagaje cultural que cada individuo aporta al momento de obtener conocimiento nuevo; Gadamer insiste en que cada individuo está condicionado por su conciencia histórica, y así interpreta el conocimiento o la verdad de maneras diferentes (Eagleton, 2019, pp. 47-78).

²⁷ Platón define en *El banquete* el término poiesis: "Tú sabes que la idea de 'creación' (poiesis) es algo múltiple, pues en realidad toda causa que haga pasar cualquier cosa del no ser al ser es creación, de suerte que también los

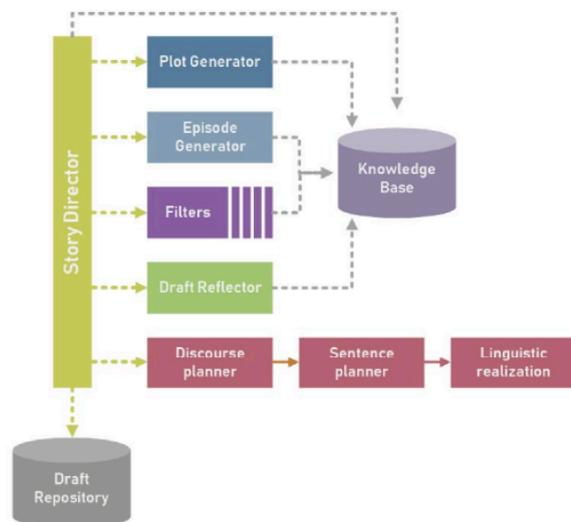
participación ni colaboración. La narrativa generativa puede mostrar emergencia estructural al crear la historia de modo procedimental, ya que el algoritmo puede crear los personajes primero y luego construir la historia, lanzando hipótesis sobre las interacciones entre estos personajes o los personajes y el entorno. Esta, como se ha visto, es la premisa clásica de la narrativa emergente, pero sin interacción con el receptor, no puede emerger de este, por lo que emerge del propio sistema. Este hecho niega su naturaleza emergente, y la confina en un determinista en el momento de su recepción.

El problema principal de la narrativa generativa no es el de generar una historia creíble o interesante, sino el de seleccionar la mejor de entre los miles que un ordenador puede generar en un solo día (Bailey, 1999; Riedl y Young, 2003; Peinado y Gervás, 2004; Riedl, 2004;). Pablo Gervás y Federico Peinado han trabajado durante más de veinte años en el diseño e implementación de sistemas generativos de narrativas. Los motores de generación procedimental de narrativas creados por estos dos investigadores, como el sistema *WASP*, un generador de poemas españoles, el sistema *PropperWriter*, basado en las treinta y una funciones de Propp, o los sistemas *RACONTEUR*, *STella* (Story TELLing Algorithm), *StoryFire*, o el motor *Charade*, basado en la teoría de las afinidades electivas de Goethe (2018), forman un corpus de investigación de la narrativa generativa explorada desde múltiples perspectivas. Los dos autores también investigaron los JRAs como fuente de inspiración para la narrativa generativa, en concreto la figura del DJ. Este es el caso de uno de sus primeros trabajos titulado, *Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling* (2004), donde, partiendo de una formulación particular, pero clara de la paradoja de la narrativa interactiva, “The Interactive Dilemma is the inevitable conflict between author’s determinism and interactor’s freedom” (p.1), sugieren la creación de un sistema de narrativa generativa basado en el modelo de creación de historias que forma parte del trabajo de un DJ en un JRA. Es decir, diseñar personajes, espacios y eventos de trama y luego dirigir a los jugadores a lo largo de eventos, a veces de modo más rígido, a veces de modo más flexible.

trabajos realizados en todas las artes son creaciones y los artífices de éstas son todos creadores (poietai).” Platón, *El Banquete*, (192d) traducción de la edición de Henricus Stephanus 1578.

Our proposal is based on the theoretical study of tabletop Role-Playing Games and it involves the practical implementation of those ideas for managing the interaction in a simple text adventure game. Game Masters are the best models we have found in real life for designing and directing interactive stories. In this paper we transfer their player modeling, their rules for interaction management and their improvising algorithms from the real world to a new Interactive Storytelling system. (p. 1)

Esta aproximación se diferencia de los otros sistemas citados de Gervás y Peinado precisamente porque intenta incorporar principios interactivos donde antes solo existían algoritmos procedimentales generativos. Los sistemas de narrativa generativa trabajan en detalle los algoritmos de la narrativa procedimental. En este campo destaca, sobre todo, a modo de síntesis de los sistemas planteados o explorados por Gervás y Peinado, el sistema *Afanasyev*. Este *framework* propone una tecnología de microservicios modular, de tal modo que varios sistemas especializados trabajan por separado y abiertamente para generar una historia. El sistema de *Afanasyev* es un generador de historias que incluye conceptos de narrativa colaborativa autónoma, es decir, de cooperación y colaboración entre módulos digitales. Algunos de sus subsistemas, por ejemplo, son: el *Story Director*, que tiene como misión controlar y gestionar los demás sistemas. El *Plot Generator*, que tiene como objetivo crear la estructura básica de la trama. El *Episode Generator*, que se ocupa de crear episodios basados en pre y post condiciones y que sería la parte más semejante al evento y los diferentes filtros, que aplican reglas de cribaje para garantizar la calidad en términos de drama, tensión, suspense u otros parámetros. El *Story Director* también dispone de otros sistemas accesorios, como el *Draft Reflector*, que decide si la historia requiere más iteraciones o si ya está terminada, o los *Discourse Generator Services*, que originan un discurso escrito para comunicar una determinada historia, es decir, los escritores de los relatos (Concepción et al., 2018, p.3-7). Homs muestra un diagrama ilustrativo de este sistema (2021, p. 79).

Figura 8*Sistema Afanasyev*

Nota: extraído de Homs, 2021, p. 79.

Esta aproximación estructural y formal a la generación procedimental de textos, proporciona una propuesta avanzada de la arquitectura necesaria para futuros sistemas procedimentales generativos que incluyan interacción y participación. De hecho, algunos de estos sistemas ya han sido desarrollados, como el ya mencionado sistema *Lume* de Mason et al. (2019), o el sistema *Versu* de Emily Short (2014). Esta podría ser una solución a explorar en lo que refiere a la problemática de los JRD para reproducir las estéticas narrativas de los JRAs a la vez que una propuesta interesante para resolver la paradoja de la narrativa interactiva. Un sistema de narrativa procedimental distribuido en microservicios que permita aunar narrativa interactiva, emergente y colaborativa con sistemas narrativos generativos.

Como se puede comprobar, a lo largo de los últimos veinte años se ha generado un buen corpus de literatura académica alrededor del campo de la narrativa generativa. Sus referentes se distribuyen en función de donde sitúan el peso o la importancia en el sistema, y este peso o importancia está relacionado con una o varias estructuras narrativas. Por ejemplo, Bailey (1999), sitúa el peso en el autor, la historia, el mundo y el lector de modo balanceado, mientras que Riedl y Young (2003) sitúan el foco en un sistema que se centre en generar

personajes creíbles, supeditando los demás parámetros a las interacciones entre estos actores. Niehaus (2011) propone, en cambio, el mundo como foco principal de la narrativa generativa, crear un espacio donde sucedan los hechos, mientras que O’Neil (2013) propone las secuencias de acciones o la adaptación de historias arquetípicas como propuesta principal, en línea con los primeros formalistas (Propp, 2012; Campbell et al., 1991). Kybartas y Bidarra (2016), conectados con el medio digital y concretamente con el del videojuego, manifiestan una dicotomía de enfrentamiento entre el jugador y la máquina, situada en el contexto del argumento y el espacio como pilares principales. En resumen, el autor, el lector, el argumento, la historia, los personajes, las acciones, el mundo o las localizaciones específicas son vectores destacados por todos estos autores como elementos importantes que tener en cuenta durante la planificación de sistemas procedimentales de narrativas generativas, focalizando, según cada autor, en uno u otro elemento, sin olvidar necesariamente los otros.

Dias (2019) expone tres sistemas de generación de texto basados en preceptos gramáticos, uno de ellos es el sistema *Tracery* de Kate Compton, otro es el sistema *Expressionist* de James Ryan y el último es el sistema *Improv*, diseñado por el propio Bruno Dias:

They both use grammars, sets of rules that define how text can be constructed. Each rule consists of a name, or key, and a set of possible completions for that rule, phrases. Say we’re generating descriptions of cats; a rule called color would then include several phrases for possible cat coat colors: “brown,” “orange,” “black,” “tabby,” “calico,” and so on. (p. 196)

Estos sistemas son muy habituales en los videojuegos, utilizando un motor generativo basado en filtros, patrones y parámetros para generar contenidos o textos, en lugar de para generar historias completas. De este modo se pueden generar títulos de libros, nombres de lápidas en las tumbas, poesías cortas o microhistorias de civilizaciones perdidas, por ejemplo. Por otro lado, han surgido algunas iniciativas alrededor de la generación procedimental de narrativas generadas, como por ejemplo el proyecto NaNoGenMo²⁸, que propone crear, en un mes, un

²⁸ <https://nanogenmo.github.io/>

código que genere novelas de 50.000 palabras. Al final del mes los participantes comparten tanto el código como las novelas. Como se puede comprobar, el alcance del objeto generado con estas técnicas, es muy flexible.

Como resumen de todo el capítulo y a modo de síntesis, se muestran en la Tabla 22 los diferentes tipos de narrativas lúdicas que se han descrito y sus elementos clave. En primer lugar, la narrativa procedimental es aquella que se genera gracias a un procedimiento algorítmico, estocástico o heurístico. En segundo lugar, la narrativa interactiva es aquella que se genera gracias a las decisiones tomadas por los participantes frente a escenarios informados, determinados o emergentes. En tercer lugar, la narrativa emergente es aquella que establece sus propios objetivos desde una perspectiva de abajo a arriba, gracias a, por un lado, la interacción social entre los personajes y por otro, a la interacción con el mundo que les rodea, y que, por su naturaleza, es la antítesis de la narrativa embebida, prescrita o lineal. En cuarto lugar, se ha estudiado la narrativa colaborativa, que se genera gracias a la participación de los jugadores, incidiendo en los relatos individuales de unos y otros y proponiendo obstáculos y problemáticas y nuevas direcciones para la trama. Finalmente, se ha descrito la narrativa generativa, cuya misión principal es la de generar instancias de relatos mediante un sistema que no interactúa con el usuario, y que está diseñada para producir textos finales.

Tabla 22

Puntos clave de las diferentes narrativas interactivas

Tipo de narrativa	Puntos clave
Narrativa procedimental	Sistemas, mecánicas o procedimientos
Narrativa interactiva	Se genera <i>ad hoc</i> con la interacción de los personajes
Narrativa emergente	Se genera <i>bottom up</i> , interacción social y ambiental
Narrativa colaborativa	Se genera con la participación de los jugadores
Narrativa generativa	La genera un sistema procedimental, sin interacción.

3.7. Corolario de la narrativa procedimental: manifestaciones en otros medios

La generación procedimental es una metodología algorítmica que, a pesar de haberse generado en el medio digital de los juegos (Smith, 2015; Brown y Scirea, 2018), han permeado hacia otros campos y disciplinas, como la computación gráfica, con campos como la generación de fractales, texturas, o materiales y *shaders* (Rodríguez-Abud y Mendez-Vazquez, 2022) o el diseño de sonido, tanto para la generación de sonidos para efectos especiales como para la música adaptativa de las bandas sonoras, de los videojuegos, como el sistema *Quartz* del motor *Unreal Engine*. Esta música adaptativa fue llamada *música generativa* por Brian Eno (Eno, 1996; Plans & Morelli, 2012; Aachman et al., 2021). La generación de música y sonidos estudia y aplica diferentes algoritmos que se pueden usar en narrativa procedimental y que a menudo han sido desarrollados en modelos matemáticos, como el de modelo oculto de Márkov o las cadenas de Márkov. La generación procedimental se utiliza en muchos ámbitos, como la generación procedimental de elementos virtuales (Korn et al, 2017; Green, 2016) como la vegetación de un bosque²⁹, los edificios de una ciudad o el paisaje de un exterior digital, son otros ámbitos de aplicación en videojuegos dirigidos a ofrecer variedad y a disminuir el coste de producir dichos elementos a mano. El arte generativo (Grau, 2003; Bruce, 2006) o la morfogénesis digital (Kolarevic, 2000; Neil, 2009) también han explorado las posibilidades de la generación procedimental planteadas en un principio en elementos de los videojuegos como las animaciones o el modelado 3D. La inteligencia artificial³⁰ o la veterana disciplina denominada *Autómatas celulares* (Neumann, 1940) experimentan con conceptos de generación procedimental y amplían los campos donde se usa. Algunos aspectos liminales de la generación procedimental, como el desarrollo biológico, los sistemas económicos y la lingüística, son explorados por De Landa (1997), en su obra seminal *A Thousand Years of Nonlinear History*.

En el cine también se encuentran ejemplos de narrativa interactiva, como por ejemplo las películas *Rashomon* (Kurosawa, 1950) o *Groundhog Day* (Ramis, 1993) o la serie de

²⁹ En 2002, por ejemplo, se comercializó una herramienta que iniciaba el campo del software de terceros para ayudar a los desarrolladores de videojuegos a generar contenido. Esta herramienta, llamada *SpeedTree*, genera procedimentalmente árboles, vegetación y otros tipos de componentes virtuales orgánicos.

³⁰ Ver el archivo de actas de la AAAI conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, que se lleva a cabo desde 1999. <http://aiide.org/>

television *Russian Doll* (Lyonne, et al., 2019), obras que juegan con las perspectivas de los personajes o con la repetición de un mismo relato, desvelando matices e imprecisiones en cada ciclo. El cine interactivo cuenta con producciones muy tempranas, como *Kinoautomat*, del director checoslovaco Raduz Činčera, considerada la primera película interactiva, La televisión, en especial desde la irrupción de las plataformas de *video on demand* (VOD), ha realizado sus pruebas de concepto alrededor de la narrativa procedimental e interactiva, como por ejemplo con la producción de Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch* (Brooker, 2018), un episodio de la serie *Black Mirror*. La línea entre el cine interactivo y el videojuego se difumina con títulos como el popular *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983). Múltiples títulos implementan la técnica del *Full Motion Video* (FMV) o de escenas filmadas con actores reales. Otros videojuegos focalizan sus mecánicas principales en la exploración de la idea de narrativa procedimental interactiva, como: *Life Is Strange* (2015), *Until Dawn* (2015), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Beyond: Two Souls* (2013) y *Detroit: Become Human* (2018).

También en el campo de la literatura se encuentran múltiples ejemplos de generación procedimental. Algunos de ellos clásicos, como los 999 versos de la novela/poema de Nabokov *Pale Fire* (1962), el lexicon de Milorad Pavić, *Dictionary of the Khazars* (2011), la novela en segunda y tercera persona de Italo Calvino *If on a Winter's Night a Traveler* (1998) o el libro de William Gibson y Dennis Ashbaugh Jr. *Agrippa, a book of the dead* (1992). Destacada es también la obra *Roads of destiny*, de O. Henry (2020), donde el protagonista muere tres veces de tres maneras distintas, yuxtapuestas y no reconciliadas ni explicadas, y que, siguiendo a Dolezel (1999), forman un mundo imposible. Del mismo modo, destacable y relevante por su carácter fundacional es el conocido texto de Jorge Luis Borges, *El jardín de senderos que se bifurcan* (2013), que sitúa en el centro del relato una imaginaria novela China clásica que construye todas las posibles ramificaciones de un argumento. No solo el texto, sino que incluso el propio lenguaje, es decir, la generación de lenguas inventadas, ha sido explorado como objetivo de la generación procedimental (Cook, 2016). Seminal es, en última instancia, la novela de Cortázar *Rayuela*, abanderada de una corriente artística cuya principal misión es la de superar el concepto de novela psicologista, como lo llamaba el propio Cortázar al describir su creación. Torres (2006) copia el texto de una carta de Cortázar:

Lo que estoy escribiendo ahora será (si lo termino alguna vez) algo así como una antinovela, la tentativa de romper los moldes en que se petrifica el género. Yo creo que la novela 'psicologista' ha llegado a su término, y que si hemos de seguir escribiendo cosas que valgan la pena, hay que arrancar en otra dirección. (Torres, 2006, cita a Julio Cortázar, París, en una carta fechada el 27 de junio de 1959, dirigida al ingeniero Jean Bernabé)

Cortázar plantea desde una nueva perspectiva la estructura lineal del texto desordenando los capítulos y en esta dirección, Torres (2006) hace referencia también al poeta francés Henri Michaux, que pertenece a la corriente del surrealismo, y que dice: “Los libros son aburridos de leer. No hay libre circulación. Se le ruega a uno que siga. El camino está trazado, de vía única” (Torres, 2006, citando a Michaux en el prefacio para *Lectura de Litografías de Zao Wu-Ki* (1950). Los orígenes de la generación procedimental narrativa se localizan en los primeros experimentos poéticos generativos de dadaístas como Tristan Tzara (1920), el algoritmo procedimental de Tzara era el siguiente:

POUR FAIRE UN POÈME DADAÏSTE

- Prenez un journal.
- Prenez les ciseaux.
- Choisissez dans le journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème.
- Découpez l'article.
- Découpez ensuite avec soin chacun de mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac.
- Agitez doucement.
- Sortez ensuite chaque couprière l'une après l'autre.
- Copiez consciencieusement dans l'ordre où elles ont quitté le sac.
- Le poème vous ressemblera.
- Et vous voilà un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire.]

Otras manifestaciones poéticas procedimentales importantes son las de Raymond Queneau, miembro del *Colegio de la Patafísica*, con su libro de poemas procedimentales *Cent mille milliards de poèmes* (1961). Además de la poesía, la generación de textos procedimental también ha explorado la posibilidad de escribir cartas procedimentales, como el trabajo fundacional ideado por Alan Turing en 1952 y programado por Christopher Strachey para la computadora *Manchester Mark I*, precursor de la generación de textos digitales.

Darling Sweetheart,

You are my avid fellow feeling. My affection curiously clings to your passionate wish. My liking yearns for your heart. You are my wistful sympathy: my tender liking.

Yours beautifully

M. U. C.

Aunque el código inicial se perdió, fue reproducido por Monfort en 2014. En un artículo del *New Yorker* se identificó la estructura del algoritmo del siguiente modo: "you are my [adjective] [noun]. my [adjective] [noun] [adverb] [verbs] your [adjective] [noun]." (Roberts, 2017). En el mismo registro textual, también se han diseñado algoritmos para generar guiones para musicales de modo procedimental (Colton et al. 2022) o noticias en los periódicos, como el periodista digital presentado por *The Guardian* en 2020 (construido con el motor GPT-3 de OpenAI. Porr, 2020). Poemas, guiones o noticias han conseguido cierto nivel de relevancia tanto artística como profesional, pero el máximo exponente de la narrativa procedimental generativa, que siempre ha sido la generación de una novela, por el momento no se ha logrado más que de modo parcial (Gervás et al., 2019).

Después de este repaso de la ontología, la taxonomía y de los límites tanto de los juegos de rol analógicos y digitales, como de las diferentes formas de narrativa lúdica, haciendo especial hincapié en la narrativa emergente, se da por cerrado el marco teórico y se procede a describir la metodología que se ha llevado a cabo para analizar las sesiones de juego de las dos campañas de ToA que se han jugado en paralelo, por dos grupos de jugadores distintos, la cohorte 1 y la cohorte 2. Todos los detalles metodológicos se exponen en el siguiente capítulo

y sus secciones. Un análisis textual requiere de dos pilares, por una parte, de un conocimiento profundo de los conceptos, códigos, variables y dimensiones del objeto de análisis y, por otra parte, de una metodología académica y bien estructurada. Con la construcción de este marco teórico se cumple con el primer requerimiento, ahora con el planteamiento de la metodología se pretende fundamentar el segundo requerimiento antes de proceder al análisis de la muestra y de mostrar los resultados y las conclusiones.

4. Metodología

La metodología de investigación que se ha empleado en esta tesis doctoral contempla técnicas de ubicación, recopilación, conservación y análisis de textos y datos. En primer lugar, se ha realizado una combinación de estudio exploratorio y descriptivo (Hunter et al., 2019). Es un estudio exploratorio porque la muestra es limitada, pero sirve para probar la viabilidad de realizar un estudio más extenso y para “desarrollar los métodos que se emplearán en cualquier estudio posterior” (Babbie, 2021, p. 92). Como dice el mismo autor, los estudios exploratorios raramente responden de forma directa las cuestiones principales de una investigación, pero sí abren camino y aportan nuevas visiones al tema estudiado (p. 93). En segundo lugar, este estudio también es descriptivo, pues uno de los principales objetivos es analizar y describir situaciones y eventos relacionados con una sesión de juego de rol donde los jugadores, de forma procedimental, colaborativa y emergente, crean sus propios relatos, utilizando los procedimientos mecánicos del juego y su propia imaginación. El enfoque antropológico y etnológico en las ciencias sociales de los trabajos descriptivos, encaja adecuadamente con las expectativas de este estudio (Vaus, 2001; Gorard, 2013; Sand y Bech, 2014). Un enfoque descriptivo, sin embargo, no significa que se adopte una posición observadora y no participativa, sin proporcionar interpretaciones y solo transcribiendo los datos. Es necesario dar significado a estas observaciones y examinar por qué existen los patrones observados y qué implican (Babbie, 2021, p. 94).

Si el estudio se clasifica como exploratorio y descriptivo y no como explicativo, es por problemas con las fuentes y la literatura. Por lo que respecta a la narrativa interactiva, las fuentes son abundantes y académicas (Laurel, 2014; Murray, 1999; Aarseth, 1997; Jenkins, 2004; Ryan, 2006; Crawford, 2012; Koenitz et al., 2017). Pero por lo que respecta a los juegos de rol, exceptuando los trabajos de Fine (1983) y Mackay (2001), las fuentes fundamentan sus teorías en metodologías que son cuestionables o que no se explican. Muchas de estas teorías se desarrollaron en sitios web o foros que ya no son accesibles (*The Forge*). Por otro lado, en los últimos años, han aparecido algunas tesis doctorales, estudios fundacionales e investigaciones de carácter académico relacionadas con los juegos de rol, pero pocos son explicativos y en general no focalizan en el juego de rol como objeto de

estudio, sino como herramienta para otro fin. Este panorama de las fuentes en el campo de los juegos de rol, genera inseguridad al proponer un enfoque explicativo. Si habitualmente los trabajos descriptivos se centran en el qué, el dónde, el cuándo o el cómo, los explicativos se centran en el porqué (Babbie, 2021, p. 98). En este estudio, sin embargo, el foco no es hacer aflorar los significados profundos del problema, sino exponer el problema.

Un trabajo longitudinal sobre los juegos de rol sería de un gran interés en muchos aspectos, sobre todo antropológicos, culturales y sociales, pero las necesidades de este estudio requieren un enfoque o aproximación de carácter transversal. Este tipo de enfoque es más adecuado cuando se persigue situar una determinada problemática, en este caso, la de la narrativa procedimental, colaborativa y emergente, en un momento concreto de la historia que en el caso de este estudio se sitúa en la actualidad. No obstante, un estudio transversal de los juegos de rol y la narrativa procedimental y emergente puede servir como punto de partida para un estudio longitudinal en los próximos años, comparando los resultados aquí obtenidos con su evolución en el futuro. Este, tampoco es un estudio de tendencias, por lo que no se ha monitoreado una característica determinada de un sector de la población durante un tiempo determinado. Sin embargo, sí proceden algunas metodologías de los denominados estudios de panel, en los que se recopilan datos del mismo conjunto de personas. Esto es así debido a que se ha seguido el desarrollo de algunos grupos de jugadores que se han acabado convirtiendo en un grupo de estudio de *per se*. En algunos casos, por ejemplo, se ha mantenido el contacto con algunos grupos de jugadores por casi tres años, llegando en un caso concreto a cincuenta sesiones consecutivas. Este material sí permitiría realizar un estudio de panel o longitudinal evolutivo. El problema es que el foco del estudio es la localización de mecánicas narrativas y colaborativas y de sistemas procedimentales que generen narrativas emergentes, y no la evolución de estas mecánicas o de sus usuarios, aunque esta pueda resultar relevante para estudios futuros y cercanos a la temática. Por esta razón, a pesar de que los datos longitudinales complementan muy bien los transversales, un estudio de tipo longitudinal no es el planteamiento metodológico de este estudio, y un estudio de panel lo es solo de soslayo, aunque se reflejen de modo inevitable algunos de sus elementos. En los siguientes epígrafes se explican los dos modelos de muestras y como se han parametrizado sus variables. También se explican las diferentes aproximaciones

metodológicas a cada modelo. Esta segmentación ha sido necesaria debido a las diferencias entre las tipologías de las muestras. Si bien es cierto que las variables surgen del marco teórico y, por lo tanto, son parecidas en los dos modelos, no lo son las metodologías que se han aplicado en cada caso.

4.1. Análisis de sesiones de juego

El análisis de sesiones de juego se ha seguido utilizando un enfoque en cualitativo, según la metodología de la *Grounded theory* (Babbie, 2021). Por lo que respecta a las sesiones grabadas no participativas, En primer lugar, se han registrado las sesiones en audio o video. En segundo lugar, se han transcrito automáticamente con software especializado, como NVivo o Buzz, junto con el motor de OpenAI Whisper. En tercer lugar, se ha leído cada transcripción en busca de eventos memorables y se han catalogado y clasificado en una base de datos. En cuarto lugar, se ha confeccionado un documento de análisis de las transcripciones de cada una de las cohortes analizadas (cohorte 1 y cohorte 2). Este paso describe el final de un ciclo iterativo que alimenta el marco teórico y que modifica la ficha de análisis, obligando a una segunda o tercera revisión analítica de las transcripciones y construyendo el marco teórico y el análisis en espiral. En quinto lugar, se ha procedido a la síntesis de resultados de los análisis de las transcripciones y de los eventos memorables.

En cuanto a las sesiones participativas, el proceso ha sido igual que en las sesiones grabadas, pero además se ha elaborado un diario de campo con anotaciones en directo, del que se proporciona una muestra en el anexo 10.2. Todo este proceso se detalla a continuación en las siguientes secciones.

4.1.1. Método cualitativo y *Grounded Theory*

De este modo, desde enfoques exploratorios y descriptivos y desde perspectivas transversales, se ha estudiado a grupos de jugadores de rol y se ha analizado sus sesiones de

juego, buscando conceptualizar con claridad los sistemas procedimentales y las estructuras narrativas interactivas que hicieron que esas sesiones fueran destacables o memorables, desde el punto de vista de la narrativa colaborativa y emergente. Como se requiere que la investigación sea participativa, abierta y flexible, se ha diseñado con metodologías de investigación cualitativas, habituales de las ciencias sociales (Babbie, 2010). Algunas de estas técnicas son propias del método etnográfico, procedente de la antropología cultural, como las entrevistas no estructurada registradas en audio (Mehan, 2013; Spradley, 2016), la observación participante (Hammersley y Atkinson, 1994 y 2019) o las notas de campo (Benson y Hughes, 1983). Otras técnicas son propias del método sociológico, como la *Grounded theory*, que trabaja también con la observación participante de Hammersley y Atkinson, pero que añade técnicas como los recuerdos, memorias o los diarios personales (Corbin y Strauss, 2015, Bhattacharjee, 2012). La filosofía fenomenológica aporta también técnicas cualitativas relacionadas con la grabación de conversaciones y con la escritura de experiencias personales (Ayala, 2008; Van Manen, 2006). En este sentido, los métodos de análisis principales han sido: la observación y grabación de las sesiones y el análisis de sus transcripciones y el análisis de manuales y reglamentos de juegos de rol. También se han realizado múltiples entrevistas y se han recopilado grandes cantidades de *retellings* en foros y blogs, pero debido a la extensión de esta tesis, son datos que, si bien han complementado los resultados, su análisis profundo se ha reservado para investigaciones futuras, como se explicará en el capítulo 8. *Futuras líneas de investigación*. Otro material que se ha reservado para investigaciones futuras, son un número bastante elevado de sesiones en streaming de diferentes grupos de ToA, que se muestran en los anexos 10.3. *Muestra y gráficas de sesiones de juego, eventos memorables, entrevistas y retellings*.

De este modo, la recopilación de datos y su análisis se ha llevado a cabo, por un lado, con la observación y grabación de un *corpus* específico de sesiones de juego que pueden subdividirse en tres categorías metodológicas distintas: la observación participativa de sesiones, tomando notas, grabando audios y participando activamente (jugando), la observación no participativa de sesiones grabadas en audio y finalmente, la observación no participativa de sesiones retransmitidas en *streaming* desde plataformas de video o pódcast online, aunque estas solo se han recopilado y transcrito, no analizado. Posteriormente, las

sesiones se han analizado partiendo de su transcripción textual y las notas de campo de las observaciones participativas, a la que se le han aplicado el conjunto de variables que se definen más adelante. Por otro lado, se ha realizado un análisis textual de los manuales de reglamento de varios JRAs.

En resumen, las técnicas utilizadas para la recopilación de los datos de la muestra son:

- Observación directa y participativa de sesiones de juego
- Observación indirecta en grabación de audio de sesiones de juego
- Unidades textuales en reglamentos de juegos de rol analógicos
- Observación indirecta de sesiones de juego en *streaming*
- Entrevistas estructuradas y semiestructuradas a jugadores y directores de juego
- Unidades textuales en foros y blogs (*Retellings*)

Además de las metodologías propias del enfoque cualitativo y del acercamiento transversal al objeto de estudio, también se han considerado algunos aspectos de otras metodologías y teorías. Por un lado, como se ha visto, como pilar metodológico principal, se ha utilizado la *Grounded Theory*, que proporciona la metodología para recolectar e interpretar los datos y para generar teoría propia. Por otro lado, y de forma paralela, se han usado los fundamentos teóricos de una metodología vinculada al análisis de textos, la teoría del discurso, que se enfrenta al relato como texto, como estructura verbal, como proceso mental, como acción o como interacción, y las relaciones de todas esas estructuras, procesos y acciones con los contextos sociales, políticos, históricos y culturales (Van Dijk, 1980; Renkema, 2004; Salgado, 2019). Por otro lado, se han utilizado metodologías asociadas a la teoría de la recepción, con estudios como el del *lector modelo* de Umberto Eco (1999), que propone que el lector actualiza el texto del autor al leerlo (acceder a él), una hipótesis de la cooperación interpretativa que se observa en particular en la narrativa lúdica. Otro marco teórico utilizado por su metodología es la llamada *estética de la recepción* de Jauss e Ingarden (Ingarden, 1989 y 2005; Jauss, 1986), que propone la idea de la negociación y oposición desde la perspectiva del lector, una teoría que encaja también con la teoría del *acto de leer* de Iser (2022), donde el autor defiende, en la línea de Eco, que la interpretación del texto depende de dos factores, el

texto y el conjunto de factores mediante los cuales el lector se relaciona con él. Finalmente, es importante destacar la metodología *hermenéutica*, gracias a la cual se puede profundizar, de modo circular, en la comprensión de un texto, llegando de este modo a observar con mayor detalle la *racionalidad* del autor y su experiencia subjetiva. Estas disciplinas, metodologías y teorías complementan, no obstante, la *Grounded Theory*, que es la metodología principal del estudio, por lo que es necesario explicarla en más detalle.

La *Grounded theory* ofrece un marco inductivo de interpretación de datos recopilados sobre un fenómeno social para construir teorías propia sobre ese objeto de estudio. Por inducción al marco teórico, se parte de una realidad (muestra, explicación de la muestra, variables y herramientas) y después se construye una teoría. La técnica fue desarrollada por Glaser y Strauss (1967) y más adelante, Corbin y Strauss (2015) la refinaron para ilustrar técnicas de codificación específicas: un proceso de clasificación y categorización de segmentos de datos de textos en un conjunto de códigos (conceptos), categorías (constructos) y relaciones. Las interpretaciones están basadas en (*grounded in*) datos empíricos observados, de ahí el nombre de la teoría. Para garantizar que la base teórica se base únicamente en la evidencia observada, el enfoque de la *Grounded theory* requiere que los investigadores suspendan cualquier expectativa o sesgo teórico preexistente antes del análisis de datos, y dejen que los datos dicten la formulación de la teoría (Bhattacharjee, 2012, p. 113). Esto no se ha desarrollado de este modo en este estudio, puesto que la codificación inicial del marco teórico, si bien somera, se fundamentó en la literatura académica, no en los datos, porque todavía no se habían recogido. A lo largo del proceso de investigación, se han recopilado comentarios y validaciones de los usuarios y estos comentarios se han procesado y se han diseñado nuevas fases de recopilación de datos integrándolos. Todo el sistema de la *Grounded Theory* se fundamenta en los métodos para la recolección de los textos y para su posterior análisis. Es decir, es una metodología de creación de teoría basada en el análisis de contenidos.

El análisis de las unidades textuales se ha realizado mediante la técnica del análisis de contenidos (*Content analysis*) complementado con dos metodologías más: el análisis de sentimientos (Li y Wu, 2010) y el modelo en espiral de Schilling (2006). Según Bhattacharjee (2012), el análisis de contenido es una metodología que propone el análisis sistemático del

contenido de un texto (p. 115). El método propone que se seleccione una muestra de los textos, y que, en primer lugar, se realicen preguntas al texto: ¿Quién ha dicho qué?, ¿por qué?, ¿a quién se lo ha dicho?, ¿con qué intención?, ¿en qué contexto? En segundo lugar, la metodología propone que el investigador identifique y aplique reglas o normas para dividir cada texto en segmentos o partes que puedan ser analizadas por separado. A este proceso se le llama proceso de unitización (*unitizing*). En tercer y último lugar, se relaciona un concepto a cada texto unitizado, en un proceso llamado codificación. Este proceso de codificación se complementa con otros tipos de análisis de contenido, como el análisis de los sentimientos, una técnica usada para capturar la opinión del participante, o para vislumbrar su actitud frente al objeto de estudio o frente a un fenómeno determinado. Este análisis de sentimientos es indicado en este estudio debido a la subjetividad del concepto de evento memorable y de su génesis. La segunda metodología de análisis de contenido es el análisis de *modelo en espiral* de Schilling (2006), que sintetiza la *Grounded theory* y que Bhattacharjee (2012) describe del siguiente modo:

This model consists of five levels or phases in interpreting text: (1) convert recorded tapes into raw text data or transcripts for content analysis, (2) convert raw data into condensed protocols, (3) convert condensed protocols into a preliminary category system, (4) use the preliminary category system to generate coded protocols, and (5) analyze coded protocols to generate interpretations about the phenomenon of interest. (p. 116)

El proceso de codificación descrito por Bhattacharjee se puede automatizar con programas CAQDAS (Computer Assisted/Aided Qualitative Data Analysis Software), como Atlas.ti³¹ o NVIVO, que ayudan a codificar los textos unitizados. En este estudio la codificación se ha realizado a mano, a través del análisis de los textos, aunque se ha utilizado también el software NVIVO para validar categorías y conceptos y para realizar transcripciones automáticas. Otros sistemas que funcionan muy bien para realizar transcripciones automáticas y que también se han utilizado en este estudio son el transcriptor de audio de

³¹ <https://atlasti.com/es>

videos que incorpora la plataforma Youtube, o el motor de transcripción de OpenIA, Whisper³².

La codificación es, en última instancia, la parte más importante y el objetivo de los tres métodos (análisis de contenidos, sentimientos y modelo en espiral), ya que es a través de ella que se relaciona el texto analizado con otras teorías y gracias a ella también que se construye teoría propia. Ahondando en el proceso de codificación, Bhattacharjee (2012) explica que Corbin y Strauss (2015) describen tres técnicas de codificación para analizar datos de texto: abierta, axial y selectiva. Estas son las tres técnicas de codificación que se han utilizado en este estudio, en especial las dos primeras, la codificación abierta y la codificación axial. La tercera, la codificación selectiva, se ha utilizado en segundas o terceras iteraciones del texto de la tesis, al detectar pérdidas o desviaciones del hilo conductor.

La primera fase de codificación de la *Grounded Theory* es la codificación abierta, que es el proceso mediante el cual se identifican conceptos o ideas importantes ocultos en el texto y que se relacionan, potencialmente, con el fenómeno u objeto de estudio que se investiga. Las convenciones de nomenclatura pueden ser las que el propio investigador define o aquellas propuestas por etiquetas estandarizadas provenientes de la literatura investigada. Este es un proceso vivo, en el que después de identificar una serie de conceptos básicos, se procede de nuevo a la codificación de los textos no analizados, incorporando nuevas categorías o modificando las existentes en el proceso, y se continúa así en ciclo (codificación en espiral de Schilling, 2006). El siguiente paso en esta primera fase es el de agrupar categorías parecidas en categorías de orden superior. Este proceso es también vertical, en el sentido de que no solo se crean categorías superiores, sino que también se definen dimensiones, que son las variables que van caracterizando a cada concepto, Bhattacharjee (2012) las define así: "The dimension represents a value of a characteristic along a continuum" (p. 113). La segunda fase de codificación de la *Grounded Theory* es la codificación axial, mediante la cual se interrelacionan de forma causal las categorías y subcategorías. Estas interrelaciones pueden generar hipótesis que intenten explicar el objeto de estudio o el fenómeno de interés. A este esquema de codificación también se le llama *coding paradigm*: "As conditions,

³² <https://openai.com/research/whisper>

actions/interactions, and consequences are identified, theoretical propositions start to emerge, and researchers can start explaining why a phenomenon occurs, under what conditions, and with what consequences" (p. 114). La tercera y última fase de la codificación en la *Grounded Theory* es la codificación selectiva, que hace referencia a seleccionar una categoría central o una dimensión o variable nuclear y relacionarla sistemáticamente con las otras categorías y con las otras dimensiones. Según Bhattacharjee (2012), la codificación selectiva limita el rango de análisis y hace que este se mueva más rápido. Las tres metodologías de análisis de contenido, abierta, axial y selectiva, pueden llevarse a cabo de modo simultáneo hasta que la codificación alcanza la saturación teórica, que se detecta cuando, al analizar más datos, no se añade ningún cambio sustancial a la estructura de categorías o de interrelaciones (p. 115), es decir, a la nueva teoría.

Del mismo modo que se ha detallado la metodología de la teoría principal, la *Grounded Theory*, y sus métodos de codificación y construcción teórica, es necesario remarcar que durante todo el análisis, aunque de modo no tan sistemático, los textos también se han analizado desde los preceptos de la teoría de la recepción, explicada en el capítulo 3.5. *Narrativa colaborativa y teoría de la recepción*, o los de la teoría del discurso, que señala que las oraciones, palabras o afirmaciones nunca están aisladas, sino que forman parte de un contexto más amplio que las estabiliza y justifica: los universos de significado. Comprender estos universos de significado ayuda en el análisis, identificación y contextualización de las estructuras narrativas presentes en las experiencias de usuario memorables. Estas experiencias no siempre son referenciadas de forma explícita por los usuarios, lo que significa que están implícitas en los textos, y se hace necesario un marco metodológico para identificarlos y dotarlos de significación.

4.1.2. Variables

En el campo del diseño de juegos, existe una tensión entre el juego como sistema (una visión formal) y el juego como experiencia de usuario (una visión posmoderna). El juego se ha considerado históricamente como un sistema lógico e integrado (Caillois, 2001; Parlett,

1999), pero en los últimos años se ha valorado el análisis de la experiencia de usuario y el diseño orientado a sus necesidades y preferencias como un elemento fundamental y de igual o mayor relevancia que el análisis formal y estructural del juego (Fullerton, 2018). Los dos ámbitos son relevantes en el análisis de la narrativa procedimental, el sistema como algoritmo generador y la experiencia de usuario como proceso de validación. Por esta razón se proponen dos macro variables desde las que analizar la capacidad de un JRA para crear narrativas emergentes: el sistema de juego y la experiencia de usuario. Las unidades de análisis basculan entre las que proceden del análisis de reglamentos (sistema formal) y las que proceden del análisis de transcripciones de sesiones de juego (experiencia de usuario). Existe un tercer grupo de variables, llamadas variables generales, que o bien son transversales a las dos principales o bien aluden a cuestiones periféricas de formato o de género.

Las variables de sistema hacen referencia a los sistemas mecánicos de los juegos de rol cuya intención explícita no es la generación de una pulsación o nodo narrativo, sino la definición del personaje, la resolución de un problema o acción, o la forma de medir un progreso o la consecución de un objetivo. En este sentido, a estas variables en este estudio se las llama variables de narrativa emergente no intencionada o implícita y están repartidas en varias subcategorías. En primer lugar, se agrupan bajo el epígrafe sistemas de creación de personaje, todas aquellas variables que hacen referencia a la definición de atributos, habilidades y poderes, a la selección o definición de la raza del personaje y de la profesión que ejerce, es decir, a las definiciones arquetípicas del personaje y en último lugar, a los antecedentes y a la misión que se le otorga al personaje. En segundo lugar, el sistema más importante dentro de este grupo de variables es el sistema de resolución de acciones, que describe, en cada juego según su reglamento, las posibilidades de autenticación en la ficción cada vez que un jugador o un DJ proponen una acción. Esta categoría tiene a su vez una serie de tipologías relacionadas con los ámbitos de aplicación de la acción; enfrentar, sobrevivir, explorar, entender, conocer, construir o convencer. Cuando se han analizado los textos, se ha intentado localizar situaciones donde se resolvieran acciones mediante el reglamento de modo procedimental o estocástico, se ha categorizado esa acción según su tipología y se ha valorado su éxito o su fracaso y el grado de los mismos, prestando especial atención a los resultados extremos (críticos y pifias). El tercer sistema es el sistema de combate, una

aplicación del sistema de resolución de acciones que tiene un mayor nivel de detalle en los reglamentos de los juegos analizados. Además del sistema básico de impacto y daño, se han tenido en cuenta aspectos o dimensiones del combate que se muestran en un espectro que va desde sobrevivir sin mácula hasta la muerte, pasando por todos los estados de salud estipulados por el reglamento y, de existir, las consecuencias del combate respecto a las formas de sanar el daño y de descanso, las enfermedades, las maldiciones o los envenenamientos. En cuarto lugar, dentro de la categoría de sistemas, se han analizado otros sistemas secundarios, como el de magia (un conjuro, una poción, un objeto imbuido de poder, o una criatura con características mágicas, por ejemplo, entre otros), que también da lugar a eventos memorables por lo narrativos que resultan algunos efectos asociados, vinculados a dimensiones o variables como la concentración, los componentes, la capacidad verbal y somática del personaje para llevar a cabo el conjuro o el contexto en el que se activa (bolas de fuego en habitaciones pequeñas). En esta categoría también se incluyen el sistema de movimiento, con los reglamentos específicos que hacen referencia a las maniobras y movimientos y carga de objetos por parte de los personajes. Dentro de este tercer grupo, se han incluido aquellas situaciones relacionadas con los sistemas de progresión, como la obtención de puntos de experiencia o los efectos o consecuencias de subir de nivel o adquirir nuevos talentos, capacidades y habilidades. En otro orden de variables y en quinto lugar, al preguntar a la muestra como se ha generado el evento memorable, se ha investigado si este evento estaba relacionado con la utilización de una tecnología determinada, como una tabla de generación estocástica o procedimental, el lanzamiento de un dado, el robo o uso de una carta o la consulta a un oráculo, en especial los de los juegos en solitario. Después de especificar el tipo de tecnología, se ha descrito el contexto en el que se ha utilizado; como las tablas de resolución de acciones, las tablas de tesoros, de nombres de personajes o de lugares o las tablas relacionadas con la generación de espacios de juego, tanto exteriores (*Hexcrawling*) como interiores (mazmorras). En sexto y último lugar, se han categorizado aquellos eventos memorables que proceden de la flexibilidad en la aplicación del reglamento o de la aplicación de reglas caseras por parte del DJ. Esta categoría se ha complementado con preguntas en las entrevistas realizadas a los DJs, ya que en las transcripciones de las sesiones no siempre se visualizan y quedan ocultas, con el objetivo, por parte del DJ, de preservar la integridad de la suspensión de la incredulidad para los jugadores.

El segundo gran grupo de variables está relacionado con la experiencia de juego y se divide en las subcategorías: tipos de narrativa, aspectos principales del evento y mecánicas narrativas. Por lo que respecta a los tipos de narrativas, se plantean diferentes paradigmas. En primer lugar, un evento memorable se puede generar desde el paradigma de la narrativa clásica, donde un DJ explica la situación y, a pesar de que no hay interacción en la creación de la ficción, sí puede haberla en la resolución de la acción. Algunas estructuras clásicas usadas como referencia son la estructura en tres actos, el viaje del Héroe o las referencias míticas. En segundo lugar, un evento narrativo se puede generar desde el paradigma de la narrativa interactiva, donde el jugador, a través de su personaje, interactúa con la ficción, dentro de sus límites, y genera una instancia del relato. Para analizar este tipo de narrativa se han utilizado variables y dimensiones como el tipo de narrativa interactiva: lineal o embebida, no lineal o arbórea, replegada, de final múltiple o abierto, player driven, interpretada, ambiental o evocada. En tercer lugar, un evento narrativo puede generarse desde la perspectiva de la narrativa procedimental, donde un sistema, como una tabla, propone un evento que el DJ autentifica y manifiesta dentro de la ficción. En esta categoría se han analizado los textos desde perspectivas como el marco (algorítmico, estocástico o heurístico), el tipo (*experience-driven*, de distribución, paramétrico, modular, de mosaico, gramático, o de procedimiento narrativo o mecánico), o el modelo (de pesos, de pre-post condiciones, modelos contextuales o de dinámicas transicionales). En cuarto lugar, el evento narrativo también puede estar vinculado a un escenario de narrativa emergente, que puede suceder o bien en un contexto de emergencia intencionada o explícita, es decir, prevista, acompañada y facilitada por los diseñadores del juego y las mecánicas del mismo, o un contexto de narrativa emergente no intencionada, cuando mecánicas, ficción, personajes y trama se alinean con la imaginación de los jugadores y la capacidad de autentificación intensional o extensional del DJ o del grupo en modos o de formas no previstas por los diseñadores. Este modelo narrativo también permite identificar cuando un evento memorable ha sido generado de abajo arriba, es decir, desde las interacciones de sus personajes, utilizando metodologías de los sistemas de agentes virtuales, los *strong character systems*, del análisis de comportamientos emergentes o del análisis de las micronarrativas emergentes. Por otro lado, el evento memorable también se puede presentar desde un modelo emergente de arriba abajo, es decir, desde la propuesta de

un elemento estructural narrativo, como un acontecimiento o un lugar. En este caso, se analiza desde las metodologías propuestas por los *drama manager*; modelos también llamados *strong drama systems* o *interactive drama*. En este punto del análisis de contenidos y desde la perspectiva de la narrativa emergente, también se ha analizado el evento desde sus dimensiones relacionadas con la improvisación y con la capacidad de autenticación de los jugadores y se destacan las problemáticas de inconsistencia narrativa, semántica o de ritmo que puedan aparecer. Finalmente, en quinto lugar, el evento narrativo también se puede generar desde la perspectiva de la narrativa colaborativa, donde los jugadores no solo toman decisiones limitadas al contexto de la ficción, sino que también proponen los límites de dicho contexto ficcional. Desde este modelo metodológico, se analizan conceptos como la cocreación distribuida entre los jugadores (*GMFull*, *distributed directing*) y entre los jugadores y el sistema (*GMLess*), como ocurre en los juegos en solitario. En este punto, también se ha utilizado todo el cuerpo de teoría metodológica relacionada con la teoría de la recepción de los textos, enmarcando esta teoría en el concepto de narrativa colaborativa entre diseñador, texto y jugador, según los preceptos de paradigmas como el del lector modelo o el del espacio en blanco. Para terminar este segundo grupo de variables, se han utilizado dimensiones procedentes de la narrativa generativa para someter a las transcripciones a conceptos generales de narrativa clásica, afinidades electivas o a modelos de propuestas modulares como el sistema *Afanasyev*, el sistema *Lume* o el sistema *Verse*.

Una vez se han categorizado los diferentes tipos de narrativa, es necesario, por otro lado, categorizar los aspectos principales del *storylet*, nodo, pulsación, lexía o evento memorable, que se dividen en tres grupos de variables: el escenario, localización o espacio de posibilidades, en primer lugar, los personajes en segundo lugar y las elecciones significativas en tercer lugar. Por espacio de posibilidades, el modelo interpela a la ficción, al mundo fantástico en el que los jugadores están sumergidos. Este espacio de posibilidades puede ser un espacio interior, como una mazmorra, o exterior, como un campamento en el bosque. También puede establecerse en una ficción estática, es decir, cuyo diseño textual está vetado a los jugadores, o una ficción dinámica, es decir, una ficción en cuyo diseño textual y desarrollo participan los jugadores. Ambas ficciones pueden proponerse desde un diseño previo o ser inventadas por el DJ y los jugadores. El segundo aspecto relevante del evento

memorable son los personajes, que se definen por su carácter interno y por sus relaciones sociales. Son varias las dimensiones que conforman al personaje, algunas de índole mecánica, como los atributos, las habilidades o los poderes, propias del grupo de variables de sistema, y otras de índole narrativa, como el lugar que ocupa en la jerarquía de la constelación de personajes, que puede ser el de protagonista, como un personaje controlado por un jugador o el de secundario o personaje de fondo, en general controlados por el DJ. Otras variables narrativas importantes son los rasgos de personalidad, manifestados en las sesiones de *Tomb of annihilation* (Wizards of the Coast, 2017) (ToA) por el sistema de alineamiento de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014). En relación con el análisis de eventos memorables desde el modelo de interpretación de personajes, también es importante el sistema de comunicación, pues es uno de los vehículos más principales que usan los jugadores para interrelacionarse con los demás habitantes de la ficción. Esto se realiza a través de diálogos y conversaciones que se representan e interpretan bien desde el personaje, en primera persona, bien desde fuera del personaje, en tercera persona o bien desde la voz del DJ, en segunda persona. Finalmente, dentro de esta categoría, también se describen variables relacionadas con el objetivo y la misión que el personaje persigue. Esta categoría bien podría ascender a categoría superior, pues el objetivo, vinculado a los conflictos que impiden su consecución, posee suficiente entidad narrativa como para desarrollarse. Sin embargo, se ha decidido ubicar la categoría bajo el epígrafe de personaje, pues en los JRAs la misión, el trabajo, el contrato, la promesa o el objeto de deseo, están vinculados, por norma general, al proceso de construcción del arco de personaje y a los arquetipos escogidos en su generación.

El tercer aspecto principal del evento memorable son las elecciones significativas que se asocian con él. Estas elecciones, tomadas por los jugadores, pueden ser de tipo social, es decir, que configuran las relaciones sociales en las que el personaje se integra, de tipo espacial, es decir, que afectan a la movilidad y ubicación del personaje, de tipo táctico, o relacionadas con decisiones mecánicas propiciadas por sistemas simulacionistas como el de combate, o de tipo estratégico, permitiendo al jugador triangular el riesgo y la recompensa a medio o largo plazo. Además, estas decisiones pueden tener consecuencias claras, es decir, que implican restricciones axiológicas, que pueden haber sido informadas con anterioridad o no informadas y descubrirse después de la decisión. Finalmente, por lo que se refiere a las

decisiones significativas, se analiza la capacidad de actuación que ha ejercido el personaje y su libertad relativa en el momento de elegir entre varias opciones.

Dentro de esta segunda gran categoría de variables, las de narrativa emergente intencionada o explícita, y después de los tipos de narrativas y los aspectos principales del evento narrativo, se encuentran las mecánicas narrativas. Las mecánicas narrativas que se han analizado se extraen, por un lado, de las dinámicas emergentes colaborativas, que son aquellas que construyen un relato mediante la creación participativa entre todos los jugadores. Se analiza aquí como los jugadores impactan en la narrativa, de modo explícito, pero sin utilizar un sistema mecánico, tanto en la creación de la ficción como en el desarrollo de los personajes que lo pueblan o en el planteamiento de elecciones interesantes. Por otro lado, se analizan las mecánicas narrativas procedentes del sistema de juego explícito de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014). Algunas de estas mecánicas son la inspiración, la persuasión, la intimidación o el trato con animales, entre otras propuestas explícitas del sistema.

En último lugar, se muestra un tercer gran grupo de variables, que no se relacionan ni con la aproximación implícita ni con la explícita de los sistemas de generación procedimentales de la narrativa en los JRAs. Son variables que hacen referencia a la tipología del juego de rol del que procede el evento memorable y al tipo de sesión que se está analizando. Es decir, que proporcionan contexto material. Por lo que se refiere a la tipología, se describe el tipo del juego según las variables de formato analógico o digital, el género de la ficción, el perfil del jugador, el estilo de juego, su finalidad, sus sistemas y tecnologías principales y su formato social. Por lo que se refiere a los tipos de sesiones, se describen, por un lado, si la sesión analizada pertenece a una aventura corta, que puede jugarse en una tarde, llamada *one shot*, o si forma parte de una campaña, que son sesiones que forman parte de una estructura narrativa más larga, que puede durar desde semanas hasta años. También se describe el tipo de textualidad: si el evento memorable procede de un texto primario, propuesto por un diseñador o autor, si procede de un texto secundario, es decir, que se propone por el DJ o los sistemas procedimentales estocásticos o si se trata de un evento que procede de un texto terciario, propuesto por los jugadores desde la emergencia narrativa o colaborativa. En este grupo de variables generales también se encuentran conceptos observados en algunas transcripciones y

que pueden ser de utilidad en el proceso de análisis en espiral, como el concepto de contaminación o el de rotura de la suspensión de la incredulidad. Finalmente, se describe si el evento memorable se ha dado dentro de la diégesis o fuera de ella, y si se fundamenta en un marco de metajuego o metarol, es decir, si responde a una restricción epistémica, o no.

La primera fase del análisis es la identificación y categorización de estas variables dentro de la muestra, etiquetándolas y agrupándolas. La segunda fase requiere una valoración, y esta se realiza evidenciando el impacto del evento memorable en la trama general. Este impacto puede hacer avanzar la trama, abrir una nueva rama en la trama, o cambiar por completo la trama y sustituirla por otra. Los comentarios de los propios jugadores u observando su lenguaje corporal o sus expresiones. Si alguien exclama “nunca había visto nada igual, me encanta”, se puede acotar esta información con el resto de información del evento como método de validación. Esta valoración cualitativa es relevante porque valida los procesos, las variables de análisis y las interrelaciones entre categorías que construyen la nueva teoría. A continuación se proporciona una tabla resumen de todos los elementos de análisis del evento memorable que se han planteado hasta aquí. Esta tabla sirve como modelo para configurar la ficha de análisis de eventos memorables en transcripciones de sesiones de JRAs y, por lo tanto, resume de forma concisa los elementos importantes del marco teórico.

Tabla 23

Cuadro de variables de la ficha de análisis de transcripciones y eventos memorables

Variables de sistema simulacionista Narrativa emergente no intencionada / implícita	Variables de sistema narrativista Narrativa emergente intencionada / explícita
<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema de creación de personajes (2.5.1.) <ul style="list-style-type: none"> ○ Atributos ○ Habilidades ○ Poderes ○ Razas ○ Profesiones ○ Antecedentes ○ Misión personal ● Sistema de resolución de acciones (2.5.2.2.) <ul style="list-style-type: none"> ○ Enfrentar ○ Sobrevivir ○ Explorar ○ Entender ○ Conocer ○ Construir ○ Convencer 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de narrativa <ul style="list-style-type: none"> ○ Clásica (3.1) <ul style="list-style-type: none"> ■ Tres actos (conflicto, clímax) ■ Viaje del héroe ■ ¿Arquetipos ludo mitológicos? ○ Interactiva (3.2.) <ul style="list-style-type: none"> ■ lineal o <i>embed</i>, no lineal o arbórea-ramificada, replegada (<i>Foldback</i>), final múltiple, final abierto, <i>player-driven</i>, interpretada, ambiental o evocada ○ Procedimental (3.3) <ul style="list-style-type: none"> ■ Marco: <ul style="list-style-type: none"> ● Algorítmico (Semilla estática, proceso, resultado) ● Estocástico (Semilla dinámica, proceso, resultado) ● Heurístico (Semilla de comportamiento, proceso, resultado) ■ Tipo: <i>experience-driven</i>, distribución, paramétrico, modular, mosaico (geomorfos), gramático, de procedimiento narrativo / mecánico (3.3.3.) ■ Modelos: pesos, pre-post condiciones, contextuales (espacio, antecedentes, conocimiento de la ficción, comportamiento anterior), dinámicas transicionales (3.3.3.)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Resultados extremos <ul style="list-style-type: none"> ■ Críticos ■ Pifias ● Sistemas de combate (2.5.2.3.) <ul style="list-style-type: none"> ○ Impacto y daño ○ Vivir y morir ○ Estados de salud ○ Sanación y descanso ● Sistemas secundarios <ul style="list-style-type: none"> ○ De magia (2.5.2.3.) ○ De progresión (2.5.2.4.) ○ De movimiento y carga de objetos ● Tecnología procedimental (2.5.2.1.) <ul style="list-style-type: none"> ○ Lanzamiento de dados ○ Uso de tablas <ul style="list-style-type: none"> ■ De combate ■ De tesoros ■ De nombres ■ De generación de entornos (<i>Hexcrawl</i>) | <ul style="list-style-type: none"> ○ Emergente (3.4.) <ul style="list-style-type: none"> ■ Intencionada / explícita o no intencionada / implícita ■ Abajo arriba: Desde el personaje: <i>strong character systems</i>, agentes digitales, <i>emergent behaviour, micro-narratives</i> (3.4.1.) ■ Arriba abajo: estructura, <i>strong drama systems, interactive Drama</i> ■ Improvisación / autenticación / intensión-extensión (DJ) ■ Problemáticas de inconsistencia, incoherencia, semántica, ritmo, flujo o inercia. ○ Colaborativa (3.5.) <ul style="list-style-type: none"> ■ Cocreación entre jugadores: GMFull, <i>distributed directing</i> ■ Cocreación con el sistema: GMLess, solitarios. ■ Teoría de la recepción (lector modelo, espacio en blanco) (3.5.1.) ○ Generativa (3.6.) <ul style="list-style-type: none"> ■ Estructura narrativa clásica, afinidades electivas, modelos modulares: Afanasyev, Lume, Verse. ● Aspectos principales del evento (beat, storylet, nodo, lexia, texton) (3.2.3.) <ul style="list-style-type: none"> ○ Espacio, localización o escenario (2.5.3) <ul style="list-style-type: none"> ■ Interior o exterior ■ Ficción estática prediseñada / inventada ■ Ficción dinámica prediseñada / inventada ○ Interpretación del personaje (2.5.1.) <ul style="list-style-type: none"> ■ Jerarquía en la constelación (protagonista (PJs), secundario, de fondo (PNJs) (2.5.1.2.) |
|---|--|

- De otros tipos
 - Robo de cartas
 - Consulta de oráculos
- Director de juego (2.5.1.3.)
 - Flexibilidad (restricción deóntica) en:
 - La aplicación del reglamento oficial
 - La aplicación de reglas caseras

- Rasgos de personalidad, alineamiento
 - Diálogo o conversación: 1º persona (PJ), 2º persona (DJ), 3º persona (jugador)
 - Objetivo, misión, trabajo, juramento, contrato o promesa
- Elecciones significativas (3.2.4.)
 - Tipo: social, espacial, tácticas, estratégicas
 - Consecuencias claras (restricción axiológica), informadas / no informadas
 - Capacidad de actuación
- Mecánicas narrativas (3.1)
 - Explícita sin sistema (Colaborativas, participativas y emergentes)
 - Explícita del sistema (Inspiración, persuasión, intimidación, trato con animales)

Variables generales

- Tipo de juego de rol (2.4.)
 - Analógico (generación 0-7/8) o digital (2.6.2.)
 - Formato, género, perfil del jugador, estilo, finalidad, sistema/tecnología y formato social
- Tipo de sesión
 - Aventura *One shot* (con fin) o sesión de campaña (sin fin)
- Tipo de textualidad (3.)
 - Primaria/diseñador (reglamentos, suplementos),

- Secundaria/DJ (ficción propias, reglas caseras)
- Terciaria/Jugador (narrativa colaborativa)
- Contaminación / metajuego / metarol (restricción epistémica) (2.5.1.4.)
- Suspensión de la incredulidad (3.5.)
- Teoría de la autodeterminación (SDT) y las recompensas intrínsecas/extrínsecas

4.1.3. Muestra

La muestra de este estudio se compone de varios tipos de datos. Por un lado, el grupo principal, que está compuesto por la recopilación de grabaciones de sesiones. Por otro lado, en segundo lugar, el grupo compuesto por los reglamentos de juego. En tercer lugar, para complementar estos datos, las entrevistas a DJs y en cuarto y último lugar, se han recopilado las historias de usuarios, llamadas *retellings*, recopiladas de blogs y foros. De todas estas muestras y datos, se han analizado las sesiones participativas y las sesiones grabadas, además de un corpus importante de 500 reglamentos de juegos de rol. Las entrevistas a DJs, las sesiones en *streaming* y el corpus de *retellings* han servido para contrastar datos, pero su análisis profundo, tanto textual como emocional y su codificación, se han reservado para investigaciones futuras. En conjunto, debido al tamaño de la muestra, se estima que se ha recogido material para varios años de investigación. Un resumen de la muestra con todas las tipologías, que ayuda a hacerse una idea del tamaño de la misma, se puede consultar en el anexo 10.3. *Muestra y gráficas de sesiones de juego, eventos memorables, entrevistas y retellings*. Estas unidades de análisis son comunes en la investigación social, lo que Babbie (2021) llama *artefactos sociales* (p. 100 y p. 103). Es necesario tomar consciencia de que al estudiar estos artefactos sociales se puede incurrir en la denominada *falacia ecológica*, que es la “suposición de que algo aprendido sobre una unidad ecológica (grupo) dice algo sobre los individuos que la componen” (p. 105). Para combatir, en la medida de lo posible, esta falacia, Babbie (2021) recomienda o bien estudios de grupos de población amplios o bien compaginar el trabajo de campo realizado en cohortes con entrevistas individuales, que es la aproximación que se ha seguido en este trabajo. Como se ha tenido que seleccionar la muestra, por su tamaño, al no trabajar con una muestra amplia, es difícil alejarse del sesgo reduccionista de esta aproximación que, de nuevo, en palabras de Babbie (2021), “involves attempts to explain a particular phenomenon in terms of limited and/or lower-order concepts” (p. 104). Por esta razón, la metodología y el marco de análisis se pueden valorar mejor que los resultados concretos del estudio. La muestra general se ha seleccionado partiendo de la pregunta principal del estudio, ¿Cómo se pueden analizar y describir los escenarios y sistemas de generación de narrativas emergentes que facilitan la aparición de eventos memorables en una sesión de JRA? Con el objetivo de localizar y describir estos sistemas, se

ha preguntado a la muestra cuando se generan eventos memorables y emergentes para, acto seguido, analizar como se han generado. Por esta razón, y persiguiendo esta misión, para obtener evidencias de los argumentos principales que se extraen del análisis del marco teórico y de algunas investigaciones previas, se han usado diferentes unidades de análisis que son las que conforman la muestra.

Por lo que respecta a las sesiones de juego, se recopilaron 134 grabaciones directas de sesiones entre 2021 y 2023, y se seleccionó una primera muestra filtrada que se compone de quince sesiones participativas (30 horas), ochenta sesiones no participativas (250 horas), complementada por sesenta sesiones en streaming (170 horas). Toda esta parte de la muestra se ha focalizado en sesiones de grupos que juegan al juego *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014) y en concreto, que juegan la campaña *Tomb of annihilation* (2017) (ToA). De este modo, se pueden localizar y comparar mejor las desviaciones sobre el argumento canónico y sobre los sistemas procedimentales que los han generado, como las tablas de encuentros en las selvas de Chult o el mapa que implementa mecánicas de *hexcrawling*. De todo este material, se ha seleccionado como muestra de análisis dos grupos de sesiones, los de la cohorte 1 (C1) y los de la cohorte 2 (C2), ubicados entre las primeras sesiones de la campaña y las sesiones doce a quince. Esto supone un total aproximado de 236 horas de grabaciones seleccionadas y un total aproximado de 50 horas de grabaciones transcritas y analizadas. El número de participantes de las dos cohortes principales ha sido de unos diez jugadores, con variabilidad a lo largo del tiempo y dos directores de juego. La cohorte de la que se han recopilado más sesiones ha sido la cohorte 2 con un total de 58 sesiones de juego y más de 190 horas de grabación. La cohorte del que menos sesiones se han recopilado ha sido la cohorte 3, con un total de dos sesiones y siete horas de juego. Además de las grabaciones indirectas de grupos de jugadores, también se han recopilado un total de 61 sesiones de juego de grupos en *streaming*, con un total de 168 horas de juego, de las cuales se han seleccionado todas, por qué ya se hizo una prospección buscando que todas las sesiones fueran de ToA. De estas 61 sesiones se han transcrito 10 sesiones, aunque, como se ha explicado, no se analizan.

Por lo que se refiere a los reglamentos de JRAs, se han recopilado más de quinientos, seleccionado cuarenta y seis por sus propuestas mecánicas narrativas y analizado en profundidad diez. Esta parte de la muestra ha servido para proporcionar datos y evidencias para la construcción del marco teórico, y para reforzar elementos identificados en los análisis de las transcripciones que se visualizan en el capítulo 5. *Resultados*. Por lo que respecta a los reglamentos de los JRAs analizados, se ha utilizado el reglamento de quinta edición de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014) como reglamento fundamental, puesto que es el juego que i) inventó el género, ii) es el más longevo y el más iterado, con cincuenta años de historia y múltiples ediciones y reediciones, y iii) es el que posee un mayor volumen de jugadores alrededor del mundo, por lo que también es el que genera un mayor número de *retellings*. *Dungeons & Dragons* posee un volumen de unos cincuenta millones de jugadores alrededor del mundo, de los cuales se calcula que unos quince millones juegan regularmente (Orr Industry Report, 2022). Con el objetivo de comparar sistemas, se han seleccionado otros reglamentos de tipo simulacionista y orientados a objetivos, o con narrativas no intencionadas o implícitas, como *RuneQuest* (Stafford y Perrin, 1978) o *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980), dos JRAs de largo recorrido y con una amplia base de jugadores. Por otro lado, también se han seleccionado algunos juegos de tipo narrativo, o con mecánicas narrativas intencionadas y explícitas, como el juego *Trophy Dark* (Ross, 2022) y el juego *IronSworn* (Tomkin, 2022), que han sido referenciados con frecuencia a lo largo del estudio por sus síntesis de mecánicas narrativas contemporáneas y por sus amplias bases de aficionados.

Por lo que respecta a las entrevistas, con las codificaciones iniciales procedentes del análisis de contenido de las primeras transcripciones, se creó un guion de entrevista. Además de las preguntas relacionadas con la codificación, que han ido cambiando, se han tomado algunos datos demográficos de los entrevistados, como la edad, el género, la ciudad de residencia, la ocupación habitual o el nivel de estudios alcanzado. También se han registrado algunos datos de carácter cultural como si el entrevistado es lector habitual de libros, los géneros de dichos libros y la cantidad de horas a la semana que suele leer. También se ha preguntado si el entrevistado es espectador de películas y series, qué géneros le gustan más y cuantas horas a la semana invierte, de media, en ver cine y televisión. Además de la información general y

contextual, el núcleo de las entrevistas ha orbitado alrededor de preguntas relacionadas con la identificación de eventos memorables en recuerdos de sesiones y su vinculación con sistemas mecánicos o procedimentales concretos. Finalmente, se ha preguntado a los entrevistados si juegan a JRDs y que diferencias ven en entre estos y los JRAs, así como qué les gustaría que los primeros incorporaran de los segundos. Con este guion de entrevista se han realizado entrevistas a un perfil objetivo de entrevistado que era el de directores de juego con experiencia, con preferencia por aquellos que hubieran dirigido ToA, pero sin excluir a los que no. Se han anonimizado los nombres como ENTDJ1 a ENTDJ5. Con cada nueva transcripción de una sesión de juego o de una entrevista, se han ido modificando las categorías, subcategorías y dimensiones o variables y en consecuencia, las preguntas relacionadas con la codificación en el guion de entrevista y la estructura del marco teórico, según las necesidades surgidas al definir nuevos conceptos y categorías. La última parte de la muestra está formada por varias unidades textuales denominadas *retellings* seleccionadas de entre varios cientos, extraídas de foros y blogs y divididas en varios grupos según si su procedencia es analógica o digital y después según el juego y cuya metodología se describe por separado en la siguiente sección. Se recuerda que el análisis en profundidad de estas entrevistas y de estos *retellings* no se lleva a cabo en este estudio, aunque tanto las entrevistas como los *retellings* se han utilizado para contrastar datos y resultados, y forman un corpus grande y muy relevante para continuar con futuras líneas de investigación. En la Tabla 24 se puede consultar un resumen de todos los objetos de análisis, sus metodologías, las variables implicadas en cada objeto y la muestra analizada, y de su inclusión en los resultados de este estudio si se identifica como un objeto principal, o su uso como herramienta de contraste si se identifica como un objeto secundario.

Tabla 24

Resumen de los objetos de análisis, sus metodologías, las variables implicadas en cada objeto y la muestra analizada

Objeto del análisis	Método/s	Variables implicadas	Muestra
Sesiones de juego participativas (principal)	Experiencia personal Cuaderno de campo <i>Grounded Theory</i> : Codificación abierta y axial, sentimental y en espiral	Variables de sistema Variables de experiencia Variables generales	18 sesiones (ToA), 8 seleccionadas, 8 transcritas, 6 analizadas
Sesiones de juego grabadas (principal)	Gravaciones en audio y vídeo Formularios de Google Forms <i>Grounded Theory</i> : Codificación abierta y axial, sentimental y en espiral	Variables de sistema Variables de experiencia	134 sesiones (ToA), 85 seleccionadas, 9 transcritas, 9 analizadas
Reglamentos de JRAs (principal)	Análisis de contenido y textual <i>Grounded Theory</i> : Codificación abierta, axial y selectiva	Variables de sistema	500 juegos de rol analógicos revisados, 46 seleccionados, 10 analizados.
Biografías de directores de juego (secundario)	Entrevistas <i>Grounded Theory</i> : Codificación abierta y axial, sentimental y en espiral	Variables de sistema Variables de experiencia Variables generales	12 entrevistas, 5 seleccionadas, 5 transcritas
Sesiones de juego en <i>streaming</i> (secundario)	Retransmisiones en <i>Youtube</i> y <i>Twitch</i> <i>Grounded Theory</i> : Codificación abierta y axial, sentimental y en espiral	Variables de sistema Variables de experiencia	61 sesiones (ToA), todas seleccionadas, 10 transcritas

Objeto del análisis	Método/s	Variables implicadas	Muestra
<i>Retellings</i> (secundario)	Metodología de minado de datos Método Kreminski en foros y blogs Formato <i>Greentext</i> en foros	Variables de experiencia	50 <i>retellings</i> de juegos de rol analógicos, 10 seleccionados aleatoriamente, 5 analizados 50 <i>retellings</i> de juegos de rol digitales, 10 seleccionados aleatoriamente, 5 analizados

4.2. Planificación e instrumentos de análisis

La investigación se planificó en tres años. Un primer año en el que se desarrolló la planificación del proyecto, la revisión de la literatura y el primer borrador del marco teórico. Luego un segundo año en el que se recopilaron todos los datos: grabaciones de sesiones de juego, entrevistas y revisión de foros y blogs. En el caso de las grabaciones participativas se utilizó el software *OBS* (Open Broadcast Software), que permite grabar la pantalla del ordenador, en conjunto con la plataforma VTT *Roll20.net*, un software de mesa virtual para poder jugar a rol online. En este segundo año también se realizaron las transcripciones, primero manualmente y más tarde con software de transcripción automática (*NVivo* primero y la IA de *Whisper* después). Finalmente, un tercer año en el que se ha redactado el marco teórico definitivo y se han analizado las transcripciones con la ficha de análisis para redactar los resultados y las conclusiones finales, además de algunas propuestas para investigaciones futuras. Las transcripciones de entrevistas y sesiones son muy extensas, sumando algunos miles de páginas, por lo que se ha decidido adjuntar solo algunos extractos importantes en los anexos. A continuación se describe con mayor detalle la planificación del desarrollo de la tesis, que se dividió en cinco fases, más una sexta para su defensa.

La planificación del proyecto contempló cinco fases. Primero la fase inicial de propuesta de investigación, donde se realizaron las tareas de definición al tema, foco, problemáticas y preguntas de investigación, la revisión bibliográfica, la contextualización histórica y la primera aproximación al estado del arte y al marco teórico. La revisión bibliográfica se hizo mediante la metodología *PRISMA* (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), propia de otras disciplinas, como la salud, pero indicada también para esta revisión sistemática de la bibliografía, en especial cuando falta una selección clara en las palabras claves. Esta primera fase se llevó a cabo entre enero de 2020 y marzo de 2020. La segunda fase se llevó a cabo paralelamente a la primera fase, y en ella se diseñó la investigación, se definieron las unidades de análisis iniciales y se propusieron las primeras variables de análisis tentativas, surgidas de la aproximación inicial al marco teórico.

La tercera fase fue la fase de recolección de datos de las unidades de análisis y se realizó como indica la *Grounded Theory*: analizando textos con las variables y categorías iniciales, cambiando esta estructura de categorías de modo cíclico y en espiral según el enfoque de Schilling (2006), desarrollando y modificando el marco teórico a medida que se localizaban datos relevantes. En esta parte de la investigación se analizaron también varios juegos de rol analógicos y digitales. Este proceso cíclico tuvo una duración de un año y se repitió aproximadamente cada trimestre, lo que dio como resultado cuatro ciclos que se extendieron desde enero de 2021 hasta diciembre de 2022. Desafortunadamente, el proceso de recolección de datos se dilató más de lo planificado, extendiéndose hasta mediados de mayo de 2023, momento en el que se dio por cerrada la muestra³³.

En mayo de 2023 se inició la cuarta fase, y se procedió al redactado del primer borrador general de la investigación, partiendo del borrador general del marco teórico, que ya estaba bastante desarrollado. En primer lugar, puliendo el marco teórico hasta obtener un texto ontológico sólido, tanto por lo que respecta a los juegos de rol, donde el enfoque es más exploratorio, como por lo que respecta a la narrativa procedimental, donde el enfoque es más expositivo y de síntesis. La redacción de este marco teórico junto con los memorandos de los primeros análisis (exploratorios) de la muestra refinaron el sistema de variables y categorías y una vez consolidadas estas variables, se procedió a un segundo análisis (crítico) de las muestras, redactando las secciones de resultados, discusión y conclusiones. Este proceso se planificó para llevarse a cabo entre mayo de 2023 y diciembre de 2023, pero se alargó hasta marzo de 2024. Desde mediados de septiembre de 2023, se identificaron problemas con el tamaño de la muestra y una proyección temporal sugirió que se debería recortar, acotándola a tres tipos de datos, sesiones participativas, sesiones grabadas y reglamentos, dejando las sesiones en *streaming*, las entrevistas y los *retellings* como material de contraste y para investigaciones futuras.

La quinta y última fase tuvo como misión revisar el texto y todas las referencias en busca de posibles errores, intentando verificar todas las citas y refinando el redactado del texto allí donde se consideraba que se volvía ininteligible o que perdía el foco. Esta fase comprende el

³³ A principios de 2024, varios grupos siguen enviando sesiones grabadas. El material se conserva con la intención de realizar otros estudios en el futuro, quizás de carácter más longitudinal.

mes de mayo de abril de 2024, y hasta el depósito de la tesis. Existe una sexta fase, que se extenderá durante los meses que sean necesarios entre el depósito de la tesis y su defensa, en la que se preparará la presentación de los resultados y las conclusiones para el momento de la defensa delante del tribunal. Esta fase se prevé entre julio de 2024 y diciembre de 2024.

Como observación a la planificación, se resume la Tabla 27, una muestra que en las tres primeras columnas, la previsión que se hizo en enero de 2020 sobre los diferentes escenarios de recolección de datos para la muestra, comparados con los datos recopilados finalmente a enero de 2023. De la tabla se extrae que en general, y exceptuando el número de entrevistas, se han recopilado más elementos de muestra de los previstos. La transcripción y análisis de la muestra ha lastrado sensiblemente una parte de la planificación.

Tabla 25

Previsión que a enero de 2020: diferentes escenarios de recolección de datos para la muestra

	Escenario ideal	Escenario correcto	Mal escenario	Escenario real
Entrevistas	24	12	6	12
Sesiones participativas	12	6	3	17
Sesiones grabadas	12	6	3	134
Sesiones streaming	0	0	0	61
Minado de foros/Blogs	10	5	2	43
Lectura de reglamentos	30	20	10	46 / 500

4.2.1. Ética y Ethos

Este es un punto importante de este estudio, puesto que se ha realizado una recopilación de datos provenientes de individuos. En todo estudio que trabaje con este tipo de información, es necesario ofrecer a los participantes y cohortes la posibilidad de: acceder a sus datos en cualquier momento, de borrar las partes que consideren oportunas y de borrar o enmascarar sus nombres en las transcripciones, una práctica que se ha realizado de forma sistemática por defecto durante la transcripción (Booth et al., 2016). Además, también se han destruido las grabaciones una vez transcritas. Corbin y Strauss (2015) explican cómo abordar los enfoques teóricos sobre cómo gestionar comités y juntas de revisión institucional, guías de entrevista y de observación, o los conceptos de consentimiento informado, confidencialidad, anonimato o, incluso, las responsabilidades del investigador en su conjunto. En este sentido, se desarrolló un protocolo de consentimiento informado que se facilitaba a los participantes antes de realizar las entrevistas para que diesen su consentimiento antes de proceder a la grabación de las sesiones. Por lo que respecta a la información recopilada en foros y blogs, se ha considerado como pública y, por lo tanto, que no era de necesaria aplicación dicho consentimiento informado. De todos modos, se ha anonimizado los nombres de los participantes en foros y, siempre que ha sido posible, se ha contactado con los dueños de los blogs para poder citarlos correctamente.

4.2.2. Validación teórica

Con el objetivo de validar los resultados, siempre que ha sido posible, se han compartido con los entrevistados y con los participantes de sesiones de juego. En algunos casos también con algunos autores de blogs. Esta validación ha servido para matizar algunos aspectos poco inteligibles de las transcripciones o para profundizar en temas que han resultado relevantes, pero también para garantizar la objetividad en el tratamiento e interpretación de la voz del participante. De todos modos, la principal validación ha venido de la construcción de la teoría en espiral desde la muestra (transcripciones) y de la revisión de la literatura en artículos y monografías, haciendo especial inciso en como otros investigadores se habían enfrentado a

los temas principales de este estudio y que habían aprendido de ello, adoptando algunas de sus metodologías de análisis. Finalmente, siguiendo a Babbie (2021) y de nuevo, siempre que ha sido posible, se ha intentado validar los resultados mediante técnicas de triangulación “The use of several different research methods to test the same finding is sometimes called triangulation, and you should always keep it in mind as a valuable research strategy” (p. 118), como se ha visto con teorías como la teoría de la recepción, la hermenéutica o el análisis de textos.

4.2.3. Ficha de análisis de transcripción de sesión y evento memorable

A. Información general de la sesión

A.1. Tipología de juego

A.1.1. Analógico (Generación 0 a 7 / 8) o digital

A.1.2. Formato, género de la ficción, perfil del jugador, estilo de juego, finalidad, sistemas y tecnologías y formatos sociales

A. 2. Tipo de sesión (*one shot*, campaña) y tipo de ficción (cerrada, abierta, colaborativa, *sandbox*)

A.3 Tipo de textualidad: primaria/diseñador (reglamentos, suplementos), secundaria/DJ (ficción propia, generación procedimental, colaboración, emergencia, reglas caseras), terciaria/jugador (PJs, antecedentes, decisiones en tiempo real)

A.4. Descripción breve de la sesión o campaña

B. Información general del evento memorable

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista, no intencionado e implícito (B.1) o por el sistema narrativista, intencionado y explícito (B.2)?

B. 1. Sistema simulacionista, no intencionado e implícito

B.1.1. ¿Está relacionado con el sistema de creación de personajes?

B.1.1.1. ¿Está relacionado con un atributo del personaje?

B.1.1.2. ¿Con su raza o profesión?

- B.1.1.3. ¿Con sus antecedentes o con su misión u objetivo personal?
- B.1.2. ¿Ha sido una resolución de acciones?
 - B.1.2.1. ¿De qué tipo? (enfrentar, sobrevivir, explorar, entender, conocer, construir o convencer...)
 - B.1.2.2. Dimensión éxito fracaso: sistema binario / graduación éxito fracaso (1-10)
 - B.1.2.3. ¿Crítico o pifia?
- B.1.3. ¿Ha sido un combate?
 - B.1.3.1. ¿Cuál ha sido el resultado para el PJ dentro de una escala sin daño / muerto?
 - B.1.3.2. ¿Ha sufrido daños perdurables que necesiten sanación o descanso? ¿Cuáles? (heridas, maldiciones, enfermedades, envenenamientos)
 - B.1.3.3 ¿Qué regla de combate ha propiciado el evento?
- B.1.4. ¿Ha sido un evento relacionado con la magia?
 - B.1.4.1 ¿Qué tipo de evento? (un conjuro, una poción, un objeto imbuido de poder, criatura con características mágicas...)
 - B.1.4.2 ¿Qué contexto ha propiciado el evento?
 - B.1.4.3 ¿Qué reglamento ha propiciado el evento?
- B.1.5. ¿Ha sido un evento relacionado con el sistema de progresión?
 - B.1.5.1 ¿Qué reglamento ha propiciado el evento?
- B.1.6. ¿Ha sido un evento relacionado con el sistema de movimiento?
 - B.1.6.1 ¿Qué reglamento ha propiciado el evento?
 - B.1.6.2 ¿Hay algún objeto asociado? ¿Cuál? ¿Se ha visto implicado el sistema de carga?
- B.1.7. ¿Ha intervenido algún sistema de tecnología procedimental?
 - B.1.7.1 ¿Cuál? ¿Dados, tablas, cartas, oráculos?
 - B.1.7.2. En el caso de la intervención de una tabla: ¿Qué tipo de tabla?: resolución de acciones, combate, tesoros, nombres, entornos (mazmorras, *hexcrawling*) oráculos
 - B.1.7.3. ¿El jugador o el DJ han tenido capacidad de decisión en los resultados?
- B.1.8. ¿Ha intervenido una regla casera o la flexibilidad en la interpretación del reglamento por parte del DJ?
 - B.1.8.1. ¿Se ha mantenido dentro del paradigma mecánico o ha mutado en evento narrativo?

B.1.8.2. ¿Se ha explicitado la regla casera o la flexibilidad? ¿O se ha ocultado?

B.2 Sistema narrativista, intencionado o explícito

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

B.2.1.1. Narrativa clásica

B.2.1.1.1. ¿Se identifican estructuras clásicas? (tres actos, viaje del héroe)

B.2.1.1.2. ¿Se identifican arquetipos míticos? (traición/venganza, retorno al hogar, descenso a los infiernos, búsqueda mítica)

B.2.1.2. Narrativa interactiva

B.2.1.2.1. ¿Con qué tipo de narrativa interactiva se relaciona? Lineal, no lineal, arbórea-ramificada, replegada (*foldback*), final múltiple, final abierto, fully player-driven.

B.2.1.2.2. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa ambiental?

B.2.1.2.3. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa evocada?

B.2.1.2.4. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa interpretada (enacted)?

B.2.1.3. Narrativa procedimental

B.2.1.3.1. ¿Qué tecnologías o herramientas procedimentales han participado en su generación?

B.2.1.3.2. ¿Qué marco, tipo y modelo de narrativa procedimental es?

B.2.1.4. Narrativa emergente

B.2.1.4.1. ¿Ha sido un evento de narrativa emergente intencionada o no intencionada?

B.2.1.4.2. ¿De arriba a abajo (estructura) o de abajo arriba (personajes)?

B.2.1.4.3. ¿Improvisación y autenticación (intensión-extensión) por parte del DJ?

B.2.1.4.4. ¿Ha aparecido alguna problemática? ¿De qué tipo?: inconsistencia, incoherencia, semántica, ritmo, flujo o inercia.

B.2.1.5. Narrativa colaborativa

B.2.1.5.1. ¿Es un sistema cocreativo jugador más jugador (*GMFull*, *distributed directing*)?

B.2.1.5.2. ¿Es un sistema cocreativo jugador más sistema (*GMLess*, *drama manager*, solitario)?

B.2.1.5.3. ¿Se relaciona con la teoría de la recepción (lector modelo, espacio en blanco)?

B.2.1.6. ¿Se ha generado con un sistema de narrativa generativa?

B.2.1.6.1 ¿De qué tipo?: estructura narrativa, clásica, afinidad electiva, modular?

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

B.2.2.1. Con el espacio, ficción, evento o localización

B.2.2.1.1. ¿El evento es interior o exterior?

B.2.2.1.2. ¿Es un evento de ficción estática o dinámica? ¿De ficción canónica o inventada?

B.2.2.2. Con los personajes y criaturas

B.2.2.2.1. ¿Cuál es la posición de los personajes implicados en la jerarquía en y la constelación?: Protagonista (PJs), secundario o de fondo (PNJs)

B.2.2.2.2. ¿Se han visto implicados los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma?

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *quest*?

B.2.2.3. Elecciones significativas. ¿Características?

B.2.2.3.1. ¿De qué tipo es la elección?: social (configurativa, trivial, relevante) espacial (libres, condicionadas), táctica (mecánicas, materiales), estratégica (conservadoras, arriesgadas).

B.2.2.3.2. ¿Las consecuencias están claras? ¿Son informadas o no informadas?

B.2.2.3.3. ¿Los implicados han tenido capacidad de actuación?

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

B.2.3.1. ¿Explícita sin sistema? ¿Explícita del sistema?

B.2.3.2. ¿De qué tipo? Puntos de destino, inspiración, persuasión, intimidación, trato con animales, movimientos, aspectos, vínculos o promesas, oráculo, técnicas de *improv...*

C. Consideraciones finales

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

- C.1.1. La trama avanza
- C.1.2. Cambio sustancial en la trama principal
- C.1.3. Creación de una rama de la trama nueva

C.2. Consideraciones generales del evento

- C.2.1. ¿Se ha dado un proceso de contaminación con la realidad? ¿Cuál ha sido el marco intradiegético o extradiegético (metajuego/metarol)
- C.2.2. ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?
- C.2.3. ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

4.2.4. Guion de entrevista

1. Presentación del estudio
 - 1.1. Condiciones de la grabación y transcripción, consentimiento informado
 - 1.2. Objetivos de la entrevista
2. Datos personales del entrevistado
 - 2.1. Preguntar la edad, el género, el lugar de residencia, la ocupación habitual y el nivel de estudios alcanzado
3. Contexto
 - 3.1. ¿Es lector habitual de libros? ¿Qué géneros? ¿Qué cantidad de horas a la semana suele leer?
 - 3.2. ¿Es espectador de películas y series? ¿Qué géneros? ¿Qué cantidad de horas a la semana suele ver películas o series?
 - 3.3. ¿Es jugador habitual? ¿Qué juegos? ¿Qué cantidad de horas a la semana suele jugar?
 - 3.4. ¿Puede definir mejor sus juegos preferidos y el porqué?
4. Momentos memorables
 - 4.1. ¿Qué eventos memorables recuerda?

- 4.2. Profundizar en la génesis del evento memorable (usar variables de análisis)
5. Reglas caseras, flexibilidad en la aplicación del reglamento
 - 5.1. ¿Usa Reglas caseras? ¿Cuáles? ¿Recuerda eventos memorables vinculados a reglas caseras?
 - 5.2. ¿Es flexible en la aplicación del reglamento? ¿Recuerda eventos memorables vinculados a la flexibilidad en la aplicación del reglamento?
6. Opinión sobre juegos de género narrativo y juegos de género simulacionista
 - 6.1. ¿Qué género de juegos de rol le gusta más? ¿Por qué? ¿Puede nombrar ejemplos de juegos?
 - 6.2. ¿Puede destacar mecánicas narrativas o sistemas narrativos de estos juegos?
 - 6.3. ¿Puede destacar sistemas procedimentales o mecánicas generales de estos juegos?
7. Opinión sobre los JRAs y los JRDs
 - 7.1. ¿Juega a juegos de rol digitales? ¿A qué juegos? ¿Cuántas horas?
 - 7.2. ¿Qué opina sobre la experiencia de juego en los JRDs? ¿Se asemeja a la de los JRAs?
 - 7.3. ¿Por qué razones sí o no? ¿Qué le gustaría que los JRDs tuvieran que no tienen?
8. Despedida y agradecimientos

5. Resultados

En estos resultados, se han analizado un total de quince transcripciones de sesiones de juego de la campaña ToA del juego *Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the Coast, 2014), con una duración de unas tres horas de media cada una. Estas sesiones se dividen en dos cohortes: C1, de quienes se analiza principalmente el ciclo de Yulka Bryner y el nodo de Campamento Venganza y C2, de quienes se analiza el ciclo de “Púas” el anquilosaurio a la llegada a del grupo a Puerto Nyanzaru y su viaje por la selva hasta la llegada al nodo de Campamento Justicia. En total son unas cincuenta horas que han generado unas 7800 páginas de transcripciones y un registro de veintisiete eventos memorables, repartidos entre los dos grupos, trece en el primero y catorce en el segundo. Las sesiones de juego se han analizado con tres grandes grupos de variables: variables de sistema, variables de experiencia y variables generales. El orden que se ha seguido en la redacción de este capítulo es un orden conceptual, y sigue el orden de los grupos de variables de la Tabla 23 *Cuadro de variables de la ficha de análisis de transcripciones y eventos memorables* y de la ficha de análisis de 4.2.3. *Ficha de análisis de transcripción de sesión y evento memorable*, que se resume, además, a continuación:

- 1.1. Tipos de juegos de rol, de sesiones y de textualidades
- 1.2. Sistema de creación de personajes
- 1.3. Sistema de resolución de acciones
 - 1.3.1. Sistemas de combate
 - 1.3.2. Sistemas secundarios
 - 1.3.3. Críticos y pifias
- 1.4. Tecnología procedimental
 - 1.4.1. Lanzamiento de dados
 - 1.4.2. Uso de tablas
 - 1.4.3. Uso de mapas
- 1.5. El director de juego
 - 1.5.1. Interpretación de PNJs
 - 1.5.2. Flexibilidad en el reglamento y reglas caseras

- 1.5.3. Improvisación y autenticación
- 1.6. Tipos de narrativa
 - 1.6.1. Clásica
 - 1.6.2. Interactiva
 - 1.6.3. Procedimental
 - 1.6.4. Emergente
 - 1.6.4.1. De abajo a arriba y de arriba a abajo
 - 1.6.4.2. Intencionada
 - 1.6.4.3. No intencionada
 - 1.6.5. Colaborativa
 - 1.6.5.1. Teoría de la recepción
 - 1.6.6. Generativa
- 1.7. Aspectos principales del evento
 - 1.7.1. Espacio, localización o escenario
 - 1.7.2. Interpretación del personaje
 - 1.7.3. Elecciones significativas
- 1.8. Mecánicas narrativas
- 1.9. Otras consideraciones
 - 1.9.1. Contaminación / Metajuego
 - 1.9.2. Suspensión de la incredulidad
 - 1.9.3. Teoría de la autodeterminación

Para referenciar las grabaciones, transcripciones y entrevistas y dificultar lo menos posible una lectura ya de por sí compleja y en ocasiones repetitiva de los resultados, se ha elaborado un protocolo de referencia al material de campo, que muestra, por un lado, la referencia al jugador, compuesta por el identificador de la cohorte y el identificador del jugador y, por otro lado, la referencia del evento, compuesta por el identificador de la cohorte, el identificador de la sesión y el identificador del evento. Por otro lado, también se referencian los epígrafes de la ficha de análisis con el objetivo de ayudar al lector a relacionar los resultados con las variables de análisis y sus descripciones en el marco teórico. Estas variables se muestran con el identificador de la ficha. Algunos ejemplos se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 26*Protocolo de referencia al material de campo*

Ejemplo	Referencia a jugador y a evento	Cohorte	Jugador	Sesión	Evento	Ref. Simplificada
Ref jugador	Mangotero	Cohorte 1	Jugador 1	-	-	C1J1
Ref evento	Mangotero se toma una poción de gigantismo	Cohorte 1	-	Sesión 4	Evento 1	C1S4E1
Ref variable	Antecedentes de la hoja de personaje	B.1.1. ¿Está relacionado con el sistema de creación de personajes? B.1.1.3. ¿Con sus antecedentes o con su misión u objetivo personal?				B.1.1.3.

El capítulo 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*, se plantea como una continuación de este capítulo donde, para facilitar el planteamiento y la descripción de las herramientas de análisis y diseño de eventos memorables localizadas y descritas en los resultados, se ha dividido su exposición en varios apartados, respetando la misma estructura del marco teórico y siguiendo la definición de las características principales de los juegos de rol, del análisis metodológico y de estos resultados.

5.1. Tipos de juegos de rol, de sesiones y de textualidades

Los datos sobre los tipos de juegos de rol utilizados, de tipos de sesiones y de tipos de textualidades, complementan los datos sobre eventos memorables localizados en las transcripciones y ayudan a comprender como se han originado. C1, por ejemplo, jugó en una campaña basada en el juego *Dungeons & Dragons 5e* (Wizards of the Coast, 2014) (D&D 5e) llamada *Tomb of Annihilation* (Wizards of the Coast, 2017) (ToA). D&D 5e es un juego que se presenta en formato físico, como libros, del género fantástico y que propone un estilo de juego variado con pilares como la exploración, el combate y la optimización del personaje.

Su diseño principal es el de un juego simulacionista. Utiliza un sistema d20 y se juega en grupo, con un número ideal de jugadores de entre cuatro y cinco, incluyendo al DJ. ToA es una campaña larga, que puede suponer entre treinta y sesenta sesiones de juego de entre dos y tres horas cada una. Es un tipo de campaña *hexcrawling*, en la que los jugadores exploran una península hexágono a hexágono. El 90% de sesiones que se han transcrito y analizado son sesiones de campaña de dos o tres horas y se localizan en la parte inicial y media de ToA, en el periodo de exploración y encuentros anterior al descubrimiento de *Omu*, la ciudad perdida, donde se encuentra una gran mazmorra por explorar. Por lo que se refiere a las textualidades, en esta campaña existen distintos tipos. Por un lado, los manuales de reglamento, que básicamente son tres: el *Manual del jugador* (Wizards of the Coast, 2014), la *Guía del dungeon master* (Wizards of the Coast, 2014) y el *Manual de monstruos* (Wizards of the Coast, 2014) y, por otro lado, el manual de campaña de ToA (Wizards of the Coast, 2017). A estas textualidades primarias, se han añadido, en múltiples ocasiones, textualidades secundarias como PNJs y localizaciones creadas por el DJ y variaciones importantes al texto canónico, generadas por procedimientos algorítmicos o estocásticos, como tablas de críticos y pifias personalizadas. Un ejemplo de tabla de críticos y pifias confeccionada por C1 se puede consultar en 10.1. *Tablas de críticos y pifias creada por C1*. La principal textualidad secundaria, de todos modos, es la tabla de encuentros de ToA. Finalmente, como textualidad terciaria, se han registrado las hojas de personaje, sus antecedentes y las grabaciones y paratextos que han generado los propios jugadores, como diarios de aventura, blogs personales o listas de equipo, mapas y anotaciones. El jugador C1J3, por ejemplo, ha escrito un minucioso diario de aventuras en varias libretas con más de cien páginas, detallando combates, encuentros, nombres de personajes y localizaciones y objetos encontrados. Paralelamente, el mismo jugador, ha creado un blog en el que narra las aventuras del grupo³⁴

5.2. Sistema de creación de personajes

Uno de los primeros escenarios en los que se encuentran sistemas de generación procedimentales, estocásticos y heurísticos que generan situaciones de narrativa emergente es

³⁴ <https://banderilles.wordpress.com/>

la creación de personajes. En los reglamentos de JRAs, la creación de personajes es el primer sistema que se describe: D&D 5e (Wizards of the Coast, 2014, p.11); *RuneQuest* (Stafford y Perrin, 1978, p. 14); *Trophy Dark* (Ross, 2022, p. 6); *Ironsworn*, (Tomkin, 2022, p. 31); *FATE Core system* (Balsera, 2013, p. 8). Este sistema está compuesto por secciones como raza, profesión, atributos, habilidades, trasfondo o equipo, y los datos registrados en estas fases generan la semilla de futuras narrativas emergentes. Mangotero, por ejemplo, (C1J1) lanzó los dados para generar sus atributos principales y, a pesar de que asignó las puntuaciones más altas a los atributos de fuerza, destreza y constitución, porque quería interpretar a un luchador, todavía le sobró un 13 (sobre 18) para asignarlo a inteligencia, siendo, de este modo, el más inteligente del grupo (un grupo que no tiene magos). Esta situación, generada en el momento de la creación de personaje, dio pie a eventos memorables en los que el semiorco bárbaro del grupo, Mangotero, resolvía situaciones de modo racional o realizaba observaciones críticas relevantes. Una observación que se ha realizado, con respecto a la puntuación de inteligencia, por ejemplo, durante el análisis de las transcripciones que los jugadores, es que, por norma general, estos no adaptan su inteligencia a la de sus personajes, en especial cuando la inteligencia del personaje es baja.

Otra de las semillas que generan líneas narrativas emergentes y que se pierden en las estructuras míticas clásicas es la de las diferencias entre razas y profesiones. Siguiendo con Mangotero, por ejemplo, se observa en las transcripciones que siempre está discutiendo con Ukko, (C1J2) el enano clérigo del grupo. Esta enemistad entre enanos y orcos forma parte de los bloques ficcionales arraigados en el acervo cultural de los jugadores (semioesferas). En este caso, aunque las raíces se encuentren en textos más antiguos, como sagas, odas o crónicas medievales, el concepto de odio interracial entre las razas de los enanos, los orcos y los elfos, tiene su origen ficcional en la mitología de Tolkien. En paralelo a su odio por los orcos, Ukko, como clérigo enano de Tyr y seguidor del *Camino de la Vida*, tiene un odio visceral contra todas las criaturas no-muertas (esqueletos, zombis, vampiros...), lo que, en un escenario como ToA, plagado de este tipo de criaturas, resulta idóneo por lo que se refiere a la generación de conflicto y provoca una sucesión de eventos memorables que actúan como gancho o justificación cada vez que el PJ se encuentra con ellos y se ve obligado a enfrentarlos.

C2, por otro lado, muestra un grupo de personajes muy heterogéneo. Una centaura, una tabaxi leonina, un fauno y un medio elfo conforman un grupo singular y variado. C2J1, aprovecha la construcción de su personaje (Fausto), un medio elfo ladrón y sinvergüenza, para llevar a cabo toda una serie de eventos memorables, como las apuestas en los gladiadores y las partidas de dados en la taberna en C2S2E3, o el timo de vender piedras preciosas falsas en un callejón de Puerto Nyanzaru en C2S4E1. Estos eventos muestran como los jugadores generan pulsaciones narrativas siguiendo los rasgos de personalidad de su PJ, definidos en la creación de personajes. La profesión de ladrón de Fausto conlleva de modo implícito para el jugador una vinculación con el mundo del juego y las apuestas, y es aprovechada de modo narrativo a pesar de que genera escenarios problemáticos (detenciones, peleas, deudas) recurrentes en C2J1. Esta tendencia, observada a lo largo de la campaña de C2 y explotada con más detalle durante las sesiones en ciudades con tabernas y arenas, escenifica unos antecedentes (B.1.1.3.) que dan realismo al personaje. El juego y las apuestas no son un objetivo personal de Fausto, son una tendencia, un hábito o según se mire, un defecto. Dicho esto, el hecho de que Fausto sea bastante diestro en el juego y las apuestas, y cierta connivencia narrativa por parte de DJ2, dan como resultado que algo que empieza como un defecto explotado de modo narrativo, se convierte en un recurso valioso, ganando, a menudo, importantes sumas de dinero.

5.3. Sistema de resolución de acciones

Es un hecho del que no se suele dejar constancia que los PJ fallan muchas comprobaciones de resolución de acciones que podrían haber facilitado un evento narrativo emergente con potencial para crear un ciclo o proyectarse en una subtrama. En C1S2, por ejemplo, Mangotero (C1J1) y Ukko (C1J2) idean un plan: hablar con Yulka Bryner, el capitán del ejército de no muertos que amenaza Campamento Venganza, para proponerle un trato, que deje en paz al campamento y que ellos irán a buscar a Niles Breakbone, el comandante del campamento que asesinó a Yulka Bryner, y le ajusticiarán. Mientras Mangotero dialoga con Yulka Bryner, Ukko intenta movilizar a los hombres del fuerte para que cojan las armas de la armería y así, ganar algún tiempo. Todos los personajes colaboran en este plan, La Noia de la

Tranquilitat (CIJ4) lanza un conjuro de calma para apaciguar a los zombis delante de la puerta y dejar una zona despejada. Tanto Mangotero, que usa las mecánicas narrativas de persuasión e inspiración, como Ukko que realiza dos comprobaciones seguidas de persuasión para convencer a los hombres del campamento, fallan todas las comprobaciones. Estos fallos son aprovechados con audacia por los dos jugadores y se propone un hilo si cabe más épico, el combate mano a mano entre Yulka Bryner y Mangotero, pero también podría haber ocurrido, en manos DJs y jugadores más inexpertos o que se acoten más al reglamento, o de sistemas digitales más estrictos, que se hubiera cancelado el plan y que se hubiera perdido esa línea argumental que evitaba el combate abierto con el ejército de Yulka Bryner. A continuación se describen algunas comprobaciones de resolución de acciones de distintos sistemas mecánicos y en 5.8. *Mecánicas narrativas* se describirán resoluciones de acciones vinculadas a mecánicas narrativas.

5.3.1. Sistemas de combate

El combate es una fuente de eventos memorables destacable, aunque solo supone un 25% del total de eventos localizados y analizados. Se observan dos tipos de eventos memorables relacionados con el combate. Por un lado, los eventos generados por una comprobación de ataque crítica o una pifia y, por otro lado, los eventos generados gracias a la narrativa emergente propuesta por el jugador, aprovechando factores como el terreno, los objetos o algunos conjuros, entre otros. Cuando los personajes aprovechan sus habilidades de persuasión o intimidación y entran en un diálogo con el enemigo, se observa que, como resultado, el evento deja de focalizarse en las mecánicas de combate y se focaliza en las mecánicas narrativas. Estas situaciones se convierten en dinámicas habituales en la gestión de combates importantes por parte de los jugadores de C1, y generan buena parte de los ciclos emergentes analizados.

Tanto C1 como C2 generan eventos memorables asociados con el combate. Un evento seleccionado ocurre en C1S2E4, cuando Undril Silvertusk, una PNJ que ha acompañado al grupo desde Port Nyanzaru, se enfrenta con valor a Cicatriz, la Dracolich controlada por

Yulka Bryner. La intención DJ1 era sacrificar a la PNJ de un modo épico, pero brutal, con el objetivo de mostrar a los jugadores que la Dracolich estaba muy por encima de sus posibilidades y que la única forma de sobrevivir era o bien organizar el campamento entero, y aún y así las posibilidades de éxito eran escasas, o bien hablar con Yulka Bryner, tal y como habían hecho con anterioridad. Pero Undril empieza su primer ataque con un éxito crítico, supera varias comprobaciones de salvación, detiene varios golpes de la Dracolich (que falla sus tiradas de ataque) e impacta una segunda vez con otro crítico consecutivo. Este escenario modifica la relación que los jugadores tenían con Undril, con quien ya habían estrechado lazos durante el viaje, pero que todavía seguía siendo un personaje de fondo. A partir de esos dos primeros turnos de combate con la Dracolich, la PNJ asciende en la constelación social jerárquica de personaje de fondo a personaje secundario, con potencial como semilla para generar nuevos ciclos o subtramas argumentales. Undril al final sobrevive, y los soldados y mercenarios de Campamento Venganza la vitorean y, en broma, le ponen un sobrenombre, “La descicatrizadora”. El sobrenombre de La descicatrizadora es inventado por los jugadores, no por DJ1, lo que muestra como resultado el poder autenticador de los jugadores, que en este caso interpretan a los soldados del fuerte, sin necesidad de intervención o autenticación previa por parte de DJ1. Esta situación se da en parte por la confianza que existe en el grupo de juego, que llevan jugando más de tres décadas juntos.

Otro de los eventos mecánicos seleccionados en los análisis de las campañas de ToA es la carrera que da fin al ciclo de Púas el anquilosaurio, que se inicia en C2S3E1 y finaliza en C2S5E1. En este ciclo, los PJs de C2 salvan de la muerte a un anquilosaurio que había perdido el control en las calles de Port Nyanzaru, matando a un mercader. Convencen a los guardias y a un príncipe mercader para que permitan al dinosaurio participar en las carreras de dinosaurios y a cambio, si gana la carrera, prometen llevárselo y cuidarlo. Estos eventos, después de la conversación inicial, se centraron en combates y carreras de dinosaurios y no se relacionaban con ninguna misión, ni principal ni secundaria (B.2.2.2.4.), sino que al igual que el ciclo de Yulka Bryne en C1, fueron generados por completo por los jugadores. En el evento final, se llevó a cabo una carrera con muchas comprobaciones consecutivas de trato con animales (otra mecánica que, junto con persuasión e intimidación, se clasifica como mecánica narrativa) y un circuito con miniaturas que representaban los dinosaurios. Esta es una muestra

de toda una construcción mecánica simulacionista, el combate en las calles de Puerto Nyanzaru más la carrera en de dinosaurios, que da pie a un ciclo de narrativa emergente y a varios eventos memorables asociados.

5.3.2. Sistemas secundarios

De todos los sistemas secundarios, es decir, los que no son los sistemas de resolución de acciones o el sistema de combate, el sistema de magia y el sistema de movimiento son los que se hallan con mayor frecuencia relacionados con eventos memorables. En algunos casos, se pueden encontrar interrelacionados, como por ejemplo en C1S1E2, cuando Rorqual (C1J3), les lanza un conjuro de enredaderas al comandante Niles Breakbone y a su secuaz, Wulf Rygor cuando estos intentaban huir del Campamento Venganza, en medio del asedio de los no muertos de Yulka Bryne. DJ1 realizó las comprobaciones de salvación para verificar que el conjuro les afectaba, fallando en ambos casos, por lo que ambos PNJs, Niles Breakbone y Wulf Rygor, debían entrar en combate con el ejército de zombis del que pretendían huir, un combate que se haría muy largo, debido a que se enfrentaban a criaturas muy por debajo de su nivel, pero muy numerosas. Sin embargo, en un ejercicio flexibilidad narrativa, DJ1 decidió atrapar a Wulf Rygor y describir su muerte con todo detalle, sin escenificarla de modo mecánico con comprobaciones de ataque y daño de la turba de zombis que le rodeaban. Del mismo modo, decidió que Niles Breakbone escaparía aunque hubiera fallado la comprobación de salvación, para reservarse el villano para una futura sesión y porque de este modo incorporaría una decisión significativa al terminar el combate, si lo perseguían, perdiendo un tiempo precioso, o si lo dejaban ir, rompiendo la promesa que Mangotero hizo a Yulka Bryner en C1S0E2. La escena de la muerte de Wulf Rygor es descrita con todo lujo de detalles y provoca los aplausos, insultos y todo tipo de manifestaciones apasionadas por parte de los soldados de Campamento Venganza y de los propios PJs. Esta muerte enmascaró la trampa de DJ1 con el otro evento, la de la huida en canoa por el río de Niles Breakbone. En este evento memorable, los dos sistemas, el de magia y el de movimiento, actúan combinados como semilla para generar un escenario que DJ1 modula según los potenciales narrativos emergentes que prevé en el futuro.

Otro de los eventos claves relacionados con el sistema de movimiento, como se ha apuntado con anterioridad, es la carrera de dinosaurios en C2S5E1. Este sistema de movimiento no estaba relacionado con el sistema de movimiento del reglamento de *Dungeons & Dragons 5e* (2014), sino que fue un sistema inventado *ad hoc* (B.1.8.) por DJ2, que se mantuvo en el paradigma mecánico (B.1.8.1.) para discernir las posiciones, avances, retrocesos y finalmente, la victoria, de los participantes en la carrera (B.1.6.1). Si bien este sistema de movimiento se explicó, sus consecuencias fueron muy flexibles y los jugadores no fueron plenamente conscientes de las mismas (B.1.8.2.). Las tecnologías empleadas fueron los dados, las miniaturas y un mapa de la ciudad, aunque solo la primera puede considerarse tecnología procedimental estocástica (B.1.7.1). Este evento proporciona un caso interesante de estudio, porque el sistema de movimiento podría generar eventos memorables desde la perspectiva mecánica, pero la sesión no fue bien, los jugadores no obtenían buenos resultados en las comprobaciones y a pesar de que se intentaban ayudar entre ellos para conseguir que Púas ganara la carrera, según los resultados de las comprobaciones con los dados, no lo hubiera logrado. La intervención oculta de DJ2 y la connivencia interesada entre los jugadores, que modificó los límites de la suspensión de la incredulidad, fueron claves para construir un relato que, por otro lado, es destacado por los jugadores como “una gran sesión” o “la mejor sesión hasta ahora” al final de las transcripciones. DJ2 modificó resultados de los competidores, exageró los éxitos de los jugadores y minimizó sus fallos, muchos de ellos pifias, moldeando los resultados del sistema mecánico en aras del relato deseado por todos. También se observa que existe cierta problemática narrativa al controlar tantas mecánicas y tantos lanzamientos de dados, haciéndose pesado o largo, como manifiestan los jugadores varias veces durante la transcripción de la sesión (B.2.1.4.4.).

5.3.3. Críticos y pifias

Lo que se ha observado en el análisis de las diferentes cohortes y manuales, es que las reglas de críticos y pifias no siempre son explícitas. En *Dungeons & Dragons 5e* (2014), por ejemplo, solo se menciona que un resultado de 20 natural en una comprobación de combate significa un impacto automático y que se realiza el doble de daño, y que un resultado de 1

natural siempre es un resultado de fallo. Sin embargo, en lo que se refiere a las comprobaciones de otras habilidades que no son de combate, solo son fallos o éxitos, sin mayores implicaciones. En el juego de rol *Runequest* (Stafford y Perrin, 1978), el crítico es el 5% del porcentaje de habilidad que el PJ tiene. Así, si tiene un 60% en atacar, su crítico es 3%, y si se obtiene un 3 o menos en el lanzamiento de 1d100, se realiza un crítico que se describe como “máximo daño empalante (doble de daño) sin contar armadura”. En el mismo juego, en las otras habilidades tampoco se especifica que significa obtener un éxito crítico (o éxito especial, siendo este el 20% del porcentaje de habilidad que el PJ tenga, de un 60% un 12%). En el juego *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980), los críticos también se muestran en las tablas de combate, detallándose con amplitud y minuciosidad y agrupándose en críticos de corte, de aplastamiento, de perforación, con subtablas específicas para cada categoría. Ambos juegos, *Runequest* y *Rolemaster*, además, poseen tablas de pifias para situaciones de combate, una parte del reglamento que los diferencia de *Dungeons & Dragons* 5e. Este escenario simulacionista, mecánico, focalizado casi por completo alrededor del combate, evidencia la pérdida de potencial narrativo, por parte de *Dungeons & Dragons* 5e, de una mecánica importante que aparece en las sesiones de juego con una frecuencia que se adapta al ritmo y la estructura narrativa clásica: una o dos veces por sesión. El aprovechamiento del potencial narrativo de los críticos y las pifias, tanto en situaciones de combate como, y en especial, en situaciones donde la lucha y la pelea no se vean implicadas, es decir, al comprobar acciones de habilidades fuera del combate, recae por completo en la creatividad del DJ. Estas mecánicas, bien aprovechadas, son un ejemplo de semilla estocástica. Algunos grupos, como C1, confieren a cualquier resultado de crítico una importancia capital, tanto en las comprobaciones de ataque como en las de habilidades. Por ejemplo, en C1S1E2, Rorqual obtuvo un 20 en una comprobación de percepción, descubriendo a Niles Breakbone escondido detrás de la lona de una tienda de campaña. Todos sabían que Niles Breakbone era un poco inepto como comandante, pero a partir de ese momento, también se sabe que es un pusilánime y un cobarde, dos rasgos que no aparecen en el libro de campaña de ToA y que son adjudicados al PNJ por DJ1 no de forma gratuita, sino observando las expectativas del grupo de jugadores y el devenir que estaba tomando el relato y gracias al resultado crítico de Rorqual. C1 y DJ1 desarrollaron una tabla de críticos para las comprobaciones de ataque que añadía variedad a la regla *Dungeons & Dragons* de doblar el

daño y una tabla de pifias que ampliaba el resultado de fallo del mismo modo, con un grupo de cinco posibilidades graduadas con una segunda comprobación de 1d20. (ver anexo 10.1. *Tablas de críticos y pifias creada por C1*)

C2 y DJ2, sin embargo, se muestran mucho más fieles al reglamento, lo que provoca la aparición de dos tipos de observaciones recurrentes en el análisis de sus sesiones. Por un lado, se observa una pérdida de potencial narrativo en casi todas las ocasiones en las que los jugadores obtienen un fallo con un 1 natural, y en gran parte de las ocasiones en las que obtienen un éxito crítico con un 20 natural. Pero, por otro lado, también se observa que el grupo y el argumento de la trama principal, avanzan más rápido y de modo más fluido. En C1, con la tendencia a convertir cada resultado crítico en un componente narrativo importante que merezca la pena explorar, si bien es cierto que provocó algunos de los eventos memorables más destacados, también lo es que consiguió difuminar el argumento principal con argumentos secundarios que han multiplicado el tiempo de juego y diluido la motivación central de la campaña de ToA. Este escenario se evidencia con claridad en C1S1E1, el evento de la creación de la tribu de los *Ka' nehlos*, que se describe más adelante, en la sección 5.6.4 *narrativa emergente*, y que se originó gracias a un 20 natural por parte de Mangotero, en una comprobación de persuasión.

5.4. Tecnología procedimental

De entre las diferentes tecnologías disponibles, las comprobaciones mediante lanzamiento de dados son las más frecuentes, con un 48% en los eventos analizados, seguidas de la utilización de una tabla, con un 14% o del uso de un mapa, con casi un 4%. Por un lado, es importante destacar que no todos los eventos memorables relacionan su génesis con una herramienta o tecnología procedimental. Una parte de los eventos memorables, el 33%, se generaron a partir de dinámicas narrativas interactivas y colaborativas y estos eventos, son muy valorados por los jugadores y DJs. Se observa en las transcripciones que solo se recuerdan aquellos eventos generados tecnológicamente si o bien el DJ o bien los jugadores

lo han dotado de sentido y profundidad narrativa con sus propias aportaciones emergentes. En las siguientes dos secciones se muestran algunos casos.

5.4.1. Lanzamiento de dados

Un evento significativo desde la perspectiva de la utilización de dados como elementos tecnológicos para la generación de narrativas emergentes y eventos memorables es C2S5E1, la carrera de dinosaurios. En ella se obtienen muchos resultados extremos: críticos y pifias. Por un lado, por una cuestión estadística, pues se realizan muchas comprobaciones de resolución de acciones, tanto de destreza como de trato de animales, y, por otro lado, por una cuestión de probabilidades de tipo más heurístico: en esa sesión se obtuvieron muchos más críticos y pifias de los que estadísticamente era habitual.

El lanzamiento de dados en *Dungeons & Dragons 5e* no se realiza con el objetivo de graduar el éxito de la propuesta, sino con el objetivo de autenticar o no la misma. En este sentido, se observa que las Clases de Dificultad (CD), los valores que los PJs deben superar, son establecidas por los DJs de modo muy arbitrario, en ocasiones se describe en el análisis de la transcripción como parece que el propio DJ no sabe o no ha establecido el valor antes del lanzamiento de dados. Este es un escenario y una dinámica que se observa continuamente en el análisis de las sesiones y que valida la segmentación entre sistemas mecánicos y sistemas narrativos como motores de eventos memorables, mostrando que los primeros, por su capacidad de fallar y negar la autenticación de la propuesta por parte del jugador, son sistemas narrativos implícitos y no explícitos.

En C2S7E2, por ejemplo, Chêne (C2J2) obtiene un golpe crítico contra el último pterodáctilo de un grupo que les estaba atacando, causando su muerte inmediata. El evento se vive con euforia por parte de todos los jugadores, excepto Fausto, que remarca que matándolo ahora no lo podrán interrogar, y que, por lo tanto, “no sigue la historia”. Por norma general, además, en C2, ni los críticos ni las pifias se describen ni se desarrollan, el crítico es el doble

de daño y la pifia un fallo. No se exploran las consecuencias ni se aprovecha el potencial narrativo de estos escenarios especiales, facilitados por el sistema procedimental.

5.4.2. Uso de tablas

Uno de los eventos memorables más relevantes relacionados con la utilización de una tabla, es la generación de todo el ciclo de Yulka Bryner facilitado por un resultado obtenido en la tabla de encuentros en las selvas de Chult (ToA, pp. 193-195). Este evento, cuyo resultado concreto se detalla en 5.5 *El director de juego*) se localiza en C1S2E1 y fue un elemento generado de modo procedimental dentro de la ficción, pero no diegético, aunque autentificó tanto en la narrativa (*syuzhet*), creando un ciclo narrativo nuevo, como en el relato (fábula) introduciendo nuevos personajes y objetivos. La generación con la tabla de encuentros aleatorios y la creación colaborativa entre los jugadores dio pie a desarrollar una historia conectada entre el ejército de Ras Nsi y una localización a la que los jugadores llamaron, en broma, el Año de Satán (bloques ficcionales y referencias culturales contaminadas). Esta localización fue creada por DJ1 después de leer los resultados del encuentro en la tabla. DJ1 decidió crear una puerta al plano infernal y conectarlo con la historia de Ras Nsi, dejando un hilo abierto para que los jugadores lo investigaran al terminar la misión principal en Chult.

Otro evento fundacional de un ciclo es C2S3E1, el momento en que Púas el anquilosaurio se desbocó en Puerto Nyanzaru. El evento se generó por una comprobación en la tabla de encuentros aleatorios en Puerto Nyanzaru (ToA, p. 193) que ofrece como resultado “2 - Cerca del puerto, un anquilosaurio que remolca barcos por los canales del almacén se vuelve loco y debe ser calmado, dominado o sacrificado”. Por lo tanto, se identifica como un evento basado en un marco narrativo procedimental. Esta comprobación, en una tabla, dio lugar a todo el ciclo de Púas, el anquilosaurio, un ciclo que termina en el evento C2S4E1, las carreras de dinosaurios, pero que continúa *ab aeterno* en el sentido de que Púas acompañará al grupo durante toda la campaña, ascendiendo de personaje de fondo a personaje secundario y en ocasiones, a protagonista, a la altura de los otros PJs.

5.4.3. Uso de mapas

El uso de mapas, sobre todo mapas hexagonales o con espacios compartimentados en biomas y medidas de desplazamiento, es una de las características principales de las campañas basadas en dinámicas de *hexcrawling*, como ToA. El uso del mapa permite la toma de decisiones sobre el movimiento y la dirección, y facilita el desplazamiento libre por la península, reforzando el paradigma y pilar de los juegos de rol relacionado con la exploración. Además, las comprobaciones de encuentros recurrentes cada día, a medida que los jugadores se desplazan por el mapa, el consumo de alimentos y agua y la exposición a fiebres y enfermedades es una fuente de elementos o semillas que facilitan la aparición de relatos emergentes. C2 protagonizó un evento memorable intradieético en S1E4 cuando los PJs consiguen una copia del mapa que DJ2 proporciona a los jugadores. Es entonces cuando perciben las dimensiones de Chult y por extensión, de la campaña. El mapa es un elemento físico importante, por cuanto actúa como catalizador entre la diégesis y la realidad. Este proceso de contaminación (C.2.1.) no es negativo, como suelen ser los procesos de contaminación, al romper los procesos de inmersión y suspensión de la incredulidad, sino que paradójicamente refuerza dicha inmersión, y demuestra la importancia de ciertos elementos físicos en los que la imaginación se puede apoyar o inspirar, como las figuras, la escenografía, los mapas de combate o los mismos dados.

5.5. El director de juego

El DJ es un elemento clave en el análisis de eventos memorables en las sesiones de JRAs. En C1S0E1, por ejemplo, tomando como punto de partida una semilla en forma de resultado en la tabla de encuentros en la selva de Chult cuyo texto era simple: “Muertos vivientes, tumulario”, DJ1 decidió la composición del grupo de no muertos calculando el potencial de combate del grupo sobre la marcha y seleccionó los posibles enemigos ojeando el *Manual de Monstruos* de D&D 5e. Este evento demuestra la capacidad de autenticación de DJ1, que solo necesita un literal en forma de semilla estocástica para generar de modo procedimental un evento narrativo emergente e incluso un ciclo entero. Que este evento se convierta en un

evento memorable o no, depende de otros factores que se irán desgranando en las siguientes subsecciones y en la sección 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables.*

5.5.1. Interpretación de PNJs

Además de la capacidad de autenticación del DJ es importante que este construya los PNJs y esté al tanto de cuando merece la pena promocionarlos en la constelación jerárquica. En C1S0E1 DJ1 interpretó al Redivivo dándole un nombre, Yulka Bryne, una motivación, la venganza, y una conexión con la ficción, era el antiguo comandante de Campamento Venganza, traicionado y asesinado por Niels Breakbone. De este modo, dotando al personaje de nombre y motivación y conectándolo con la ficción, se le promocionó de personaje de fondo, un Redivivo cualquiera, a personaje secundario, Yulka Bryner, llegando incluso al rango de protagonista en al final del ciclo que se generó, cuando ascendió al plano divino llamado por Tyr, su dios.

Algunos DJs interpretan a sus PNJs utilizando distintos registros vocales, expresiones, gestos, vocabulario, acentos o incluso elementos de decoración o de atrezzo y disfraz. En C1, DJ1 intentó algunas veces interpretar a los PNJs o colocar elementos de atrezzo en la mesa de juego, pero esta dinámica nunca llegó a causar ningún efecto. Sin embargo, DJ2, a lo largo de las 58 sesiones de la campaña, demostró un cuidado extremo de los detalles, de la construcción de los personajes y de la atmosfera, imprimiendo en 3D muchas de las figuras de los personajes y pintando buena parte de ellas. Además de tener siempre preparada música preseleccionada *ad hoc* y textos y elementos de representación inmersiva. Esta preparación requiere de mucho tiempo por parte del DJ, pero en lo que se refiere al juego de rol analógico, es muy apreciada por los jugadores, siempre que exista la alineación que antes se comentaba. En C2 existió esa alineación y el resultado son transcripciones de sesiones mucho más inmersivas, con un potencial emergente y narrativo mayor, que, paradójicamente, no se explota del todo en C2.

5.5.2. Flexibilidad en el reglamento y reglas caseras

La jugadora C1J4 es una niña que empezó C1 con seis años y ahora tiene nueve años. Su personaje, una humana que también es una niña, pero un poco mayor, de unos doce años, se llama La Noia de la Tranquilitat y encarna una versión libre entre maga y druida. De común acuerdo con el resto de jugadores de C1, DJ1 es muy flexible con el reglamento, la hoja de personaje y los atributos, poderes y conjuros de la Noia de la Tranquilitat, así como con el cálculo de los valores necesarios para realizar una comprobación de acción. Por ejemplo, el conjuro principal de esta PJ, es un conjuro llamado Tranquilizar, que se utiliza como un poder innato y que tranquiliza a todos aquellos que se encuentran presentes, en especial a los enemigos o a las criaturas. Este conjuro no existe en el reglamento, pero se permite a C1J4 utilizarlo a voluntad, dentro de unos límites y de un modo de juego en esencia narrativo. Los antecedentes de este personaje proceden de una serie de sesiones *One Shot* que DJ1 preparó para C14J, (la Noia de la Tranquilitat es en realidad un dinosaurio inteligente, que puede cambiar de forma porque se encontró un anillo mágico). Este es un ejemplo de flexibilidad narrativa en el reglamento y ha dado lugar, en alguna ocasión, a escenarios donde se ha roto la suspensión de la incredulidad, por lo que DJ1 ha tenido que moderar la ruptura acotando el nivel de fantasía de algunas de las propuestas de C1J4. Los demás jugadores de C1, moderan esta flexibilidad interactuando con C1J4 y explicando o proponiendo alternativas más realistas a sus propuestas más fantasiosas.

5.5.3. Improvisación y autentificación

C1S3E1 y C1S3E2 son dos eventos consecutivos en los que, por un lado, Mangotero convence a Yulka Bryner para que decidan la suerte de la batalla en un combate singular entre los dos y, por otro lado, el evento del combate donde Mangotero, en lugar de derrotarlo por las armas, libera su alma y le permite ascender a los salones de Tyr, el dios de Yulka Bryner cuando estaba vivo. En los dos eventos, DJ1 facilitó, a través de dinámicas transicionales, la autentificación del evento, en parte sostenido por la descripción del manual de monstruos, en parte fomentando y facilitando la creación emergente de contenido por parte de los jugadores.

Yulka Bryner no tenía ninguna necesidad de luchar uno contra uno ni de liberar al Campamento Venganza, pero DJ1 consideró que a) La propuesta de Mangotero concordaba con la motivación principal del Redivivo, la venganza y b) El evento resultaría memorable, por lo que era interesante facilitararlo. C1J1 improvisó a través de Mangotero, DJ1 autentificó y el grupo entero colaboró en la creación emergente del evento narrativo.

Cuando se analiza en detalle C1S3E2, el combate final con Yulka Bryner, se muestra un patrón: C1J1 (el jugador que controla a Mangotero) es un jugador que tiene experiencia, ya desde otras campañas, en la exploración narrativa de situaciones de combate complicadas, y que conoce las posibilidades de la explotación de la mecánica narrativa que le brinda la habilidad de persuasión, unida a un buen discurso y a las dinámicas transicionales facilitadas por DJ1 (con quien se conoce desde hace 44 años). De este modo, en buena parte de los eventos memorables de C1, pero también en los más relevantes de C2, como cuando salvan al anquilosaurio desbocado en Puerto Nyanzaru (C2S3E1), se muestra un patrón de autentificación de eventos memorables:

- El DJ genera una situación de modo canónico, procedimental o estocástico
- El PJ (sobre todo si posee cierta experiencia o conocimiento de los límites de la ficción y de la presencia de dinámicas transicionales en su DJ), improvisa una acción con una carga narrativa importante
- Finalmente, el DJ autentifica la narrativa emergente, flexibilizando la comprobación mecánica para facilitar la creación del evento memorable.

Los dos DJs de los ciclos de ToA analizados realizan un ejercicio de desplazamiento del ego con frecuencia, buscando el protagonismo narrativo de los jugadores en virtud del relato emergente. Si bien a DJ1 le gusta más describir, hablar e intervenir, también es cierto que estas intervenciones a menudo se observan desde la transcripción como demasiado largas e intrusivas en los relatos que los jugadores de C1 proponen. En este sentido, DJ2, menos intrusivo, autentifica mejor la ficción, dejando que sean los jugadores los que la construyan y preocupándose más, en general, de encajarla con la propuesta canónica del libro de campaña que de generar subtramas emergentes. Por otro lado, DJ1 aprovecha mejor los escenarios

procedimentales que generan potencial narrativo emergente, como los críticos o las pifias, las conversaciones con PNJs o las propuestas de carácter más fantasioso, mientras que DJ2 se mantiene más dogmático con el reglamento y la integridad de la diégesis.

5.6. Tipos de narrativa

Un evento narrativo está diseñado para generar una parte del relato, un evento simulacionista está diseñado para resolver un problema o superar un obstáculo y en paralelo, genera una pulsación narrativa asociada. En C1S0E1, por ejemplo, a través de una tecnología clásica en los juegos de rol, como es la de las tablas de encuentros, sumada a otra tecnología clásica, como son las mecánicas de exploración *hexcrawling*, se genera un evento simulacionista, es decir, un encuentro con criaturas hostiles. Analizando el evento y los textos primarios vinculados al mismo, resuelve que generar un evento si se obtiene 16 o más al lanzar 1d20 no resuelve un problema u obstáculo, al contrario, lo crea. Lanzar 1d100 en la tabla de encuentros y cotejarlo con el tipo de bioma de un hexágono concreto tampoco resuelve un problema, al contrario, sigue construyendo el evento. En la tabla de encuentros en la naturaleza del libro de ToA (p. 193) de un total de 90 posibles encuentros, 14 son encuentros narrativos sin potencial de combate, como por ejemplo encontrar un explorador muerto, una floración de plantas raras en la selva, o cruzarse con un Dragón feérico o un grupo de Aarakocras (hombres pájaro) o almirajes (conejos unicornio) amistosos. Los PJs también pueden encontrarse con PNJs no agresivos, como Artus Cimber o Volothamp Geddarm, con cazadores Tabaxi solitarios o grupos de exploradores perdidos, cruzar un paisaje maravilloso, como el *Paisaje invernal* o encontrar una estatua de Ubtao. Tanto en C1 como en C2, en múltiples ocasiones un encuentro con potencial de combate, como algunos encuentros con dinosaurios, han terminado sin luchar ni pelear, utilizando habilidades como trato con animales o recurriendo a estrategias pacíficas, como dar de comer a las criaturas o tratar de calmarlas y pacificarlas. Tanto C1 como C2 llevan un dinosaurio en el grupo que se ha hecho amigo de ellos y que les acompaña en sus viajes. C1 lo consiguió en un encuentro aleatorio con un estegosaurio que tenía una muela picada, lo calmaron, lo ataron, le extrajeron la muela (con un mandoble y un martillo de guerra) y luego lo curaron. C2 se encontró con un

anquilosaurio desbocado, pero esta vez no en la selva, sino en las calles de Chult, desarrollando todo un ciclo que se describe desde C2S3E1 hasta C2S5E1 y que culminó con una carrera de dinosaurios memorable en la que los jugadores consiguieron la libertad del animal, que les acompañó luego en la selva durante prácticamente toda la campaña, diseñando un complejo sistema de canoas atadas para poder transportarlo por el río. Estos son ejemplos de narrativas emergentes e intencionales, generadas desde un sistema procedimental estocástico.

5.6.1. Narrativa clásica

Las estructuras clásicas se observan en la muestra desde la construcción de personajes. C1J1, por ejemplo, se inventa para Mangotero unos antecedentes personales propios de la construcción clásica de los mitos. C1J1 describe que Mangotero es el último de su tribu, y que a la vuelta de un viaje iniciático se encontró a todo su poblado masacrado. Mangotero ha jurado encontrar a los responsables y vengarse, estableciendo para su personaje los motivos clásicos del soldado que vuelve a casa y de la venganza. Ukko, el personaje de C1J2, comparte una parte de esta estructura narrativa mítica, la del regreso a casa del soldado y la del último superviviente, pues en sus antecedentes describe como había sido el sargento de una pequeña compañía de enanos que fue masacrada por orcos en una patrulla. Después de vivir esta experiencia, Ukko decidió convertirse en clérigo seguidor del Camino de la Vida, y consagrarse a Torm, forzando la creación de un personaje diametralmente opuesto a la personalidad de C1J2 (ver 5.7.2. *Interpretación del personaje*). Rorqual, el personaje de C1J3, es otro ejemplo de esta construcción clásica de los argumentos o motivos universales. Líder de un pueblo de pescadores expulsado de sus tierras, vaga por el mundo buscando un lugar mejor para su gente, que confía en él; la historia arquetípica del éxodo y la tierra prometida. Estos antecedentes se han inventado gracias a la mecánica de trasfondos o arquetipos de *Dungeons & Dragons 5e* (2014) y que comparten la mayoría de JRAs. Estos antecedentes, desde la perspectiva simulacionista, proporcionan algunas habilidades y valores diferenciales iniciales a los personajes que se han convertido en la semilla de las historias personales o de los objetivos personales de cada jugador. Rorqual, por ejemplo, es un “héroe

del pueblo” (*Manual del jugador, Dungeons & Dragons 5e*, 2014, p. 134) y en la definición de este arquetipo, además de proporcionarse competencias, herramientas y equipo relacionado, se proporciona una tabla estocástica en la que el jugador debe comprobar cuál es el momento decisivo en la vida anterior de su personaje. Algunos de estos momentos son “1- Me enfrenté a los agentes de un tirano”, “2- Salvé a otros de un desastre natural” o “3- Combatí en solitario a un monstruo terrible”. Esta no es una mecánica narrativa, por qué no se ejerce ningún tipo de acción, pero es un recurso narrativo, en el sentido de que establece semillas para posteriores desarrollos narrativos emergentes. También resulta importante destacar que ninguno de los jugadores de C1 ha desarrollado sus tramas personales procedentes de los antecedentes, por lo que, como resultado, evidencia que existen dos orientaciones narrativas antagonistas, o seguir la narrativa de una campaña canónica como ToA, o establecer un escenario abierto para explorar y construir narrativas personales, emergentes y colaborativas.

C1S3E2 es el evento que se identifica con el final del ciclo de Yulka Bryne, concretamente con el concepto de clímax clásico de la estructura en tres actos aristotélica, con la apoteosis del viaje del héroe de Campbell o con la fase del órdago, la odisea o el calvario en otras formulaciones, como la de Vogler (2002). En este sentido se observa tanto en C1 como en C2, que los ciclos que se abren siguen una estructura clásica de planteamiento, desarrollo, clímax y retorno, y que cuando se desvían de la trama principal, en primer lugar no suelen hacerlo por más de tres o cuatro sesiones, en el caso de C2 a veces simplemente una, y en segundo lugar se observa que reproducen la estructura aristotélica de inicio-nudo-desenlace de modo fractal, primero desde la campaña, después desde el ciclo y finalmente dentro de la propia sesión e incluso en el evento memorable, que consta de su propio planteamiento, gestión y resolución. Un ejemplo de estructura aristotélica en C2 se observa en C2S1E3, durante la conversación de los jugadores con la lyche Zaldara, muy superior a los jugadores que en ese momento eran de nivel 1, donde se identifica un evento de clímax, situado en el último tercio de la historia y que: 1) pone al grupo en peligro de muerte, 2) facilita información relevante y que 3) constituye la resolución de la misión y el objetivo de esta sesión. Esta estructura de clímax es recurrente en los modelos de campaña como ToA, donde periódicamente se da cierre a ciclos, tanto canónicos como propuestos de modo emergente

por los jugadores utilizando el formato de capítulos: capítulo 1 Puerto Nyanzaru, capítulo 2 el viaje por la selva de Chult, capítulo 3 explorando la ciudad perdida de Omu, capítulo 4 las mazmorras de las tumbas de los nueve dioses. Un ejemplo de finalización de ciclo se documenta al final del evento C2S5E1, la carrera de dinosaurios, el clímax del ciclo de Púas y su liberación. Este evento contiene también elementos de narrativa interactiva replegada, pues cierra el ciclo emergente y vuelve a la narrativa canónica de ToA, de tipo *experience-driven*, pues el DJ fundamenta la posibilidad de liberación del animal en los trasfondos y arquetipos afines a los animales de los PJs, y de modelos post condicionales, pues se necesita que primero se ejecute el evento del anquilosaurio desbocado para después gestionar el relato emergente para que inicie un ciclo. Para llegar al evento memorable o climático de cruzar la línea de meta en la carrera de dinosaurios, se ha requerido del despliegue de una serie de estructuras narrativas interactivas, colaborativas y emergentes. Este tipo de elementos que conectan la narrativa clásica con la interactiva y la procedimental se analizarán a continuación.

5.6.2. Narrativa interactiva

La cueva donde se encuentra la puerta del infierno, inventada por DJ1 y de donde sale Yulka Bryner y su ejército en C1S0E1, es un elemento mítico clásico observado desde el descenso de Orfeo a los infiernos hasta la *Divina comedia* o el ciclo del infierno del relato de *Sandman* de Neil Gaiman. A lo largo de los análisis de eventos, se han localizado en múltiples ocasiones referencias arquetípicas o ludomitológicas que actúan como ejemplos de narrativa evocada, ampliando, modificando o reproduciendo estructuras narrativas clásicas. Ni los jugadores ni el DJ son siempre conscientes de estos arquetipos referenciales, pero los usan continuamente, igual que se usan otros bloques ficcionales de carácter mitológico o popular. C1S2E1 autentifica la cueva de Yulka Bryner y el pozo que hace de puerta al plano infernal. Un lugar peligroso y terrible, lleno de muerte y dolor, pero también un lugar por explorar, una promesa de viaje épico e iniciático. En este sentido, el mismo evento memorable se puede identificar como narrativa evocada, pero también como narrativa ambiental, pues el escenario

explica una historia de modo implícito, ¿qué ha pasado en ese lugar? Cada hipótesis lanza un relato potencial, una propuesta de hilo argumental.

Se observa también en el análisis de las transcripciones que cualquier diálogo no pautado o diálogo improvisado que surge o aparece en una sesión, adquiere potencial para convertirse en evento memorable. En general, este tipo de eventos se pueden describir desde el marco interpretativo (5.7.2 *Interpretación del personaje*) pero si se aplican también al marco de la narrativa interactiva, se obtienen perspectivas y detalles diferentes. C2S1E2, por ejemplo, es un evento en el que los personajes hablan con una Lyche, buscando información sobre la *Maldición de la muerte*. El evento se relaciona con una narrativa interactiva lineal, lo que puede parecer un oxímoron, pero que significa que es interactiva, pero con actuación muy limitada. Es lineal porque DJ2, que todavía estaba aprendiendo a dirigir, tiene muy claro lo que va a pasar y no se desvía del guion prescrito. Pero es una sesión de rol, por lo que los jugadores interactúan con la Lyche, hablan con ella, negocian y realizan comprobaciones de persuasión y de intimidación. Por lo tanto, interactúan desarrollando una instancia o relato de un evento dirigido con poco margen narrativo emergente. Un evento parecido es el que se lleva a cabo en C2S7E1, la noche que Volothamp pasa en el campamento de los PJs, en las selvas de Chult. El evento contiene elementos de narrativa interactiva evocada (B.2.1.2.3.), pues encontrarse a Volo es como encontrarse a Harry Potter si se juega al juego de rol de Harry Potter, ya que Volo es uno de los personajes más famosos de los *Reinos Olvidados*. También contiene elementos de narrativa interactiva interpretada (B.2.1.2.3.) pues los personajes han oído hablar del gran Volo y actúan, en consecuencia, con alegría y admiración delante de él. Este es un evento memorable que conecta a los PJs con la ficción, que los autentifica dentro del universo canónico. El género de la *fanfiction* se ha descrito en el marco teórico, pero se ha dejado deliberadamente a un lado en este estudio, debido a sus dimensiones, pero se relaciona con este tipo de interacciones narrativas con elementos canónicos de ficciones famosas.

5.6.3. Narrativa procedimental

De entre todos los eventos procedimentales localizados, el más relevante es la generación de todo el ciclo de Yulka Bryne gracias a una única comprobación de encuentros en la tabla de encuentros de ToA, al que se ha hecho referencia en secciones anteriores, pero que se describe con mayor detalle aquí. El evento se generó mientras los PJs se veían obligados a patrullar unos días alrededor de Campamento Venganza. Los PJs lanzaron los dados en la tabla de encuentros y obtuvieron un 80, que cotejado con el bioma *Selva-Muchos muertos vivientes*, dio como resultado “Muertos vivientes, tumulario”. Este resultado fue interpretado por DJ1 como un lugar peligroso, con una cueva o tumba y con una docena de enemigos de nivel bajo, dos enemigos de nivel medio y un enemigo principal, el tumulario, de nivel superior. Al crear la composición del grupo, DJ1 invirtió unos minutos para revisar la sección de muertos vivientes del manual de monstruos, localizando a los Esqueletos y los Zombis como enemigos básicos, a un Esqueleto Minotauro y a un Ogro Zombi como criaturas de nivel medio y a un Redivivo como enemigo principal. Al leer las descripciones de las criaturas, DJ1 descubrió que los redivivos son seres que han vuelto del infierno para saldar una deuda, una injusticia que se relaciona con su muerte. Como los PJs ya se habían enemistado con Niles Breakbone, DJ1 decidió aprovechar esa dinámica y generar una conexión heurística entre la enemistad con el comandante de Campamento Venganza y la injusticia que se había cometido contra el Redivivo, al que decidió llamar Yulka Bryne porque hacía escasos días había visto un documental titulado *Yul Brynner: El Magnífico* (Thibault y Gautier, 2020), demostrando de este modo la teoría de los bloques ficcionales de Mackay (2001) e incorporando un modelo de dinámicas transicionales, al aprovechar la inercia de elementos narrativos propuestos o destacados por los propios jugadores.

La mayoría de resultados en la tabla de encuentros en Chult de ToA (p. 193-195) conforman un encuentro de combate, pero otros, como el Enclave esmeralda, son descritos como un módulo que puede aparecer en cualquier momento en cualquier lugar de la selva. Un tumulario, que es el resultado que se obtuvo en C1S0E1, necesita un túmulo y un grupo o séquito de muertos vivientes a su servicio y esta unidad es un módulo. También se observa en este evento un modelo de pesos (probabilidades) filtrado con un modelo de precondiciones

contextuales de espacio, representado simbólicamente por los tipos de terrenos de los hexágonos de las diferentes zonas de Chult, también llamados biomas. En C2, el otro gran ejemplo de narrativa procedimental, es el ciclo de Púas, que se inicia con una comprobación de encuentros en la tabla de encuentros en Puerto Nyanzaru. El marco del evento es estocástico, el tipo es modular y el modelo de pesos, precondiciones y contextualización espacial (B.2.1.3.2.), igual que en C1S0E1, con el encuentro que genera el ciclo de Yulka Bryner, lo que presenta un patrón relevante. Se observa también la presencia de dinámicas transicionales al facilitarse, por parte DJ2, que la resolución del evento se alinee con las preferencias de los jugadores, amantes de los animales, y deje potencial narrativo para desarrollarlo. En C2 se documenta una dinámica particular que genera eventos procedimentales gracias a las propuestas continuas de Fausto, el personaje de C2J1. Estas propuestas se desarrollan en contextos que incluyen elementos de narrativa procedimental, de marco estocástico, porque se realizan comprobaciones de acciones con lanzamientos de dados, de tipo narrativo, porque se relacionan con bloques ficcionales, como las apuestas en las arenas de gladiadores o las timbas en las tabernas en C2S2E3, de modelos contextuales de espacio, porque es el entorno el que estimula como semilla la propuesta del jugador y de dinámicas transicionales (B.2.1.3.2.) porque es el DJ quien facilita su desarrollo e incorporación en la ficción mediante la flexibilidad narrativa (*fiction first*). Estos escenarios narrativos procedimentales actúan como propuestas narrativas, como planteamientos a los que los jugadores y el DJ pueden acogerse o no. Si deciden explotarlos, los eventos se convierten escenarios de narrativa emergente, que se describe a continuación.

5.6.4. Narrativa emergente

Los eventos memorables documentados se han originado en primer lugar, o bien por una semilla de narrativa procedimental o bien por una propuesta directa de un jugador interpretando a su personaje y autenticada por el sistema o el DJ. En segundo lugar, estas semillas o propuestas han evolucionado hacia un paradigma de narrativa emergente y este, en tercer y último lugar, ha generado el evento memorable. C1S1E1, por ejemplo, constituye un caso modelo de diferentes escenarios que facilitan la aparición de la narrativa emergente y,

por tanto, de eventos memorables. En este evento los jugadores de C1 se dividen para hablar con los PNJs de Campamento Venganza, investigando la muerte de Yulka Bryne. Mangotero habla con Lorsa Bilwatel, la capitana de un grupo de exploradores de Chult, contratados como guías y mercenarios por la Orden del Guantelete. Después de un diálogo inicial, DJ1 consideró que Mangotero podía realizar una comprobación de persuasión, cuando Mangotero lanzó los dados, obtuvo un 20 natural. Esta situación desarrolla un potencial narrativo que puede ser aprovechado tanto por el sistema (reglamento) como por el DJ (improvisación y creatividad). El sistema de *Dungeons & Dragons 5e* (2014), como se ha explicado en 5.3.3, no proporciona instrucciones para interpretar los éxitos críticos en las comprobaciones de habilidad que no se relacionen con el combate, por lo que si se juega siguiendo el reglamento de modo estricto, como suele hacerlo DJ2 en C2, por ejemplo, el 20 natural de Mangotero hubiera provocado que Lorsa le explicara todo lo que sabía sobre el tema de la muerte de Yulka Bryner, sin más consecuencias. DJ1, sin embargo, flexibiliza de modo habitual el reglamento y considera cada éxito crítico o cada pifia como una oportunidad para explotar el potencial narrativo de esa situación. En C1S1E1 DJ1 determinó que la historia que explicase Mangotero, tendría gran impacto en Lorsa y sus hombres, e incluso que trascendería a otros lugares de Chult. C1J1, interpelado por estas palabras, inventó la historia de la tribu de los *Ka' nehlos*, su tribu de origen, masacrada por una fuerza desconocida mientras Mangotero estaba fuera de viaje iniciático. Mangotero, de este modo, se identifica con el mito del último representante de un colectivo, una tribu respetada en todo Chult, y esta narración, como se ha visto en otras secciones de este capítulo, originó toda una subtrama de investigación y de respeto que el grupo todavía sigue explorando.

En primer lugar, C1S1E1 se origina como un evento procedimental y estocástico (el lanzamiento), que responde a un modelo de pesos (La CD) y de postcondiciones, pues determinará numerosas alusiones en sesiones futuras. Sin embargo, en segundo lugar, el modelo más importante de este evento es la dinámica transicional iniciada por DJ1 y aprovechada por todos los jugadores de C1 en las siguientes sesiones, y en especial por Mangotero. En tercer lugar, es un evento que encaja dentro del paradigma de la narrativa colaborativa, porque tanto en la misma sesión como en sesiones futuras, los jugadores de C1 seguirán haciendo referencia a la tribu de los *Ka' nehlos*, investigando que les pudo pasar y

autenticando la propuesta de C1J1 de modo consensuado, cocreativo y participativo. Finalmente, en cuarto lugar, es un ejemplo de evento emergente, por qué la oportunidad ofrecida en conjunción por un sistema mecánico rígido y a la vez por la interpretación transitiva por parte DJ1, favorecen la aparición de un relato emergente procedente del propio jugador. Futuros eventos memorables emergerán de este evento, vinculados a modelos de tipo heurístico, relacionados con el comportamiento narrativo de Mangotero en esta conversación con Lorsa. Mangotero podría haber dicho simplemente “Quiero persuadir a Lorsa para que me explique todo lo que sabe, saco un 20, la persuado”, pero en lugar de eso, DJ1 le invitó a completar la parte mecánica con la parte narrativa, haciendo que emerja de la primera, la segunda.

DJ1 pierde más a menudo el control de la narrativa canónica que DJ2. Esta se pierde porque los jugadores de C1 aprovechan más cualquier oportunidad de generar narrativas emergentes que los jugadores de C2, generando un número de eventos memorables más alto y un tiempo de permanencia en la memoria y de impacto en la diégesis más alto. Estas dinámicas emergentes son identificadas por los jugadores como una posibilidad del sistema, siempre que exista la connivencia del DJ. Los jugadores más experimentados o aviesos, llegan a sublimar el sistema mecánico con dinámicas narrativas emergentes. Esto es algo que se aprovecha de modo habitual por Fausto en C2 y por Mangotero en C1. C1S3E1 y C1S3E2, por ejemplo, conforman un miniciclo de dos eventos memorables emergentes, cuando Mangotero reta a Yulka a un combate singular (E1) y el combate en sí mismo con el Redivivo (E2). C1J1 simplemente usó el entorno y el contexto para crear eventos narrativos emergentes, con la connivencia del sistema (descripción en el manual de monstruos) y el DJ (autenticación e intensión).

5.6.4.1. De abajo a arriba y de arriba a abajo

Una parte de los eventos memorables analizados se construyen de abajo arriba, el 48,1%, coincidiendo con el número de eventos que se generan desde la interpretación del personaje y que se construyen desde la interacción social hasta el evento estructural (la pulsación, el

evento, el nodo o el *storylet*). Por otro lado, el 51,9% de los eventos memorables plantean una estructura de arriba a abajo, es decir, parten de la propuesta de un evento o nodo estructural narrativo, de la exploración de un lugar o de la comprobación de una mecánica simulacionista y proponen descender a la descripción de elementos narrativos de orden social, como los diálogos entre los personajes o conductual, como la toma de decisiones importantes por parte de los PJs. C1S0E1, el encuentro que genera la cueva de Yulka Bryner, por ejemplo, se estructura de arriba a abajo, no emerge desde la interacción social, sino que se plantea desde la estructura, desde el evento estructura hacia el evento social, usando como herramienta el diálogo. Las comprobaciones en las tablas de encuentros proponen por lo general elementos narrativos de arriba a abajo, de la estructura a la interacción social. Por otro lado, un evento generado con una tabla de encuentros también se construye de abajo arriba, desde la interacción social, como se observa en un 15% de los encuentros de la tabla de encuentros aleatorios en las selvas de Chult de ToA. Estos eventos plantean encuentros con criaturas que generan interacciones sociales con potencial para evolucionar hasta elementos estructurales como una pulsación o nodo importantes. Sin embargo, la hegemonía de encuentros simulacionistas presentes en dicha tabla, el 85% restante, demuestra que, al menos en el juego *Dungeons & Dragons* 5e, la propuesta del sistema se fundamenta en el paradigma de arriba abajo, es decir, la intención, al menos a través de herramientas de generación procedimental, es la de generar eventos desde la estructura narrativa, no desde la interacción entre personajes. En el otro lado del espectro, se localizan en los análisis eventos como C2S2E3, con apuestas, timbas de juegos de dados trucados en las tabernas de Chult y timos y robos menores que se generan a través de procesos de narrativa emergente intencionada (B.2.1.4.1). Ni el libro de reglas, ni el de campaña, ni las notas de DJ2 obligan o provocan los eventos y pulsaciones que propone Fausto, son propuestas genuinas del jugador. Su estructura es de abajo arriba (B.2.1.4.2.), es decir, parte del personaje y su autenticación recae en su práctica totalidad en el jugador, pues DJ2 se ocupa de autenticar los detalles, pero no la existencia misma del evento, que es innegable desde que el jugador la conceptualiza. En C1S3E1 y C1S3E2, el miniciclo del combate con Yulka Bryner a las puertas de Campamento Venganza, por ejemplo, se construye con una estructura de abajo a arriba, desde la interpretación de personajes, aunque E1 también contiene elementos espaciales y estructurales (clímax narrativo, narrativa ambiental) y estos elementos dotan al miniciclo de

una morfología emergente y bidireccional, de abajo arriba y de arriba abajo. En C1S3E2, sin embargo, cuando los PJs convencen a Yulka Bryner de que se arrepienta y se redima, la estructura, si bien se resuelve de modo creativo alrededor del diálogo y, por lo tanto, se debe considerar como de abajo a arriba, la validación de la estrategia y la proposición de los jugadores se realiza con comprobaciones de persuasión, y el planteamiento del evento mismo procede de estructuras narrativas clásicas. De este modo, se observa que el planteamiento es de arriba a abajo (Espacio/decisiones estructurales) y el desarrollo de abajo a arriba (interpretativo).

5.6.4.2. Narrativa emergente intencionada (explícita)

Las tablas de encuentros aleatorios analizadas en los libros de reglamento de distintos juegos de rol, como la tabla de encuentros en las selvas de Chult utilizada en C1S0E1, son elementos de narrativa emergente intencionada y explícita que generan propuestas de eventos narrativos. Los DJs, tanto en C1 como en C2, adaptan estas propuestas narrativas emergentes explícitas a la ficción, siguiendo un modelo híbrido entre la narrativa interactiva y la clásica, y las moldean y las adecuan a la ficción para poder autentificarlas mejor. En las campañas de ToA analizadas, la propuesta mixta mezcla un eje narrativo principal, con una misión clara, unos objetivos claros y una recompensa determinada y establecida desde el principio, y un escenario espacial de exploración que genera un gran número de eventos potenciales, el mapa hexagonal, cuya principal tecnología es la tabla de encuentros. En los ejemplos del miniciclo del combate a las puertas de Campamento Venganza en C1S3E1 y C1S3E2, la narrativa es intencionada en E1, aunque no se puede vincular con una tecnología procedimental, porque parte al cien por cien de una propuesta de un jugador. En E2 tiene componentes de intencionalidad, pues se realizan comprobaciones de persuasión e intimidación y se gastan puntos de inspiración, que son mecánicas narrativas directas.

5.6.4.3. Narrativa emergente no intencionada (implícita)

Los críticos del combate de Undril Silvertusk contra la Dracoliche en C1S2E3, las comprobaciones de trato con animales en la carrera de dinosaurios o el 20 natural de Mangotero hablando con Lorsa son ejemplos de narrativa emergente no intencionada o implícita. Las mecánicas y tecnologías que se usan en estos ejemplos, no persiguen la creación de estructuras narrativas o de tramas y argumentos, son mecánicas simulacionistas cuya función principal es describir y validar lo que ocurre a corto plazo, cuya función es determinar si se resuelve o supera un problema o no, y en qué grado. Sin embargo, los resultados de dichos eventos provocan dinámicas narrativas emergentes, como la promoción de un PNJ como Undril o la exploración narrativa de los resultados de una comprobación de acción dentro de un diálogo con Lorsa y la proyección de los resultados dentro de la ficción no canónica. En C2S5E1, la carrera de dinosaurios, se visualiza un marco canónico, pues se describe la carrera en el manual de ToA, aunque dinámico, porque el cómo se debe realizar la carrera en sí, es decir, el sistema mecánico de movimiento que inventa DJ2 y todo el discurrir del evento se generan desde los jugadores, no desde el reglamento o el libro de campaña. Una comprobación de trato con animales, una comprobación de destreza para cruzar un puente colgante o una comprobación de trucos de manos para robar a alguien van a generar pulsaciones narrativas sin duda alguna, las acciones generan pulsaciones, pero no se vinculan con un modelo intencional, pues la misión principal de estos sistemas no intencionales es la resolución de una acción, no la creación emergente de estructuras narrativas.

5.6.5. Narrativa colaborativa

DJ1 se lamenta de que el grupo de jugadores de C1 no conecte mejor sus trasfondos y objetivos personales con los de la campaña, quedando los primeros sublimados por los segundos. La explicación, según DJ1, es que los jugadores invierten una parte importante del tiempo dedicado a la sesión semanal más como escenario de socialización que como escenario de generación narrativa o de exploración identitaria. Esta perspectiva concuerda con una posición que se ha visualizado en otros grupos de jugadores, según la cual muchos

jugadores son reacios al esfuerzo ergódico que requiere generar la historia de modo participativo, prefiriendo que exista la figura de un narrador que explique a los jugadores relato, aunque sea más lineal. En C2, sin embargo, el escenario es muy diferente. Los jugadores viven las sesiones de un modo mucho más inmersivo, sin tantas interrupciones extradiegéticas como en C1. Un ejemplo de cocreación entre dos personajes ocurre en C2S4E1, cuando Fausto propone timar a un mercader vendiendo piedras preciosas falsas y Ziore (C2J3), decide apuntarse y ayudar. El evento generó un escenario de narración cocreativa entre los dos jugadores y DJ2 que contiene elementos de *GMFull* o *distributed directing*, donde DJ2 se limitaba a representar a un personaje más, y la autenticación de la ficción recayó en partes iguales entre jugadores y DJ. (B.2.1.5.1.). En este sentido, es destacado el incidente con Ziore, cuando esta PJ interviene en el timo cuando este ya había terminado, poniéndolo en peligro. Se observa en esa transcripción que Fausto había completado la narrativa del evento según su marco mental, mientras que en el imaginario de Ziore el evento se desarrollaba en otro registro, tal y como habían pactado y discutido con anterioridad. Dos estructuras narrativas potenciales conviven sin ser autenticadas hasta que se llevan a la dimensión de la acción. C2S4E1 es un escenario en el que entra en juego la teoría de la recepción y el lector modelo o el espacio en blanco (B.2.1.5.3.), pues se propone una narrativa y cada jugador la completa en su imaginación y según sus propios códigos y bloques ficcionales. Luego, los jugadores tienen que encajar sus visiones particulares y subjetivas en un ejercicio de cocreación en el que el DJ también participa, a veces de modo directo, como personaje, a veces como demiurgo autenticador.

En C1S0E2, el primer combate con Yulka Bryner en el túmulo de la selva de Chult, se observó un evento memorable relacionado directamente con la narrativa colaborativa. Durante el combate, Mangotero pronunció un juramento solemne, prometiendo que acabaría con Niles Breakbone y que investigaría lo que le pasó con Yulka Bryne y la traición de Niles. Este momento arrastró emotivamente a los otros jugadores, que pronunciaron otros juramentos, como la promesa de Ukko de ayudar a Ekku a acabar con la Bruja de Chult (ciclo de la yaya Pupu, que no se describe en este estudio) o la de Undril de ayudar al grupo a volver a Campamento Venganza y a entrar en la Orden del Guantelete. Para que se planteen y

desarrollen eventos memorables colaborativos como este, el escenario debe facilitar un contexto emocional y en ese sentido, el trabajo con los PNJs por parte del DJ es capital.

Otro evento memorable de narrativa colaborativa es localizado en C1S1E1, en la creación de la tribu de los *Ka' Nhelos*. Al inventar la historia de la tribu de Mangotero, C1J1 también inventa una cultura semiorca de Chult, y un emplazamiento geográfico, el poblado de los *Ka' Nhelos*. Estos elementos: leyendas, culturas y espacios o localizaciones, pasan a formar parte de la ficción a través de un proceso de autenticación que no está controlado por el DJ. Esta narrativa es colaborativa en el sentido de que el jugador colabora con el sistema y con la narrativa prescrita para construir una narrativa que no solo se autentifica para él, sino que también se convierte en real (dentro de la ficción) para los otros jugadores, que pueden engancharse a ella cuando quieran, u obviarla.

C1S3E1 y C1S3E2, el miniciclo de la batalla de Campamento Venganza, manifestó un escenario de narrativa colaborativa en el que todos los miembros del grupo trabajan en conjunto para lograr un fin narrativo alineado con un bloque ficcional referencial o arquetípico. En este miniciclo, igual que en otras ocasiones cuando la narrativa colaborativa ha aflorado, uno de los personajes adquiere cierto protagonismo, mientras que los otros refuerzan el relato con acciones secundarias. En el primer evento, los PJs complementan el evento memorable vitoreando a Mangotero mientras sale del fuerte y movilizándolo a las tropas para que el efecto emocional sea mayor, sin consecuencias mecánicas inmediatas. En el segundo evento, el duelo, cooperan en cada pulsación narrativa, argumentando desde las almenas para ayudar a Mangotero en sus comprobaciones de persuasión para doblegar la voluntad de Yulka Bryner y obligarlo a rendirse. C1J1, a pesar de ser un jugador con una gran capacidad inventiva y creativa, sobre todo cuando se trata de generar relatos alternativos en los escenarios de combate, no podría haber conseguido romper la barrera de la suspensión de la incredulidad por sí solo si su doble propuesta, la de luchar a solas uno contra uno con el Redivivo, por un lado, y la de obligar al mismo a rendirse y someterse, por otro lado, no hubiera sido acogida, reforzada, autenticada y validada por los demás jugadores y, por otro lado, no hubiera sido facilitada con dinámicas transnacionales por parte de DJ1, cediendo parte o todo el poder autenticador a los jugadores. Es en estas ocasiones en las que se entra

en dinámicas *GMFull* (*distributed directing*) o *GMLess* y a pesar de que *D&D 5e* no es un sistema cocreativo *ad hoc*, si es lo suficientemente flexible para ceder la autoría y parte de la autenticación a los jugadores en momentos determinados, en general, con la colaboración del DJ. Diferentes grupos, como C1, son dirigidos con más flexibilidad, mientras que en otros, como C2, los jugadores proponen pulsaciones a la ficción, pero la presencia de DJ2 como autenticador es incuestionable y más estricta. *Dungeons & Dragons* no propone como fundamento un sistema de dirección distribuida ni un sistema *GMLess*, pero permite que en determinados momentos, como en C1S3E2, la ascensión de Yulka Bryner, todos los jugadores trabajen colaborativamente para hilvanar un momento climático.

El ciclo del Redivivo comparte buena parte de elementos narrativos con el ciclo de Púas el dinosaurio. En el último evento memorable de este ciclo, la carrera de dinosaurios, todos los jugadores, ya fueran los protagonistas, como Chêne, Ziore o Zenon, que corrían la carrera, o como Fausto desde las gradas, colaboraron durante toda la sesión para construir la narrativa del evento de modo emergente, bien con información, como planes, estrategias o propuestas, bien con la acción directa, peleando, cabalgando o apostando en contra y a favor de los dinosaurios de la carrera. Un análisis superficial de la sesión indica que la narrativa se construyó desde el marco del *GMFull* o *distributed directing*, colaborativamente entre todos los jugadores. Pero un análisis más profundo y detallado muestra que el DJ reajustó varios resultados y escenarios para favorecer un determinado relato, lo cual le confiere una cuota de poder predominante y niega el concepto de *GMFull*.

Por otro lado, una parte de los eventos memorables descritos y analizados en las transcripciones se construyen gracias a los preceptos de la teoría de la recepción. La estructura es la clásica de los JRAs: el DJ propone una escena, un relato potencial, y abre el relato a que los jugadores lo continúen con sus propuestas y lo terminen con sus comprobaciones. El imaginario y los referentes culturales y míticos de los jugadores completan la escena propuesta por el DJ, con la única diferencia de que en la teoría de la recepción lo harían mentalmente, y en los JRAs lo autentican con acciones que pueden alinearse con su propuesta o pueden desarrollar el evento con pulsaciones inesperadas. El DJ propuso en el miniciclo C1S3E1 y C1S3E2 que Yulka quería venganza contra el comandante

Niles y que la Dracoliche arrasaría el campamento de la Orden del Guantelete. Los jugadores continuaron la propuesta del DJ ampliando la pulsación con el código: “que Mangotero (el guerrero, que ya te venció una vez) luche contigo y si te gana, liberas al campamento”. Esta propuesta, la del duelo, es clásica en los referentes tanto literarios, como en el cine, y tiene sus raíces en estructuras míticas como la de Aquiles luchando contra Héctor, en las puertas de Troya. En el segundo evento del miniciclo, una vez aceptada la propuesta potencial de E1, el duelo a muerte entre el antagonista y Mangotero, todo el desarrollo del evento se proyecta en las mentes de los jugadores, que lo construyen una vez lo han recibido y filtrado a través de las estructuras míticas, referentes culturales y relaciones sociales internas con los otros PJs. En este evento en concreto, DJ1 ni siquiera planteó la semilla del evento. Una observación que se repite, vinculada con la capacidad de actuación que se manifiesta con potenciales diferentes en C1 y en C2, es que la recepción se distingue en diferentes grados, desde una recepción limitada en el caso de DJ2, que plantea pulsaciones con limitaciones espacio-narrativas más claras, hasta una recepción muy abierta o totalmente abierta, como en buena parte de las pulsaciones o eventos que plantea DJ1. En el caso de C1S3E2, analizando los tiempos de intervención en la sesión y las consecuencias de las acciones que se autentifican, la propuesta de eventos se encuentra en un 30% - 70%, aproximadamente, haciendo referencia a que DJ1 propone un 30% de la pulsación, pero el otro 70% lo construyen durante la recepción los jugadores.

5.6.6. Narrativa generativa

Al lanzar un dado en una tabla de encuentros se genera, indiscutiblemente, una pulsación narrativa a la que se asocia la instancia de un relato. Sin embargo, esta pulsación dista de estar ya explicada o lista para su exposición o lectura. Se genera, en el mejor de los casos, un escenario sobre el cual se pueden desarrollar una serie de pulsaciones narrativas que acabarán integrándose en un relato final. A lo largo de los análisis de la campaña de ToA se ha podido comprobar como dos grupos diferentes de jugadores, ante las mismas situaciones, actuaban de modos muy distintos, y, por lo tanto, bien si las propuestas eran generadas mediante tecnologías procedimentales, bien si se proponían desde el texto canónico del libro de

campaña o desde la iniciativa interpretativa de los jugadores, dos eventos canónicos nunca ocurrirían de modo similar. De hecho, las diferencias son sorprendentes y muy variadas. Dicho esto, en los análisis de las dos cohortes de ToA, no se ha observado ninguna situación en la cual se genere una historia o narrativa inmodificable, por lo que la teoría relativa a la narrativa generativa, si bien sigue siendo muy útil como marco de análisis, pierde cierta relevancia en la exposición de resultados.

En los análisis se propone, en las ocasiones en las que se rebela la presencia de elementos de narrativa generativa, la posibilidad de que esta sea un híbrido entre generativa y modular. Esta tipología encaja mejor con el JRA, y podría explicar una historia a alto nivel, guardando los detalles y los matices para su construcción y validación en la mesa. Es cierto, en este sentido, que una buena parte de los eventos son de tipo modular, un 22%, y que a raíz de esto se puede justificar la creación de narrativas generativas mixtas con tecnologías estocásticas y modulares. Sin embargo, lo que muestran los datos de los análisis es que los jugadores deconstruyen cualquier propuesta generativa lineal y la amoldan a sus preferencias como jugadores y por extensión, a las de sus personajes.

5.7. Aspectos principales del evento

Como se ha apuntado con anterioridad, algo más del 48% de los eventos memorables implican un nivel importante de interrelación social e interpretación. Por todo lo expuesto en el marco teórico y en la operacionalización de variables, sin embargo, puede parecer que los eventos memorables se desarrollan con mayor frecuencia desde paradigmas narrativos de toma de decisiones importantes, pero esta afirmación está lejos de cumplirse a la luz del análisis de las transcripciones. Solo un 15% de los eventos analizados se han generado desde aproximaciones de elecciones decisivas, mientras que el 37% restante lo han hecho desde el tratamiento espacial y de exploración de localizaciones. Es importante destacar, no obstante, que algunos eventos son difíciles de clasificar en una sola tipología, y que pueden encajar sin problemas en dos categorías o incluso en las tres. El evento C1S0E1, por ejemplo, el primer encuentro con Yulka Bryne, es un evento que se origina mediante generación estocástica en la

tabla de encuentros y genera un combate en un espacio de la selva de Chult, por lo que, en principio, es un evento de espacio. Sin embargo, después de un largo combate, cuando los PJs están luchando con Yulka y discuten con él para averiguar que es lo que pasó en Campamento Venganza y quien es en realidad Niles, el evento se traslada desde la categoría espacio a la categoría interpretación. Esta mutación, esta traslación, desde el encuentro espacial al evento narrativo, es unidireccional, pues una vez un evento ha adquirido una carga narrativa determinada, se sitúa en un nivel emocional que los jugadores valoran y persiguen, como se puede ver en otros eventos memorables de C1 y C2 (La ascensión de Yulka en C1S3 o el cuidado de Púas el anquilosaurio en C2S3). Por todo esto, se puede argumentar que muchos eventos memorables tienen más de un aspecto importante, o que su tipología puede mutar mediante las acciones de los PJs, pero siempre se puede focalizar su análisis en su generación. En los siguientes tres apartados se ha tratado de evidenciar eventos generados desde el espacio, la interpretación y la toma de decisiones, a pesar de que algunos de ellos contengan niveles variables de los tres aspectos. C2S3E1, el evento que da inicio al ciclo de Púas, por ejemplo, se relacionó con un espacio exterior (B.2.2.1.1.), explorar los muelles de Puerto Nyanzaru, y era un evento de ficción canónica y dinámica. Canónica porque aparece en el libro de reglas y dinámica porque la misma semilla ofrece escenarios diversos para afrontarlo (B.2.2.1.2.). Este evento, igual que el ciclo de Yulka, se genera estocásticamente, se centra en un espacio y termina en un escenario interpretativo y narrativo.

5.7.1. Espacio, localización o escenario

Las comprobaciones en la tabla de encuentros de ToA dan como resultado casi siempre un tipo de criatura, pero no se suele explicar el contexto espacial donde los jugadores van a encontrar a esa criatura o criaturas. Por lo tanto, en muchas ocasiones, la descripción de la ubicación específica en la que se lleva a cabo el evento o encuentro recae sobre la capacidad de improvisación del DJ que, a su vez, se ve limitada por sus bloques ficcionales y sus referentes culturales. En el caso de C1S0E1, el primer encuentro con Yulka Bryner, DJ1 inventa una cueva con un pozo que llega hasta el plano infernal, por él salen criaturas no muertas y demonios. Ante la entrada a la cueva hay una zona de claro de bosque con dos

montículos y varios grupos de no muertos menores deambulando. Este es un caso especial de evento que no se puede catalogar como interior o exterior, pues posee las dos escenificaciones, es, en virtud, un espacio liminal, una puerta, con su parte exterior, el descampado baldío en medio de la selva de Chult, su acceso, el pozo con la escalinata circundante, y su parte interior el templo que guarda el acceso a Chult, desde el plano infernal.

En las campañas de ToA transcritas y analizadas se mezclan eventos de ficción canónica, como el Campamento Justicia y el Campamento Venganza o el encuentro con Volo, con eventos de ficción inventada por los DJs, como el ciclo de Yulka Bryner que se inicia en C1S0E1, el ciclo de Púas el dinosaurio, los timos, apuestas y robos que protagoniza Fausto o la masacre de tribu de los *Ka'nhelos* que narra Mangotero a Lorsa. Se observa que en C1, DJ1 y el grupo de jugadores ejercitan el poder de modificación dinámica tanto de los eventos canónicos como de los inventados por DJ1. Actuando como grupo, la tendencia es a la adaptación narrativa y el cambio. Esta tendencia narrativa, este potencial, tal y como se puede ver en el análisis en eventos como C1S3E2, la ascensión de Yulka o en C1S5E2, el discurso para escoger un nuevo comandante para Campamento Venganza, reside en un conocimiento profundo del juego y de sus capacidades narrativas. C2, sin embargo, al no conocer el juego al mismo nivel, ni el potencial narrativo que poseen los JRAs, se mantiene en un registro más estático y canónico. Es cierto, que C2 a lo largo de las casi sesenta sesiones, modifica esta tendencia y adopta paulatinamente un estilo de juego más dinámico y narrativo.

En este sentido, uno de los eventos importantes desde la perspectiva espacial es el final del ciclo de Yulka Bryne en C1S3E2, el combate a muerte en las puertas del Campamento Venganza, rodeados del ejército de muertos vivientes del Redivivo. En este evento, exterior, de ficción dinámica e inventada, se observa que el pilar principal es la relación entre los personajes implicados, Mangotero como protagonista y Yulka, un personaje de fondo, ascendido a secundario durante el primer encuentro con los aventureros y ascendido otra vez a protagonista por un corto periodo de tiempo en este evento que da fin a su ciclo. Sin embargo, y a pesar de esta importancia primordial del elemento interpretativo y, por lo tanto, vinculado con los personajes, el espacio juega un papel central en el evento. El río al fondo,

marcando un límite, pero también una forma de escapar (como demuestra Niles), la zona pantanosa, los no muertos poblando las afueras del fuerte, las nubes que se abren mostrando la mano de Tyr que va a buscar a Yulka. Todo el espacio, todo el entorno, proporciona un escenario y un medio descriptivo y evocador donde los personajes pueden llevar a cabo su actuación según un complejo sistema de bloques ficcionales que construyen la diégesis desde la diégesis. Sin este espacio, el evento perdería contexto y fuerza. Esto se demuestra también al visualizar la degradación de Ukko y Rorqual de protagonistas a secundarios durante la sesión.

C2S5E1, la carrera de dinosaurios por las calles de Puerto Nyanzaru, es un evento exterior, de ficción canónica, pero dinámica (B.2.2.1.2.), porque se describe en el libro de campaña, pero permite que su interpretación, ejecución y participación se lleve a cabo por los jugadores con libertad y actuación y con el beneplácito del DJ. Además de tener un componente principal espacial, también tiene un aspecto importante que se relaciona con las criaturas y personajes secundarios y de fondo que aparecen, como los diferentes jinetes y dinosaurios que participan en la carrera. Chêne es la protagonista, Zenon y Ziore son relegados a personajes secundarios y Fausto y todos los otros corredores, a personajes de fondo (B.2.2.2.1.), siendo la primera vez en todas las transcripciones que se detecta que un PJ se ve relegado a personaje de fondo. Más allá del sistema mecánico de movimiento y del tratamiento del espacio, los jugadores no realizaron ni interacciones sociales relevantes, ni tomaron decisiones significativas (B.2.2.3.), ni utilizaron mecánicas narrativas (B.2.3.2.). Sin embargo, el evento estuvo cargado de tensión, anticipación y gran emoción por parte de los jugadores y se vivió como una sesión intensa y memorable. El porqué no radica en una interpretación vicaria, emotiva, ni en un resultado probabilístico épico, ni en una decisión difícil y dura. El porqué se relaciona con que un espacio evocador e inmersivo y la satisfacción de la exploración del mismo poseen el mismo potencial para crear eventos memorables que la interpretación de las relaciones sociales o las decisiones importantes.

5.7.2. Interpretación del personaje

La interpretación del personaje a través de sus relaciones sociales se evidencia y observa en eventos memorables relacionados con PNJs, tanto humanos como animales y con enemigos y criaturas. Mangotero, por ejemplo, posee un seguidor, un cachorro dinosaurio Pico Hacha al que ha llamado *SilverBeak*, que rescató de un corral abandonado en Campamento Justicia y que ahora le sigue fielmente. Este cachorro ha participado en muchos eventos memorables de los analizados. Estas asociaciones son comunes tanto en C1 como en C2 donde, de modo recurrente, se intenta domesticar y convertir en ayudantes o seguidores a los animales y criaturas que se encuentran. En otro orden, pero en el mismo registro, en C1 también son habituales los idilios románticos. Rorqual, el personaje de C1J3, estableció un idilio con una tabernera en *Puerto Nyanzaru*, la ciudad de inicio de la campaña de ToA, o con la Hermana Cyas, una monja de Campamento Venganza, encargada del pequeño hospital de campaña donde se cura a los heridos y enfermos de la Orden del Guantalete. Esta relación es interesante porque al tratarse de una monja, se desarrolla en un plano romántico, sin sexo, pero la sensación de clímax, realizando múltiples comprobaciones de persuasión e invirtiendo tiempo de juego y recursos, fue vivida por C1J3 como memorable. Todo esto ocurría mientras Mangotero y Ukko deliberaban con el comandante del fuerte en una tensa negociación, por lo que la inversión de tiempo es doblemente relevante, tanto desde un punto de vista argumental como desde una perspectiva cómica o humorística. Ahondando en el análisis de eventos románticos en C1, el personaje de C1J2, Ukko, estableció una amistad especial con una guía que les acompañó buena parte del camino a través de las selvas de *Chult*, llamada Ekku, lo que ayuda a reforzar la idea de qué seguidores e idilios románticos son importantes. En el caso de Ukko, este idilio es de índole platónica, escenificando las situaciones con diálogos y narrativa, pero en el caso de Rorqual, su alta puntuación del atributo de Carisma le ayuda en sus relaciones sociales románticas, escenificando dos sistemas procedimentales diferentes para relacionarse en el ámbito social y romántico. Estos dos escenarios de generación de narrativas románticas, indican que las relaciones sociales se pueden articular mediante comprobaciones de acciones o mediante la narrativa y el diálogo directo.

Siguiendo con la construcción de personajes y el enfoque interpretativo de los eventos memorables, se localizan otros eventos memorables, como en C2S1E3, durante todo el ciclo de la Zaldara la lyche, donde se observa como DJ2 construye PNJs con facilidad, bien descritos y bien detallados. La posición de los implicados (B.2.2.2.1.) es la de protagonistas para los PJs, secundarios para Remallia y Calbrax, los PNJs que se encuentran con ellos y la de protagonista y fuerza antagonista para Zaldara la lyche. Finalmente, hay un gran número de personajes de fondo que se reparten por el campo de batalla, heridos o trajinando, sin más relevancia que la de construir la escena. Desafortunadamente, no se da proyección a estos personajes secundarios, de modo que el potencial narrativo se pierde y no trasciende más allá de la primera sesión. Del mismo modo que se ha descrito la pérdida de potencial narrativo emergente en la sección de críticos y pifias si estas no se aprovechan de un modo activo por parte de los jugadores y el DJ, este constituye un ejemplo de que el potencial narrativo emergente también se puede desaprovechar desde las propuestas geoespaciales o desde la interpretación del personaje en relación con otros PNJs.

Mangotero es un caótico neutral, el reglamento de *Dungeons & Dragons*, dice “Las criaturas caóticas neutrales (CN) persiguen sus caprichos, valorando su Libertad como individuos por encima de cualquier otra cosa” (2014, p. 122). El sistema de alineamiento se muestra como una restricción o limitación o como una guía en cuanto a las manifestaciones del comportamiento de los personajes, y algunos jugadores, como C1J2, el jugador que interpreta a Ukko, el enano legal bueno, lo viven con cierta resignación. C1J2 decidió crear un personaje totalmente diferente a los que había interpretado en campañas anteriores, que siempre eran caóticos malvados, y en esta ocasión generó un enano clérigo legal bueno. Se percibe la lucha del jugador por hacer lo correcto para la ficción, es decir, lo que su personaje haría, no lo que C1J2 haría. Este comportamiento, si bien denota madurez en C1J2, como jugador, también muestra signos de fatiga y de resignación que evidencian las complejidades de interpretar personajes no alineados con la personalidad del jugador. C1J1 el jugador que interpreta a Mangotero, caótico neutral, sin embargo, disfruta de su personaje porque se alinea bien con la personalidad del propio jugador. El resultado final de este dilema, es que C1J2 explora los límites del juego e interpreta bien a su personaje Ukko, pero no parece

disfrutar más con esta exploración que C1J1, que no debe hacer esfuerzos interpretativos ni explora estas controversias interpretativas.

De este modo, existe una diferencia en el potencial interpretativo de Ukko, que es amplio, y el potencial interpretativo de Mangotero, que es mucho más limitado. ¿Por qué, entonces, parece que C1J1, con menos potencial interpretativo, disfruta más que C1J2?, la respuesta está en las tipologías de jugadores. C1J1 disfruta de los eventos de combate o de resolución de problemas, pero no presta tanta atención en los eventos de exploración y solo se interesa por los eventos narrativos si los protagoniza él y los puede manipular para superar un reto. En numerosas ocasiones se le ve mirando el móvil, cuando no es su turno. Es un jugador que Laws consideraría del tipo *power gamer* o *specialist*. C1J2, posee un perfil doble, por un lado, disfruta de las escenas anticlímax, pero, por otro lado, también disfruta o se fuerza a disfrutar de los eventos en los que se ponen a prueba sus rasgos de personalidad e interpretación, es decir, según Laws, un *specialist* pero también un *method actor*. En otros términos, C1J2 se esfuerza o se fuerza a ser un buen jugador de rol (es el único de los jugadores que se ha comprado el *Manual el jugador* de *Dungeons & Dragons 5e*). C1J3 es un jugador tranquilo, que toma notas de todas las sesiones en una libreta, un jugador táctico, *storyteller*, dentro de la clasificación de Laws. Rorqual, es un personaje parecido en carácter y personalidad a C1J3, por lo que no existe mucho potencial interpretativo. Una de las virtudes de la C1 es que los jugadores poseen perfiles de juego muy diferentes y complementarios.

El evento memorable de carácter social e interpretativo más importante de C2 ocurre en S7E1, cuando encuentran a Volothamp Geddarm. Los PJs hablan con Volo, le compran un libro y beben y cenan con él, acampando juntos esa noche. Los PJs son protagonistas del evento y Volo es un PNJ secundario (B.2.2.2.1.). El evento se construye alrededor de un diálogo (B.2.2.2.3.) y no se relaciona con ninguna misión en concreto (B.2.2.2.4.). Este es un evento relevante y con proyección narrativa, pues Volo les explica detalles de su misión y les encomienda a volver a verse en Puerto Nyanzaru en el futuro. Este es un evento de interpretación de personajes que ayuda a en la construcción de contexto, que no hace referencia a ningún reto ni misión importante, ni a ningún objetivo, pero que es vivido como

un evento de gran importancia por los jugadores. Otro ejemplo de este escenario de construcción de contexto narrativo a lo largo del día a día de los personajes se documenta en C2S2E2, donde se observa una pulsación en que Zenon compra flores y Fausto le increpa por gastar el dinero en esas cosas. Para Zenon es importante interactuar con la ficción desde una perspectiva diegética, sin embargo, para Fausto, comprar flores es un desperdicio mecánico, una pérdida de potencial simulacionista, pues las flores no sirven para nada, en cambio, el dinero sí. Una parte de la conversación se desarrolló en la diégesis, entre Zenon y Fausto, y otra en la realidad, entre C2J1 y C2J4, evidenciando también toda la teoría de los marcos y las capas de interacción social de Goffman, Fine y Mackay.

Todas las combinaciones de razas y profesiones tienen potencial narrativo por explorar, pero algunas de ellas poseen habilidades específicas para interactuar desde el plano social, como engañar, embaucar, convencer, mentir, timar o usar la charlatanería, desde una perspectiva social negativa, y la elocuencia, la oratoria, la diplomacia, la psicología, o el alentar, comandar o flirtear desde una perspectiva social positiva. Un semielfo ladrón como Fausto adopta un arquetipo que invita al desarrollo narrativo por sus connotaciones sociales: jugador, tramposo y timador. Estas inclinaciones sociales necesariamente provocan más interacciones sociales y con ello generan más pulsaciones narrativas y por estadística, pero también por las características arriesgadas de estas interacciones, más eventos memorables. En C2S4E1, en el evento del timo de las piedras preciosas, Ziore, que ayuda a Fausto sobre el terreno, se ve degradada a personaje secundario en parte por decisión de C2J3 en parte porque su tabaxi guerrera no puede aportar demasiado a una pulsación narrativa de engaño, desde la perspectiva mecánica y procedimental. Esta dinámica se rompe a menudo, como se ha observado en C1, si el jugador decide impulsar narrativas a pesar de o sin tener en cuenta su modelo arquetípico de raza, profesión y habilidades. Mangotero, el semiorco bárbaro, por ejemplo, en C1S1E1, inventa el relato de la tribu de los *Ka' Nhelos* en un diálogo con Lorsa Bilwatel. Mangotero es un personaje protagonista y un líder del grupo de aventureros, protagonizando gran parte de las pulsaciones memorables, y Lorsa, un personaje de fondo, adquiere gracias a la interpretación emergente de Mangotero el estatus potencial de personaje secundario, que desafortunadamente no trasciende y termina con el fin del ciclo de Yulka, cuando los PJs se marchan de Campamento Venganza. Se evidencia de este modo otro

escenario de pérdida de potencial narrativo emergente, semejante al de los PNJs de Zaldara la Lyche, que quedan reservados para futuras interacciones, aunque es fácil que no vuelvan a aparecer. Esto ocurre también con los antagonistas, cuya huida y reparación recurrentes forman parte de la propuesta de estructura narrativa clásica episódica. Mangotero es un personaje libre, medio salvaje, dentro de un ambiente donde todos los soldados son clérigos del Orden del Guantelete, rectos e intachables, el único grupo social que le quedaba a Mangotero con el que socializar era el de los exploradores de Lorsa, mercenarios y de carácter mucho más autónomo. Es una asociación natural que refuerza la conexión con Lorsa como de igual a igual. La problemática principal para un DJ es la de mantener un registro de todos los elementos narrativos emergentes y hacerlos coincidir y reaparecer en el momento y lugares adecuados.

Durante todo el miniciclo de C1S3E1 y C1S3E2, se ven implicados distintos conceptos que refuerzan el papel central de la interpretación de los personajes y los diálogos como elementos centrales de la generación de momentos memorables. El sistema heurístico o kármico, es decir, que las acciones del pasado tengan relevancia en los eventos del presente, se ve representado con claridad en este miniciclo. El sistema heurístico se ve representado a través del historial de Mangotero, pues sus acciones anteriores (expulsar al Redivivo en la cueva de la puerta al infierno) provocan la subtrama del ciclo superior de Yulka Bryne. Pero también es relevante el comportamiento de Ukko, que como clérigo legal bueno, decide que no puede interceder en el duelo, ni ayudando a Mangotero (sería poco justo) ni con la idea de hacer un pacto con un Redivivo, un ser del infierno que debe ser destruido, da igual quién fuera antes o cuáles sean sus motivos. En este sentido, C1J2 interpreta muy bien a su personaje, según el reglamento y también según la percepción de lo que significa interpretar bien a un personaje en un JRA, es decir interpretarlo desde el personaje, no desde el jugador, que se relaciona con la exploración del concepto de potencial interpretativo. El diálogo fue el eje vertebrador del ciclo, pues tanto en el encuentro inicial como en el miniciclo de la batalla de la puerta de Campamento Venganza, la verbalización y la conversación constante entre el triángulo Yulka-Mangotero-(Rorqual+Ukko) se mostró como la dinámica constructora del relato.

5.7.3. Elecciones significativas

El momento de tensión en el que los jugadores de varias cohortes llegan a Campamento Venganza y hablan con Niles Breakbone es un ejemplo de decisión importante, de elección significativa. El comandante Breakbone obliga a los personajes a trabajar para él, a someterse o a sufrir encarcelamiento. Algunos grupos, como C1, discuten durante sesiones enteras (C1S0) sobre si hacerle caso o provocar un conflicto. Estas discusiones se fundamentan tanto en la pérdida de sensación de libertad y actuación como en limitaciones raciales y de profesión, escenificadas también por el alineamiento. Mangotero, semi-orco caótico neutral, manifiesta que él no va a seguir las órdenes de un humano, Ukko, enano legal bueno, explica que tiene un dilema importante, porque, por un lado, considera a Niles Breakbone como un superior, y, por otro lado, se da cuenta de que hay algo oscuro en su comportamiento. Este tipo de sesiones digresivas son disfrutadas por los jugadores, que se recrean en explorar posibilidades y contemplar planes y opciones, y no se generarían de no ser por la interacción narrativa con sistemas procedimentales no estocásticos, como el alineamiento o los bloques culturales relacionados con las razas y las profesiones fantásticas de los personajes. C1 inicia todo el ciclo de Yulka Bryne a raíz de una decisión significativa muy dura, pactar con el Redivivo o acabar con él y acallar una injusticia para siempre. Al fin y al cabo, no es más que un ser infernal, un no muerto que comanda un pequeño ejército de muertos vivientes que asolan la selva. La lógica, sin embargo, se relega a un segundo plano siempre que existe la promesa de una línea argumental que seguir, un gancho al que agarrarse. Una elección significativa orbita, en general, alrededor de escoger, o bien entre dos elecciones óptimas o bien, más a menudo, entre dos elecciones malas. Se observa también en las múltiples transcripciones, como los jugadores, con su elección consciente e inconsciente de hilos narrativos, configuran su propio relato, no solo a nivel individual, sino también como grupo. Un ejemplo de este escenario ocurre en C1S2E5, cuando Yulka explica que viene del infierno, donde ganó el favor de un príncipe del cuarto palio, que le prestó el control de Cicatriz, la Dracoliche y de un ejército de no muertos. Esta información fue elaborada en detalle por DJ1, pues formaba parte de la trama del ciclo de Yulka Bryner, pero los jugadores la consideraron simplemente una curiosidad y no profundizaron en su desarrollo. La semilla continúa allí, y puede que, después de terminar con la trama principal de ToA, los jugadores

decidan explorar la entrada al infierno y quién era ese príncipe tan poderoso y qué hizo Yulka para ganarse su favor. En cualquier caso, esta decisión, si bien importante para DJ1, fue tan trivial para los PJs que no se puede considerar una decisión significativa.

C2, en S0 también debate muy poco si devolverle la filacteria a la Lyche a cambio de información o si acabar con ella, un ser sí cabe más terrible que el Redivivo. En muy pocas ocasiones en las transcripciones de sesiones se sacrifica una línea argumental narrativa en favor de un escenario interpretativo o lógico. Para C1J2, Ukko, por ejemplo, un clérigo de Torm, seguidor de la Orden del Guantelete, podría tener sentido pactar con Yulka porque era un antiguo comandante de su orden, pero para C1J3, Rorqual o para C1J1, Mangotero, como paladín del bien y como bárbaro habitante de Chult que odia a los no muertos, no debería de haber sido una decisión trivial. Lo cierto es que no es trivial, es significativa, pero en ningún momento se plantea la posibilidad de no pactar con Yulka, máxime cuando la propuesta del pacto surge de los propios jugadores y de sus comprobaciones de persuasión. En C2, con DJ2 siendo un DJ más inexperto, en este tipo de decisiones importantes se visualiza la “mano del DJ” al dirigir, sin ocultarse demasiado, el resultado narrativo más alineado con los deseos y designios del DJ, con los que se acotan mejor la narrativa canónica del libro de ToA. Si bien este direccionamiento nunca es evidente por completo, también lo es que se nota más sutileza en DJ1 que en DJ2, sobre todo en lo referente a dejar que sean los jugadores los que planteen lo deseable, en lugar del DJ³⁵, y en cierta suavidad en la integración, evitando autentificaciones abruptas, categóricas o autoritarias.

En algunos eventos, como en C1S3E1, Cuando Mangotero propone un combate uno contra uno al Redivivo, se ha llevado a cabo una elección de tipo estratégico, pues se ha planteado una salida a una situación desesperada. Dentro de las decisiones estratégicas, ha sido de tipo arriesgado, pues un rápido vistazo a las estadísticas de Mangotero y a las del Redivivo muestra que Mangotero probablemente moriría, si se sigue un proceso simulacionista. El riesgo de muerte o incluso la certeza de la misma, estimula la creatividad de los jugadores y la aparición de narrativa emergente. Esta, a su vez, facilita la aparición de eventos memorables a través de decisiones fuera de la caja o vinculadas a un tipo de pensamiento

³⁵ No hay que olvidar que DJ1 tiene 48 años y DJ2 25, y que DJ1 lleva treinta años jugando a rol y DJ2 cinco.

lateral, como el caso del miniciclo de C1S3E1y C1S3E2. Las consecuencias del primer evento del miniciclo se han negociado con claridad y con detalle, por tanto, son informadas y a pesar de que se ejerce cierta flexibilidad por el bien narrativo del evento, (los conjuros de protección a Mangotero no deberían ser permitidos en el marco de un duelo “justo”) en general los términos de la decisión son estrictos y se respetan. Se pactó un combate singular, uno contra uno. También se observa que si se dilatan narrativamente este tipo de decisiones transicionales, la aparición del evento memorable es más probable, pues la anticipación y el suspense elevan el nivel emocional del evento y en consecuencia, facilitan el recuerdo del mismo. Por otro lado, en escenarios donde se ejercen estas dinámicas transicionales es necesario no solo la flexibilidad de autenticación por parte del DJ, sino también la capacidad de actuación por parte de los jugadores. En C1, en general, los PJs tienen más capacidad de actuación que en C2, y esto facilita un mayor número de eventos memorables narrativos en C1, un 35% más. También se observa que en C1 se genera mayor profundidad y potencial de cambio en la trama que en C2, donde, sin embargo, se realizan muchas más comprobaciones de acción por partida que en C1, lo que provoca muchos resultados con potencial narrativo procedentes del sistema simulacionista implícito que C2, de todos modos, no suele desarrollar. Dicho esto, es cierto que DJ2 preparó en su campaña algunas sesiones fuera de la trama, algunas de las cuales, como la sesión introductoria C2S1 dieron pie a eventos con escenarios de elecciones significativas, como el pacto con Zaldara la Lyche. La elección de devolverle la filacteria a un Lyche no fue aprovechada narrativamente como una decisión difícil. El dilema residió en sí la lyche les mataría después de devolverla o no, y como blindar el pacto, no en dejar libre a una lyche que acababa de asesinar a una compañía de arpistas a cambio de un poco de información. Por lo tanto: Se puede considerar que las consecuencias no fueron informadas con claridad, perdiendo potencial memorable, a pesar de que los implicados estaban en posesión de la capacidad de actuación.

5.8. Mecánicas narrativas

Las principales mecánicas narrativas presentes en el análisis comparado de las dos campañas de ToA, son las mecánicas vinculadas a las habilidades de persuasión, intimidación, trato con

animales y la utilización narrativa (por qué también se puede utilizar en contextos mecánicos) de la mecánica de inspiración. El ciclo de Yulka Bryne evidencia estas mecánicas con claridad: Se generó convenciendo al Redivivo de que les explicara la historia de la traición de Niles Breakbone, con comprobaciones de persuasión y gasto de inspiración, y terminó tal y como había empezado, con un combate narrativo y con la ascensión y el perdón de Yulka Bryne después de otras comprobaciones de persuasión, intimidación y otro gasto de puntos de inspiración. C2, sin embargo, y a pesar del uso extensivo y táctico que realiza Fausto de las mecánicas narrativas del juego, dada su naturaleza de ladrón y timador, no ha explorado el potencial de esta combinación del mismo modo que C1. Todas las comprobaciones y el uso de mecánicas narrativas requiere del acompañamiento de un discurso narrativo por parte del PJ. Este discurso narrativo, este ejercicio de elocuencia, no es ninguna trivialidad, pues si los argumentos son suficientemente buenos, tanto DJ1 como DJ2 muestran la tendencia a rebajar las CD necesarias para convencer a los objetivos. Mangotero, que en realidad es un personaje orientado a la lucha y la pelea, sin embargo, con la ayuda de Ukko, Rorqual y la Noia de la Tranquilitat, explota esta combinación de mecánicas narrativas con mucho éxito, del mismo modo que Fausto, aliado a menudo con Chêne o Ziore, también les saca el máximo partido para sus artimañas de timador y estafador.

Más adelante, cuando el Redivivo y Mangotero se vuelven a encontrar en las puertas del Campamento Venganza en C1S3E1, la utilización del sistema de comprobación de acciones sobre la habilidad de persuasión, más la utilización de la mecánica de inspiración, permiten a Mangotero pausar la destrucción del campamento que se había desatado con el ataque de Cicatriz la Dracoliche y forzar un duelo a muerte uno contra uno con Yulka. Además, la inspiración no la tenía Mangotero, sino que la tenía Ukko, quien se la cede, generando de este modo también una pulsación narrativa gracias a una mecánica narrativa colaborativa. En el siguiente evento del final del ciclo, C1S3E2, el combate final con Yulka y su ascensión, DJ1, flexibilizando el reglamento de modo creativo para facilitar las dinámicas transicionales, establece que Mangotero necesita obtener tres comprobaciones consecutivas de persuasión o intimidación con una CD de 17 o más (muy difícil) para conseguir convencer a Yulka de que se rinda y ayudarle a ascender al lado de su dios, Tyr. La propuesta de Mangotero era, desde un punto de vista simulacionista, absurda. No existen precedentes en el reglamento. Si el DJ

sabe detectar el potencial memorable de una escena, permite o bien que ocurra directamente, lo que provoca cierta sensación anticlimática, o bien que se lancen los dados, aunque sea con muy pocas probabilidades, lo que provoca lo contrario. ¿Qué esperaba Mangotero que ocurriera intentando persuadir a Yulka de que sus hombres y su dios se avergonzaban de él?, el DJ y por extensión cualquier sistema digital que lo emule, trabaja dando respuesta creativa a situaciones que los jugadores presentan de forma parcial, a escenarios de anticipación y recepción. Un evento que evidencia esta utilización también en C2 se documenta en S1E3, en la negociación con la Lyche, donde los PJs también usan el mismo grupo de habilidades. Se observa, de modo transversal en los análisis, que las mecánicas narrativas se utilizan más en eventos con antagonistas o criaturas poderosas que en eventos con criaturas o PNJs de fondo.

5.9. Otras consideraciones

En buena parte de los eventos memorables, la trama principal se detiene para dar lugar o bien a un suceso aislado, como la carrera de dinosaurios, o bien a un ciclo corto que, después de dos o tres sesiones, es resuelto y permite a los PJs volver a la trama principal (*Foldback*). A estos ciclos se les considera subtramas si se proyectan a lo largo de la trama principal. C2, por ejemplo, consigue llevar a Púas hasta las puertas mismas de la mazmorra de Omu, casi veinte sesiones después de liberarlo, sin embargo, C1, una vez liberada el alma de Yulka y elegida a la hermana Cyas como nueva comandante de Campamento Venganza, dio por cerrado el ciclo sin volver a hacer referencia a él. DJ1 tiene preparada una sesión en la que los PJs ayudan a la hermana Cyas a cerrar el agujero al infierno, como epílogo de ToA, pero no se puede saber si los PJs lo encontrarán atractivo después de terminar con la mazmorra de Omu, o si estarán vivos. En múltiples ocasiones, por ejemplo, Fausto, el personaje de C2J1, se enfrasca en apuestas, timbas de taberna, timos, sobornos y robos que generan pequeños relatos memorables que se repliegan al cabo de pocas pulsaciones, sin generar por lo general tramas secundarias ni ciclos, pero que dotan a la sesión de **textura narrativa** y al personaje de credibilidad y personalidad, facilitando la empatía no solo por parte del jugador, sino también por parte de los demás jugadores. En una sesión de JRA, se puede, de modo paralelo, avanzar en la trama (C.1.1.) mientras se construye un personaje. En C2S2E3, mientras Fausto

construía personaje, Ziore y Chene recopilaban información sobre la maldición y la selva, y hacían avanzar la trama.

Otro tipo de eventos memorables son aquellos que plantean potenciales para desarrollar tramas futuras, pero que quedan abiertos, como el ejemplo de C1S1E1, con la creación de la cultura de los *Ka' nehlos*, que deja abierta la puerta al inicio de una nueva trama que consista en buscar a los responsables de la muerte de los familiares de Mangotero y de la destrucción de todo su pueblo. Si los *Ka' nehlos* eran tan respetados como guerreros, ¿quién pudo acabar con toda una tribu/poblado? Cada pregunta que se genera, es un escenario posible para una nueva subtrama, y su adopción depende de la suma de las motivaciones e intenciones del DJ y de los jugadores. Cuando se planteó esta trama, ni se descartó el potencial, pues ha aparecido de forma recurrente en otras sesiones, lo cual demuestra el interés de todas las partes, ni se exploró en profundidad, pues requería un desvío de la trama principal que ni DJ1 ni jugadores querían explorar en ese momento. Este es otro ejemplo de evento que debe ser marcado por el sistema por sus características heurísticas, pues surge de los personajes y tiene potencial narrativo emergente. Quizás los jugadores no tengan ganas de vagabundear por Chult buscando a los responsables de la masacre de los *Ka' nehlos* cuando terminen la misión principal de ToA, pero si después de unas cuantas sesiones de viaje repetitivo, se coloca a los jugadores ante la posibilidad de explorar la subtrama en un pequeño ciclo de dos o tres sesiones (encontrando los restos del poblado o a alguien que conoce a los asesinos, por ejemplo) entonces es probable que los jugadores se muestren más propensos a explorar el potencial narrativo del evento. En cualquier caso, la subtrama entera se genera con una semilla de comprobación de habilidad crítica por parte del sistema y un desarrollo narrativo emergente por parte del jugador. Esta estructura o modelo, se puede parametrizar para incluir en la base de datos de eventos memorables potenciales aquellas situaciones que se generen de este modo y que queden abiertas. Estos eventos potenciales se pueden relacionar con PNJs que los PJ se han encontrado, con lugares o tesoros de los que han oído hablar, con enemigos que han huido o con decisiones importantes que han tomado y cuyas consecuencias vuelven para reclamar su parte.

La huida de Niles Breakbone en canoa por el río, en medio del ataque de Yulka Bryner al Campamento Venganza en C1S1E2 es, quizás, el ejemplo más claro de argumento secundario potencial relacionado con un PNJ en C1, junto con la huida de la Yaya Pupu o el abandono del grupo por parte de Ekku, traicionada por Ukko, en el ciclo de la Yaya Pupu, que no se ha descrito por cuestiones de espacio. Las pulsaciones en las que Yulka Bryner asciende a los cielos en medio el vitor de sus antiguos hombres de armas, fueron improvisadas por DJ1 en un ejercicio de dinámica transicional. Se observa, finalmente, con la huida de Niles y la promesa de Mangotero, que los ciclos se pueden entrelazar y conectar, de tal modo que potencialmente, en teoría, se puede generar una campaña completa de modo emergente gracias a la utilización de metodologías procedimentales, estocásticas y colaborativas combinadas con el elemento creativo de la improvisación por parte de los jugadores y el DJ.

5.9.1. Contaminación y Metajuego

El efecto de contaminación, por lo que se refiere a la inoculación de referencias de la cultura popular, la literatura, el cine de género y el lenguaje moderno en la ficción, es constante. Se documenta esta introducción referencial en bloques ficcionales en múltiples eventos memorables, como en C1S1E2, donde se escenifica la muerte de Wulf Rygor, el segundo de Niles Breakbone, que se describe tal y como se puede visualizar en multitud de películas de zombis y muertos vivientes; rodeado por una horda de criaturas y sepultado por una montaña de cuerpos que lo despedaza. Más allá de las construcciones arquetípicas o míticas, las construcciones culturales muestran un mayor nivel de autoconsciencia, actúan en el plano de la referencia personal y subliman el subconsciente psicológico o colectivo. Después de analizar múltiples sesiones, y aplicando directrices del análisis de sentimientos, los jugadores disfrutaban tanto de la proposición de referencias culturales de su realidad contemporánea como de las propuestas que los otros jugadores hacen, engancho con facilidad sus actos y declaraciones a estas realidades o bloques ficcionales que parten de una propuesta individual y se transforman en una realidad colectiva y compartida. Un ejemplo de este tipo de *contaminación positiva* ideocultural ocurre en C2S5E1, en la carrera de dinosaurios, donde se puede observar al inferir referencias de persecuciones y de carreras (cuadrigas, coches,

caballos) en el desarrollo de la competición entre dinosaurios. El peso de estos arquetipos fue importante y se notó en el moldeado que realizó DJ2 para acotar los hechos a lo esperado por parte de la recepción. Otro ejemplo de contaminación ocurre al final del ciclo de Yulka, en C1S3E2 cuando DJ1, al escenificar el ascenso a los cielos y la entrada de Yulka a los salones de Tyr, se incluyen referencias a creencias de mitologías del mundo real en la ficción del mundo de juego: Nórdicas en cuanto a lo que hace referencia a los Salones de Tyr, o cristianas en lo que se refiere a ascender a los cielos gracias a la redención, la culpa y el perdón. El propio nombre del dios es una referencia a una runa nórdica, aunque en este caso procede de la ficción canónica, pues es un dios oficial de la ambientación de *Reinos olvidados* de *Dungeons & Dragons*. El carácter narrativo e interpretativo de la mayoría de los eventos memorables de C1 y C2 muestra el potencial de inmersión de los JRAs, pero este mismo carácter provoca, en múltiples ocasiones, la ruptura de la suspensión de la incredulidad, sobre todo en escenarios colaborativos donde la propuesta de la visión de la ficción no siempre es la misma. Esta rotura de la suspensión, al contrario de lo que se intuye a priori, se ha demostrado fértil para la generación de narrativas emergentes, como se verá en la siguiente sección.

5.9.2. Suspensión de la incredulidad

En las sesiones analizadas, un evento representativo de la rotura de la suspensión ocurre cuando Fausto, en C2S2E1 manifiesta que, por un lado, las descripciones de Chult muestran un entorno parecido al del videojuego ARK (Studio Wildcard, 2017), en lo que todos los jugadores están de acuerdo, condicionando a partir de entonces los bloques ficcionales y la capacidad de imaginación con una fuente de contaminación externa y muy visual. Por otro lado, se observa la rotura de la suspensión cuando el mismo jugador, C2J1, explica que “de lo más falso que existe en D&D es que todo el mundo hable Común”. Esta afirmación es perfectamente comprensible en una ambientación de tipo medieval fantástico, donde las comunidades viven alejadas y a menudo incomunicadas.

En el evento C1S1E1, Mangotero al seleccionar el nombre de su tribu, recurre a un nombre con aspectos claros de contaminación, pues los *Ka' Anhelos* se traduce con facilidad por los Canelos, que provoca la rotura de la suspensión de la incredulidad. Del mismo modo que el nombre de Yulka Bryne, inventado por DJ1, hace referencia a Yul Brynner, el actor de Hollywood. Inventarse nombres de modo improvisado, sin recurrir al acervo cultural, parece complejo y suele facilitar la entrada de elementos extradiegéticos en la ficción. Un buen consejo puede ser tener a mano siempre un generador de nombres digital³⁶ o unos cuantos nombres preparados.

En el miniciclo C1S3E1 y C1S3E2, la voluntad de facilitar la conversión narrativa de un evento en esencia simulacionista, como eran la batalla y el combate en Campamento Venganza, provocó un escenario de rotura de la suspensión de la incredulidad. Esta rotura se salvó gracias a: 1) la utilización de elementos narrativos de la ficción canónica, como el hecho de que los redivivos son muy orgullosos y que la venganza es lo único que les importa y 2) gracias a la connivencia entre jugadores y DJ, que confieren menos relevancia a las roturas provocadas por hechos que los mismos jugadores proponen. En la propuesta narrativa de los jugadores parecía descabellado que Yulka detuviera la batalla para que esta se decidiera en un combate uno contra uno, teniendo en cuenta que superaban en diez a uno a los soldados del campamento y que Yulka controlaba a Cicatriz, la Dracoliche. Sin embargo, los jugadores y el DJ, en sincronía, construyeron la posibilidad de la opción, primero con la propuesta por Mangotero y con sus aportaciones narrativas que paulatinamente justificaban el evento épico y segundo con la aplicación de dinámicas transicionales por parte de DJ1. Argumentos como “estos son tus antiguos hombres, soldados con los que luchaste en el pasado codo con codo” (C1S3E1) reforzaron la posibilidad de crear el relato de redención y se acabaron autenticando colectivamente. El perdón y la ascensión de Yulka, rescatado de su miserable existencia por la mano divina de Tyr, fue una posibilidad que no se contempla en ningún sistema mecánico de las reglas del juego. En resumen, se observó que el primer evento, la propuesta del combate singular, aunque más creíble dentro de la ficción, necesitó más tiempo para autenticarse y justificarse, pero una vez hecho, el segundo evento, la

³⁶ Como por ejemplo: <https://www.fantasynamegenerators.com/> un completo sitio web para generar todo tipo de nombres.

rendición, absolución y ascenso a los cielos de Yulka, menos creíble y mucho más fantasioso, fue más fácil de incorporar, aprovechando la dinámica narrativa y transicional.

Otro momento de rotura de la suspensión de la incredulidad que evidencia el potencial de estos momentos para crear eventos memorables, se recoge en el análisis del evento C1S3E1, cuando se manifiesta la diferencia en potencial interpretativo que existe entre Mangotero el personaje, un semiorco, temerario, valiente y orgulloso, seguro de su victoria contra el Redivivo y C1J1, el jugador, desesperado buscando ayuda en forma de equipo, conjuros de protección o incluso ideando artimañas y trampas extradiegéticas con los demás jugadores. Esta diferencia entre el comportamiento del jugador y el del personaje genera escenarios de metajuego y haciendo referencia a lo que se escucha en las transcripciones, un escenario muy cómico. Se volvió a romper, pero en este caso sin elementos de humor, en C1S3E2, la ascensión, teniendo en cuenta que el momento era crucial, y la anticipación se había sobredimensionado, en parte por culpa de DJ1, C1J1 estuvo un poco nervioso y los discursos que pronunciaba no estuvieron a la altura semántica o literaria de la gesta. De todos modos, y si bien es cierto que esto rebajó lo épico del evento memorable, también lo es que en cada uno de los tres discursos, C1J1 mejoró su elocuencia de modo notable, cogiendo confianza. Esto se puede considerar un problema de flujo o semántico. Esta estrategia de resolución diplomática y persuasiva también entró en conflicto con el hecho que después de realizar una buena comprobación de persuasión, Mangotero seguía luchando y golpeando a Yulka, generando más disonancia narrativa; las dos líneas de acción no resultan narrativamente compatibles, lo que también genera el concepto de compatibilidad narrativa. Curiosamente, al obtener un crítico en persuasión y pifiar en el ataque, el resultado de pérdida del arma fue aprovechado por C1J1 para simular que la tiraba porque ya no la quería, reforzando la parte dialectal y narrativa y recuperando la suspensión de la incredulidad. Este fue un momento memorable dentro del evento memorable. Otro problema de disonancia, transversal en toda la campaña con el personaje de Mangotero, fue que su arquetipo era el de un bárbaro semiorco, temerario e impulsivo, pero el comportamiento, como ya se ha explicado, de C1J1 era racional, elocuente, diplomático y conciliador. Esta paradoja, si bien generaba escenarios de rotura de la suspensión, leves, por otro lado, anecdóticos y destacados como graciosos por los jugadores, también es cierto que genera momentos memorables y refuerza la teoría de que,

paradójicamente, los eventos que afectan a la suspensión de la incredulidad provoca momentos memorables. Estas roturas de la suspensión de la incredulidad tienen muy a menudo consecuencias cómicas o anecdóticas. Un ejemplo de escenario cómico, gracioso o anecdótico se documenta cuando los PJs de C2 se encuentran a Volothamp en medio de la selva acampando tranquilo y relajado, después de que los PJs se hayan enzarzado en múltiples combates, encuentros y peligros, estando a punto de morir en múltiples ocasiones, en tan solo unos días de exploración después de dejar Puerto Nyanzaru, o cuando Chêne propone cabalgar el dinosaurio, siendo su personaje una centaura, en C2S4E2, un evento que provocó largos ataques de risa y carcajadas en el grupo, tanto en su proposición inicial como en la búsqueda de soluciones (al final se convirtió en mono con un conjuro de transformación, durante la carrera).

La rotura de la suspensión de la incredulidad se localiza en tres escenarios: en eventos épicos, en eventos cómicos y en escenarios de metajuego. Estos escenarios se evidencian en eventos memorables como C2S2E3, cuando Fausto juega con los dados trucados en la taberna, por ejemplo. Los tres escenarios se documentan, por un lado, con el metajuego asociado a la posibilidad de ganar sumas de dinero no adecuadas para el momento de la campaña, por otro lado, con la rotura en la suspensión de la incredulidad en el escenario dramático o épico, pues mientras unos se preocupan por la misión, con gravedad y seriedad, buscando información en barrios peligrosos y hospitales depresivos, pues está muriendo gente y hay que darse prisa, otros juegan y apuestan alegremente en las tabernas y se dedican a timar a mercaderes ricachones. Finalmente se documenta un escenario cómico, cuando Fausto gana en los timos y todos disfrutan de la escena y el botín. No parece, sin embargo, que la disonancia dramática afecte a los jugadores de C2, en los que se interioriza que cada PJ cumple con una función y la barrera de la rotura de la suspensión se rompe con mayor dificultad. Otro punto donde la suspensión de la incredulidad se rompe, en todos los grupos, es un argumento recurrente en los JRAs, difícil de gestionar durante la historia de su diseño: La paradoja de que te paguen 200 monedas de oro por realizar una misión que dura meses en una selva peligrosa y mortal, pero que ganes 300 monedas de oro en una hora jugando a los dados en la taberna. (O que encuentres un tesoro de 2000 monedas de oro en las primeras sesiones). Las economías

internas de las campañas de JRAs no suelen ser controladas de modo realista por los DJs ni por el sistema.

Finalmente, si se sigue con la comparación de los ciclos emergentes principales de las dos cohortes, C2S5E1, el escenario de la carrera de los dinosaurios evidencia problemas de rotura de la suspensión de la incredulidad. En este evento la rotura procede de la exageración de la dinámica transicional (el deseo de querer contentar a los jugadores para que ocurra lo que ellos visualizan o proponen, a pesar de los resultados de las comprobaciones en los dados) genera un escenario de victoria suave en el que los jugadores manifiestan que están contentos, pero que podría haber sido más natural. Este comentario contrasta con la opinión que tienen después de más de tres años de esa sesión, recordándola como una de las mejores sesiones de la campaña. La suspensión de la realidad se mantuvo en general durante la mayor parte de la sesión en C2S5E1, un evento muy largo de casi tres horas, a excepción de los últimos compases, con las pifias consecutivas por parte de Ziore y Chêne, momento en el que la mano de DJ2 se hizo más evidente.

6. Discusión: herramientas para la generación de eventos memorables

En esta sección se describen y facilitan las principales características que definen el evento memorable y las diferentes herramientas de diseño catalogadas a lo largo del estudio que facilitan su aparición. Para mejorar el acceso y la lectura de estas herramientas, se ha dividido esta sección en las siguientes categorías: sistema, director de juego, jugador, personaje, ficción, trama y evento. Este es un orden lógico que se repite en el marco teórico, siguiendo la definición de las características principales de los juegos de rol, en el análisis metodológico y en los resultados. Finalmente, se exponen reflexiones y herramientas relativas a la gestión de la rotura de la suspensión de la incredulidad y los procesos de recepción y contaminación.

6.1. El sistema

Por lo que respecta al sistema, las herramientas que generan eventos memorables se dividen en dos categorías principales. Por un lado, el sistema de resolución de acciones, y, por otro lado, las tablas de generación procedimental. De estas dos grandes categorías de sistemas, en primer lugar se muestran las herramientas que emergen del análisis de los sistemas de resolución de acciones. Relacionadas con este sistema, se documentan cinco escenarios que se deben considerar. El primer escenario es el escenario fundamental que expone que cada comprobación del sistema de resolución de acciones genera una pulsación narrativa, algunas explícitas, como las que se generan desde mecánicas narrativas, y otras implícitas, como las que se generan desde mecánicas de combate o desde propuestas simulacionistas, como las habilidades de trepar, nadar o montar. Sin embargo, se evidencia que todas las comprobaciones, aunque se gestionen en sistemas simulacionistas implícitos, proponen pulsaciones que construyen eventos, y que la sucesión de estos eventos, se convierte en un relato o sesión. Por tanto, los dos sistemas poseen potencial para generar eventos memorables. Sin embargo, los eventos adquieren potencial para convertirse en eventos memorables de distintos modos. El segundo escenario hace referencia a la graduación de los resultados del sistema de resolución de acciones. Las acciones adquieren potencial memorable cuando el resultado de la comprobación es positivo en extremo, con el sistema de

críticos, o cuando el resultado de la comprobación de acciones es negativo. En este segundo caso, puede provocar eventos memorables, tanto si el resultado es negativo en extremo, con un sistema de pifias, como si es un fallo simple, con el sistema de *fail forward*. Lanzar un dado para autenticar una propuesta o intención parece a priori una mecánica narrativa, pero la capacidad de negación de la autenticación que proponen los sistemas binarios, niega, a su vez, la naturaleza narrativa de la mecánica. Cada resultado del sistema de resolución de acciones debe generar acción y movimiento de la trama, aunque no todos los resultados provoquen eventos memorables. Si el resultado propone un escenario donde “no pasa nada”, no hay acción y, por lo tanto, se pierde potencial narrativo emergente y potencial memorable. Un sistema binario de éxito/fallo, sin sistemas complementarios de éxito/fallo extremo o que no gestione la posibilidad de describir e incorporar el fallo dentro de la narrativa, pierde potencial para generar eventos memorables. Del mismo modo, aunque exista un sistema complementario de éxito/fallo extremo (tablas de críticos o pifias) si este sistema es un sistema narrativo implícito y sus consecuencias solo son mecánicas (el doble de daño al impactar, en *Dungeons & Dragons 5e*, por ejemplo), también se pierde potencial de evento memorable. Un sistema de resolución de acciones simulacionista se preocupa de resolver una acción, construyendo un evento de modo simulacionista, en cambio, un sistema de resolución de acciones narrativista, no solo resuelve la acción, sino que propone la apertura narrativa del resultado, construyendo un relato desde una perspectiva mecánica narrativista y colaborativa. En tercer lugar, si el DJ o el jugador no incorporan a la ficción o a la trama, de forma emergente y descriptiva, el resultado del sistema de comprobación de acciones, también se pierde potencial. Esta incorporación no solo se establece como génesis potencial de eventos memorables, sino que desarrollada y desplegada, muestra posibilidades de convertirse en un ciclo narrativo o en una subtrama. En cuarto lugar, existe otra diferencia importante entre los juegos que plantean un sistema de resolución de acciones basado en un valor de dificultad y los que plantean una cantidad de éxitos en un lanzamiento de una reserva de dados. Estos últimos, al graduar el éxito y abandonar el paradigma binario del valor de dificultad, provocan escenarios narrativos emergentes más ricos y por extensión favorecen la aparición de eventos memorables. Un caso de sistema de resolución de acciones de éxito extremo se plantea en algunos juegos como *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980) o *Torg* (Slavicsek y Gorden, 1990), con la posibilidad de realizar lanzamientos acumulativos

infinitos (las denominadas tiradas abiertas). Este es un ejemplo de implementación de una mecánica o submecánica en un sistema de resolución de acciones que favorece la aparición de eventos memorables. En quinto lugar, y en un registro ligeramente diferente, pero vinculado con el sistema de resolución de acciones, se encuentra el escenario donde entran en juego los sistemas de resolución heurísticos, es decir, determinados por las interacciones y el comportamiento previo de los jugadores, como las mecánicas narrativas explícitas de Movimientos de *Ironsworn* (Tomkin, 2022) o los Aspectos de *FATE*, o por su contexto espacial en la ficción, es decir, por el entorno. Estos sistemas de resolución generan espacios de posibilidades naturales para la manifestación de la narrativa emergente y, por tanto, para la aparición de eventos memorables. En una gradación de menos a más potencial de sistemas de resolución de acciones para generar eventos memorables, estos sistemas heurísticos son los que ostentan mayor potencial. Como resumen, este escenario binario/graduado/heurístico muestra que la posibilidad por parte tanto del DJ como del jugador de modular la gestión de las consecuencias a los éxitos o fracasos vinculadas a las propuestas de acciones, facilita la narrativa emergente y, por tanto, la aparición de eventos memorables. En este sentido, se muestra en la Tabla 29 un *resumen del potencial emergente de los sistemas de resolución de acciones de un juego de rol*.

Tabla 27

Tabla de potencial emergente de los sistemas de resolución de acciones un juego de rol

Sistema	Ironsworn	Rolemaster	D&D
Comprobación binaria con sistema de valor de dificultad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Comprobación no binaria con sistema gradual de éxitos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sistema de comprobación heurístico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sistema de críticos y pifias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Éxitos acumulativos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Los sistemas de resolución de acciones que se usan juegos simulacionistas no persiguen, por lo general, la creación de estructuras narrativas o de tramas y argumentos. Su función principal es simular, describir y validar lo que ocurre a corto plazo y en segundo lugar determinar si se resuelve o supera un problema o no, y en qué grado.

Además del sistema de resolución de acciones, los JRAs implementan otros sistemas que generan escenarios de narrativa emergente, como por ejemplo el diseño de reglamentos simplificados que favorecen el ritmo y la fluidez en la creación del relato o las habilidades de tipo social, como persuadir, intimidar o tratar con los animales. En un combate, por ejemplo, si el personaje aprovecha sus habilidades de persuasión o intimidación y entra en un diálogo con el enemigo, el evento deja de focalizarse en las mecánicas de combate y se focaliza en las mecánicas narrativas, cambiando la significación del evento y ampliando el potencial memorable. A priori, en un sistema binario como el de *Dungeons & Dragons*, parece el mismo escenario lanzar un dado para persuadir a alguien o para atacarle, si de todos modos ambas mecánicas se basan en la superación de un valor de dificultad que ofrece resultados binarios y capacidad de fallo sin consecuencias. Sin embargo, el factor narrativo de las habilidades de carácter social, como persuasión, intimidación o trato animal, genera espacios de posibilidades narrativas que se proyectan por encima del argumento principal o del orden situacional del combate. Esta generación de líneas narrativas es muy limitada si se circunscribe solo a una comprobación de combate, tanto si se consigue como si no, pues delimita seriamente las posibilidades de interacción social. Un grupo de jugadores expertos, alineados con un DJ que facilite la observación de dinámicas transicionales, puede determinar el resultado de la mayoría de eventos que impliquen algún tipo de interacción social, incluidos los de combate con seres capaces de razonar o con animales, con una combinación de comprobaciones de persuasión e intimidación. Si además el sistema posee submecánicas de modulación del éxito, como una buena reserva de puntos de inspiración en *Dungeons & Dragons*, para repetir las comprobaciones que se fallen, la capacidad de determinar los resultados se ve ampliada. Esta capacidad se ve ampliada y complementada tanto por un buen discurso narrativo por parte del jugador para convencer tanto al DJ, que al fin y al cabo es el representante de las criaturas y PNJs del juego, como para convencer a los propios jugadores, como validadores de la ficción que construyen de modo colaborativo. El uso de mecánicas

narrativas y sociales genera escenarios de narrativa emergente y eventos memorables con mayor frecuencia que el uso de las mecánicas simulacionistas, aunque se detecta que las mecánicas sociales o narrativas se utilizan más en eventos con antagonistas o criaturas poderosas y en eventos de relevancia en la trama, que en eventos con criaturas o PNJs de fondo, donde se tiende a “reservar” el potencial narrativo. Sin embargo, estas mecánicas y habilidades narrativas con menor potencial narrativo emergente, como las apuestas, timbas de taberna, timos, sobornos y robos en C2, generan pequeños relatos que se repliegan al cabo de pocas pulsaciones, sin generar por lo general tramas secundarias ni ciclos, pero dotan a la sesión de textura narrativa, al mismo tiempo que dotan al personaje que las lleva a cabo de credibilidad en la construcción de su carácter y su personalidad, facilitando el proceso de empatía no solo por parte del jugador que lo controla, sino también por parte de los demás jugadores.

De las dos grandes categorías de sistemas, en segundo lugar, se hallan los sistemas de generación procedimental, representados por las tablas de generación procedimental de contenido, como las tablas de encuentros aleatorios. Las comprobaciones en las tablas de encuentros aleatorios (estocásticos) proponen una mayoría de elementos narrativos que se distribuyen según el modelo de arriba a abajo, de la estructura a la interacción social. Generar un evento, si se obtiene 16 o más al lanzar 1d20, no es un sistema diseñado para resolver un problema u obstáculo, al contrario, lo crea, crea un evento. Lanzar 1d100 en la tabla de encuentros aleatorios y cotejarlo con el tipo de bioma de un hexágono concreto tampoco resuelve un problema, al contrario, sigue construyendo el evento. Es cierto que no todos los eventos se construyen de arriba a abajo, los PJs también pueden encontrarse con PNJs no agresivos, como Artus Cimber o Volothamp Geddarm, con cazadores Tabaxi solitarios o grupos de exploradores perdidos, pueden cruzar un paisaje maravilloso, como el Paisaje invernal o encontrar una estatua de Ubtao. Incluso cuando los encuentros tiene potencial de combate, generar el evento no es un sistema procedimental simulacionista, sino narrativo, porque propone un nodo de la fábula, un evento de la narrativa. El relato final, la instancia concreta de esa narrativa, la fábula, dependerá de como se resuelva. De todos modos, las tablas con información donde no se ejecutan acciones deben verse como recursos narrativos, no como mecánicas narrativas, los resultados sirven como semillas para plantear o desarrollar

el evento y el relato de modo emergente. Construir un encuentro con un tumulario a partir de un resultado en una tabla de encuentros aleatorios plantea a priori un elemento estructural narrativo de arriba a abajo, es decir, un evento sin ningún tipo de proyección o transición emergente, pero se puede convertir en un evento emergente al explorar su potencial a través de la improvisación del DJ, el diálogo entre PJs y PNJs o la toma de decisiones con consecuencias informadas. Las tablas de encuentros son, en potencia, elementos de narrativa emergente explícita que generan propuestas de eventos. Las tablas de encuentros analizadas en los libros de reglamento de distintos juegos de rol, como la tabla de encuentros en las selvas de Chult de ToA utilizada en C1 y C2, son elementos de narrativa emergente intencionada que generan eventos que se deben modelar y adecuar para autentificarlas e incorporarlas a la instancia particular de la ficción que el grupo esté desarrollando.

Los sistemas narrativos procedimentales pueden ser de tipo modular, como las tablas de encuentros o los geomorfos, pueden estar parametrizados con modificadores o con sistemas de pre o post condiciones, como las diferentes columnas de biomas en una tabla de encuentros o las segundas comprobaciones en tablas de tesoros cuando se obtienen resultados altos y pueden estar clasificados por pesos, otorgando mayores probabilidades a un resultado más común que a uno más infrecuente. Estos sistemas son, en definitiva, una de las herramientas básicas de generación de narrativas emergentes y, por lo tanto, poseen potencial para generar eventos memorables. Cuanta mayor granularidad en su propuesta, mayor potencial, como se describe en la Tabla 30, pues se evidencia en los análisis de transcripciones, que para facilitar que los jugadores propongan relatos emergentes, es mejor limitar el contexto de la semilla proporcionada por el sistema procedimental, pues si este no posee propuestas delimitadoras, el jugador se puede ver intimidado por un escenario de posibilidades demasiado amplio. Por otro lado, los sistemas de generación procedimental pueden basarse en una tecnología algorítmica determinista, es decir, sin elementos de aleatoriedad (fuerza 20 siempre gana a fuerza 15) o en una tecnología estocástica, es decir, con elementos aleatorios como parte de alguno de sus procesos (ataque 1d20+5 contra armadura 15). Entre estos dos sistemas, los estocásticos poseen mayor potencial emergente y por extensión generan más eventos memorables, porque plantean espacios de posibilidades inciertos y colocan al jugador en un registro de anticipación que mejora su motivación por lo

que respecta a contribuir al relato con aportaciones propias o colaborativas. Sin generar un espacio de incertidumbre, es más difícil generar un relato emergente, o dicho de otro modo, un sistema determinista genera relatos deterministas.

Tabla 28

Sistemas de generación procedimental

Sistema	Ironsworn	Rolemaster	D&D
Sistemas modulares	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistemas parametrizados con modificadores	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistemas de pre post condiciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistemas de pesos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistema determinista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistema estocástico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sistema heurístico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sistema expuesto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Además de las tecnologías procedimentales deterministas y de las procedimentales estocásticas, un sistema puede incorporar tecnologías heurísticas, que hacen referencia a la capacidad del sistema para incorporar comportamientos o acciones anteriores del personaje y contexto geoespacial al proceso de generación. Esta es una de las propuestas principales en el diseño y desarrollo de sistemas narrativos emergentes; parametrizar la generación procedimental con el contexto del momento del juego. Como se ha visto, los sistemas de resolución de acciones también pueden poseer esta aproximación, de este modo, un sistema de resolución heurístico, que también incorpore un sistema de generación procedimental heurístico, se revela como uno de los escenarios de diseño ideales para la generación de

narrativas emergentes y colaborativas y, por tanto, de eventos memorables. Esta parametrización heurística puede ejecutarse desde el personaje, según su historial de comportamiento, o desde el entorno, según su localización y el estado actual de la ficción, es decir, desde el contexto del registro histórico o desde el contexto geoespacial. Un modelo que presenta patrones relevantes en la generación narrativa emergente y eventos memorables se muestra repetidamente en las transcripciones cuando en el escenario de generación procedimental el marco del evento es estocástico, el tipo es modular y el modelo de pesos, precondiciones y contextualización espacial.

Para Murray (1999), la mejor manera de generar contenido procedimental, es haciendo partícipes a los jugadores de sus sistemas generativos, es decir, exponiendo estos sistemas al factor humano, tanto desde la perspectiva de la originalidad y creatividad que inoculan en el resultado como por el proceso de validación de los resultados que modulan con la misma capacidad creativa y añadiendo la capacidad crítica inherente al grupo de jugadores que cohesiona la ficción y el relato de forma natural. Esta propuesta genera narrativas emergentes y eventos memorables, pero presenta importantes problemáticas. La más importante de ellas es que al introducir al jugador como validador del contenido, también se expone dicho proceso y su contenido a un uso privilegiado. De este modo el juego se centra en jugar con el sistema de generación, no en jugar a lo que el sistema de generación propone. En resumen, exponer el sistema al usuario es una decisión de diseño que requiere de un jugador narrativamente implicado y que, en manos de un jugador simulacionista, tendrá un corto recorrido (hasta que descubra los límites del sistema).

Una última evidencia, sobre los sistemas de los JRAs, hace referencia a una paradoja, la paradoja del diseño excesivo en los reglamentos narrativistas. Un juego narrativista que quiera favorecer la aparición de narrativas emergentes, si implementa un diseño de mecánicas narrativas muy complejo o muy formal, limita la propia narrativa y a pesar de que cuando se habla de sistemas de generación de narrativas procedimentales (tablas) se indicó que ciertas limitaciones en la propuesta de semillas facilitan la narrativa emergente, cuando se trata de un sistema mecánico narrativo entero, estas limitaciones actúan en sentido contrario al deseado. Esto se evidencia en el uso narrativista que los jugadores dan a juegos simulacionistas, como

Dungeons & Dragons, que precisamente por no presentar un sistema mecánico narrativo complejo, crean un espacio potencial para la aparición emergente de relatos.

6.2. El director de juego

El DJ es identificado como el elemento clave del análisis de eventos memorables en las sesiones de JRAs. En este sentido, el DJ puede recurrir a distintas herramientas para cumplir con estas funciones. Su habilidad en la interpretación de los PNJs, su capacidad de autenticación de la ficción propuesta por los PJs y su conocimiento del reglamento y de hasta qué punto lo puede flexibilizar o modificar con reglas caseras sin que se rompa la suspensión de la incredulidad lúdica son primordiales para facilitar la aparición de eventos memorables. De todas las funciones importantes que ejerce un DJ, la presentación de los hechos y la descripción de la ficción, y su capacidad de autenticación de las propuestas que los jugadores hacen a través de sus personajes son las que se relacionan de modo más estrecho con la generación de relatos emergentes y por extensión, las que poseen mayor potencial para generar eventos memorables. Dos DJs (DJ1 y DJ2) que usan el mismo texto primario (ToA), como se demuestra en el análisis de transcripciones, generan no solo dos propuestas de estructura narrativa diferentes, sino que construyen, a través de la negociación de la autenticación con los jugadores y a través de la modificación de resultados y reglas, dos fábulas o instancias de relatos diferentes. Otra herramienta importante que el DJ tiene a su disposición son las referencias y bloques ficcionales que, reconocidas y aceptadas por los jugadores y debidamente transformadas y modificadas, anclan la narrativa emergente generada por el grupo, colaborativamente, a elementos narrativos reconocibles y arquetípicos.

Una tercera herramienta importante para un DJ, que debe interiorizar y aprovechar en un ejercicio de separación del ego, es el potencial de las dinámicas transicionales, tanto para generar eventos memorables de corto recorrido, como para abrir subtramas generadas de modo heurístico con potencial para convertirse en ciclos. Una sesión de un juego de rol que se convierte en un *tête à tête* entre DJ y jugadores, implica un descenso significativo del potencial para generar eventos memorables y el relato sufre las consecuencias, pues el DJ

niega sistemáticamente las propuestas si no encajan con su visión de la ficción, y los jugadores pierden la motivación cuando ven que sus propuestas son bloqueadas por una figura de poder. Durante el análisis de las transcripciones, se escucha a los diferentes DJs cortar propuestas sin dar grandes explicaciones: el jugador pregunta “¿Puedo hacer X?”, y el DJ responde, “No, no puedes, porque Y”, o simplemente “No puedes”. Este escenario limita la creación de narrativas emergentes. En cambio, cada vez que el DJ acepta las condiciones de la propuesta, por poco realista que esta parezca, en un principio, el potencial de generación de un evento memorable se eleva. Por este motivo, un sistema que distribuye las funciones de autenticación del DJ, como los sistemas *GMLess* o *GMFull*, aumenta el potencial de generación de narrativas emergentes y, por tanto, de aparición de eventos memorables. De este modo, el poder de autenticación es colectivo y todos los jugadores se ven interpelados por él. Si una propuesta no se autentifica por todos los miembros de la mesa, pierde gran parte de su lógica y de su potencial emergente, pues la propuesta necesita construir el relato encima de una base sólida. Esto es parecido al escenario de las representaciones del *improv theatre*, donde se descartan opciones de *ofertas* por parte del público cuando se identifica su falta de potencial para cohesionar la construcción narrativa. Se descartan o se modifican adecuadamente para aprovechar su potencial como semilla con mecánicas narrativas como el sí, pero ... / no, pero....

En cuarto lugar, y como se ha visto a lo largo de la investigación y la exposición de los resultados, el escenario con mayor potencial para la aparición de narrativas emergentes es el escenario que implica interacciones sociales entre PJs o entre PJs y PNJs. En este sentido, es importante que el DJ construya los PNJs y esté al tanto de cuando merece la pena promocionarlos en la constelación jerárquica y de cuando se genera el potencial crítico que facilite la creación de un ciclo o subtrama que explore la construcción del arco argumental de estos PNJs. Una vez que un PNJ ha sido promocionado, aunque sea temporalmente, de una constelación jerárquica a otra, ese PNJ se mantiene con mayor facilidad en el imaginario de los jugadores, que empatizan con él y se muestran agradecidos de volver a disfrutar de su presencia en sesiones posteriores.

6.3. El jugador

Si el DJ es el eje director de la narrativa en los JRAs, los jugadores son su eje tractor. Los jugadores han de encajar sus visiones particulares y subjetivas en un ejercicio de cocreación en el que el DJ también participa, a veces de modo directo, interpretando a un PNJ, a veces como demiurgo. De los cuatro perfiles de jugadores de Bartle, los socializadores y los exploradores son los que generan narrativas emergentes y eventos memorables con mayor frecuencia. El jugador narrativista se ve motivado por situaciones que comprometen sus principios y valores. Le gusta que se planteen decisiones difíciles y duras que comprometan las motivaciones principales de su personaje. Los momentos dramáticos de conflicto interno, vinculados a temas emocionales, construyen un eje dramático. Los sistemas procedimentales deben contemplar estos escenarios y complementarlos con eventos triviales o prosaicos, con el objetivo de modular el flujo y el ritmo narrativo de una sesión de juego. La toma de decisiones informadas por parte de los jugadores es, de este modo, otro de los elementos principales para la generación de narrativas emergentes. Estas elecciones, proyectadas a través de todas las capas culturales y materiales de sus personajes, facilitan la narrativa emergente y la aparición de eventos memorables. De este modo, desde un sentido probabilístico, es importante que en una sesión de juego se plantee una masa crítica elevada de decisiones.

Por otro lado, es importante volver a observar el concepto de fallo desde la perspectiva del jugador. Es importante, incorporar como procedimiento o como método el *fail forward* y las dinámicas transicionales. El personaje puede fallar en una propuesta de acción, pero el fallo no puede dar como resultado la ausencia de consecuencias. En este sentido, es importante que la descripción de estas consecuencias se pueda plantear tanto desde el eje director (DJ) como desde el eje tractor (PJ). Por otro lado, el jugador, a través de sus propuestas, inicia la dinámica transicional, y el DJ, con su autentificación, la determina. Si la propuesta del jugador encaja con la ficción de modo razonable para todos los miembros del grupo, se lleva a cabo y se describe, sin la necesidad de recurrir a la autentificación por parte del sistema mecánico. Si la propuesta resulta poco razonable, temeraria o sus resultados son impredecibles, que realice una comprobación con el sistema de resolución de acciones. El uso

de estas dos herramientas por parte del jugador se identifica como uno de los principales motores de la aparición de narrativas emergentes y, por tanto, de eventos memorables.

Por lo que respecta al concepto de metarolear, se identifica como una problemática importante que ataca de modo directo al potencial de generación de narrativas emergentes creíbles y funcionales. Que los jugadores conozcan lo que conocen sus personajes no interfiere con el desarrollo de la historia, pero cuando elementos de la esfera de la interpretación, es decir, lo que sabe el jugador, trascienden a la esfera donde se desarrollan los hechos o lo que los personajes saben, es decir, la esfera del teatro, la integridad de la ficción y el relato (la esfera del guion) se ve comprometida por la proyección (esfera de la interpretación) de elementos extradiegéticos en la diégesis. Se propone, en este sentido y como se explica en el diario de campo (25/2/2021(4)), lo que se ha denominado como potencial interpretativo, que hace referencia a la distancia que existe entre la psique o personalidad del jugador y la del personaje interpretado. En este sentido, por lo que respecta a la creación de eventos emergentes y memorables, lo que se evidencia es que no es necesario un gran potencial interpretativo para su generación, aunque a priori, en teoría, parezca una contradicción. Este es un punto que es necesario investigar con más profundidad.

Los jugadores interactúan con sus personajes, exploran su personalidad, sus límites físicos y su desarrollo narrativo, generando instancias de cada uno de los eventos, tanto si estos son planteados por una estructura determinista, como si lo son desde una propuesta emergente o heurística. Esta interacción, este diálogo estructural, se manifiesta en forma de narrativa colaborativa en el sentido de que el jugador colabora con el sistema y con la narrativa prescrita para construir una narrativa que no solo se autentifica para él, sino que también se convierte en real (dentro de la ficción) para los otros jugadores, que pueden adherirse a ella u obviarla. Sin embargo, por lo que respecta a las textualidades primarias o las narrativas deterministas, lo que muestran los datos de los análisis es que los jugadores deconstruyen cualquier propuesta lineal y la amoldan a sus preferencias como jugadores y por extensión, a las de sus personajes.

Otro registro importante, desde la perspectiva del jugador, hace referencia a su contexto cultural. En este sentido, se alinea con los bloques ficcionales y las estructuras arquetípicas que antes se han mencionado para el DJ, tanto en cuanto a que este, también es un jugador. Más allá de las construcciones arquetípicas o míticas, las construcciones culturales de los jugadores muestran un mayor nivel de autoconsciencia y actúan en el plano de la referencia personal. Los jugadores disfrutan tanto de la proposición de referencias culturales de su realidad contemporánea como de las propuestas que los otros jugadores hacen, adaptando con facilidad sus acciones y declaraciones a estas realidades o bloques ficcionales que parten de una propuesta individual y se transforman en una realidad colectiva y compartida. De este modo, el potencial narrativo emergente de un juego o un sistema se verá condicionado por la riqueza cultural de las ideosferas (conjunto de referencias culturales dentro de un grupo) de los jugadores que lo jueguen.

Por lo que respecta a la construcción narrativa emergente, otras problemáticas surgen desde la perspectiva del perfil del jugador. Una de las más relevantes se relaciona con el hecho de que desarrollar una historia de modo colaborativo y participativo requiere de un esfuerzo que no todos los jugadores están dispuestos a hacer. Esto indica que la generación procedimental de narrativas emergentes y colaborativas se relaciona mejor con perfiles de jugadores narrativistas, motivados extrínsecamente por este paradigma. Sin embargo, la estructura peculiar de los ciclos de creación narrativa en los JRAs, invita a los jugadores a crear un relato emergente, incluso cuando no están dispuestos a esforzarse en ello. Esto se consigue gracias a la descripción y planteamiento de elecciones significativas, que interpelan necesariamente al jugador. Una elección significativa orbita alrededor de elegir, o bien entre dos opciones óptimas, o bien entre dos opciones malas. Este es un escenario clásico de generación de eventos memorables.

6.4. El personaje

Desde la construcción del personaje existen, del mismo modo que en las secciones anteriores, planteamientos y herramientas que favorecen la aparición de narrativas emergentes y eventos memorables. Algunas de estas herramientas se visualizan como sistemas mecánicos narrativos, no vinculados a la resolución de acciones o a la generación procedimental, como las mecánicas de lazos entre personajes de *Dungeon World* (LaTorra y Koebel, 2012), las palabras clave del historial del personaje de *HeroQuest: Roleplaying in Glorantha* (Stafford et al., 2003), o los juramentos como propuesta de objetivos principales de los personajes de *Ironsworn* (Tomkin, 2022). Estos sistemas mecánicos narrativos facilitan la aparición de narrativas emergentes desde la base del reglamento. Sistemas tan fundamentales como los atributos de un PJ, poseen potencial para dar lugar a eventos memorables cuando se observan y utilizan, como la elevada inteligencia de Mangotero, el semiorco de C1. De este modo, se observa en los análisis de JRAs que los sistemas de creación de personajes basados en la repartición de puntos y listas de defectos y capacidad de escoger habilidades, generan personajes que se alejan de los estereotipos, y que, por tanto, potencialmente se muestran como más ricos desde la perspectiva de la narrativa emergente que los sistemas basados en arquetipos o clases cerradas.

Dicho esto, conviene matizar que desde la construcción arquetípica, también se identifican herramientas que fomentan la narrativa emergente, como las limitaciones (diferencias raciales, diferencias religiosas o alineamientos opuestos), que generan ganchos y situaciones en las que el jugador se ve obligado a tomar decisiones y a razonar e interpretar a su PJ desde escenarios con potencial para la aparición de relatos emergentes. La interpretación, representación, evolución y exploración identitaria de un personaje es uno de los pilares fundamentales de la narrativa emergente y uno de los motores generadores más importantes de eventos memorables. No se trata entonces de utilizar el juego de rol para fomentar o motivar a los jugadores para que exploren su identidad, porque eso pasa de forma natural, se trata de diseñar sistemas que ofrezcan herramientas para enriquecer dicha exploración de la identidad. Un juego de rol permite experimentar, en una zona segura, con las emociones y las relaciones sociales de los personajes. La base fundamental de los juegos de rol son los

personajes, sus acciones y sus interacciones sociales y transicionales, por tanto, fomentarlas siempre actúa a favor de la generación de narrativas emergentes y memorables.

Otras herramientas que se relacionan con el concepto de personaje y que generan narrativas emergentes hacen referencia al planteamiento de escenarios románticos o a la integración de seguidores y familiares en las tramas, lo que permite explorar sus arcos con mayor profundidad. En este sentido, se identifica una problemática que se debe considerar al jugar en grupo, la carga de protagonismo de las subtramas propuestas desde un solo personaje, pues, vinculados con las dinámicas proactivas de los jugadores que los controlan, pueden provocar desbalances en el tiempo de juego o interacción de todos los miembros del grupo. Es importante, en una sesión, según se evidencia en los análisis, que esta carga de protagonismo se reparta entre todos los jugadores. La exploración del potencial de interpretación es una de las claves importantes de la transición entre evento emergente y evento memorable. Si bien se puede facilitar la aparición de narrativas emergentes tanto desde la estructura (de arriba a abajo) como desde la interacción social (de abajo a arriba), la convergencia de este escenario de narrativa emergente depende en mayor medida de la exploración del potencial de interpretación del personaje que del desarrollo estructural narrativo del evento.

6.5. La ficción

La ficción, el mundo en el que se ubican los relatos de los jugadores, es otro de los factores impulsores de la narrativa emergente, tanto si esa ficción es estática, propuesta por un diseñador o escritor, como si la ficción se construye de modo colaborativo entre los jugadores. La narrativa evocada presenta lugares comunes, arquetípicos y ludomitológicos, mientras que la narrativa ambiental plantea preguntas espaciales cuyas respuestas se convierten en misiones de facto ¿qué ha pasado aquí? La combinación de las dos es útil para generar eventos memorables. El director de juego describe el mundo, los jugadores describen a sus personajes y las acciones que estos llevan a cabo, en función de los resultados de estas acciones la ficción se ve afectada y el director de juego deberá volver a centrar la realidad

ficcional a través de los mencionados procesos de autenticación. El jugador, a través de sus elecciones, decide lo narrable, la textura, autenticando esta textura, lo que sucede y, por tanto, decidiendo con cada elección que hechos trascienden lo posible hasta convertirse en realidades ficcionales. Si estas decisiones no están guiadas por un sistema o DJ, los jugadores encuentran satisfacción en jugar contra el sistema y sus límites en lugar de encontrarla en construir una historia coherente y bien estructurada y esto, a priori lícito y recomendable en un sistema narrativo procedimental que se proponga generar escenarios emergentes, puede causar problemas de pérdida de foco. En este contexto, se evidencia que los mundos dinámicos favorecen mejor la aparición de narrativa emergente que los mundos estáticos, aunque la clave reside no tanto en si la ficción es o no es canónica, como en la capacidad de modificación e incorporación de elementos en dicha ficción.

El mapa de juego y las mecánicas y dinámicas diseñadas para ejecutar su exploración favorecen la aparición de elementos estructurales narrativos emergentes. En este sentido, las mecánicas de *hexcrawling* han demostrado fomentar la aparición de eventos memorables. En el contexto de las dos campañas de ToA analizadas, las comprobaciones de encuentros recurrentes cada día, a medida que los jugadores se desplazan por el mapa, el consumo de alimentos y agua y la exposición a fiebres y enfermedades es una fuente de elementos o semillas que facilitan la aparición de relatos emergentes. El mapa es un elemento que promete profundidad, variedad y potencial de actuación a los PJs y que genera anticipación e interés en el grupo. Además, el mapa es un elemento físico importante, por cuanto actúa como catalizador entre la diégesis y la realidad. En el uso del mapa y de las dinámicas de *hexcrawling* se observan detalles de contexto, textura, ambientación y cobertura que potencian el evento. Por tanto, se puede afirmar que los sistemas basados en la exploración de entornos denominados *Hexcrawlers* facilitan la narrativa emergente y la aparición de eventos memorables

En narrativa colaborativa, las propuestas de los jugadores que generan leyendas, culturas, sociedades, religiones, naciones, reinos y ciudades, lenguajes, economías, tecnologías y conflictos pasan a formar parte de la ficción a través de un proceso de autenticación que no está controlado por completo por el DJ. El potencial de la narrativa colaborativa se expande si

afecta a todos los personajes, no solo al que es controlado por el jugador que propone el elemento narrativo. Es decir, cuanto más transversal y transicional es la propuesta colaborativa, cuanto más acceso tienen el resto de jugadores y por extensión sus personajes a las propuestas narrativas de un jugador particular, más potencial emergente y memorable y, paradójicamente, menos necesaria es la autenticación por parte del DJ y más lo es por parte de los otros jugadores.

6.6. La trama

El penúltimo eje desde el cual se proponen herramientas de generación de narrativas emergentes es el eje de la trama, entendida como la estructura de la historia o de modo más formal, como la narrativa. El eje generador de la narrativa en un JRA es el ciclo de proposición por parte de los jugadores y autenticación por parte del sistema y el DJ. Aunque a lo largo de la historia de los juegos de rol se han escrito, desde la perspectiva determinista, tramas, aventuras y campañas alabadas por la crítica y memorables en muchos sentidos, la introducción de sistemas de incertidumbre procedimentales añade tensión dramática al espacio de posibilidades, generando narrativas emergentes. En este sentido, para el presente estudio es crucial el nexo que se establece entre los sistemas de generación procedimental descritos en primer lugar, y la generación de una narrativa sólida. Este nexo se define a través del análisis de como se lleva a cabo la gestión de estos espacios de posibilidades liminales.

Estos espacios de posibilidades pueden ser explícitos, a través de mecánicas narrativas, o implícitos, a través de mecánicas simulacionistas. Esta combinación muestra una de las grandes virtudes de los JRAs, la simbiosis entre sistemas narrativos y sistemas simulacionistas, que colaboran en conjunto con el objetivo de la creación de una instancia de una estructura narrativa determinada. El enfrentamiento entre dos mecánicas o una mecánica y el entorno, genera una pulsación narrativa, una dinámica narrativa o un resultado narrativo. La habilidad de combate de un personaje enfrentada a la habilidad defensiva de un enemigo o criatura genera una dinámica narrativa de combate. La habilidad de escalar de un personaje enfrentada a la dificultad pasiva del muro de un castillo generan una dinámica narrativa

transicional o ambiental. La habilidad de persuasión de un PJ enfrentada a la habilidad de perspicacia de otro PJ o de un PNJ generan una dinámica narrativa social. Los JRAs se componen de ciclos dinámicos, cada acción que se lleva a cabo genera dinámicas particulares con sus propios matices, pero todas, en cualquier caso, generan pulsaciones de un evento. En los JRAs la narrativa es el resultado de la interacción entre todos los demás sistemas mecánicos, la receptora o destinataria de todos los demás sistemas, y su función principal es establecer un marco para la creación de instancias o relatos particulares de esa narrativa.

En este contexto, la trama de una historia se construye tanto gracias a sus mecánicas simulacionistas, como los sistemas de resolución de acciones, como desde sus mecánicas narrativas, como las tablas de generación estocásticas o heurísticas, o las mecánicas adoptadas por los JRAs desde otras disciplinas de generación narrativa, como el teatro *improv* (sí, pero... / no, pero...) o como el concepto de *oferta* o las dinámicas de *push and pull*, forman parte de este ciclo de construcción de la trama. De este modo, un juego de rol se escenifica como una representación dramática en su ejecución, (el relato), y construye a través de su sistema formal su propuesta de estructura, (la narrativa).

La arquitectura del concepto de aventura o escenario en un JRA se construye desde la pulsación o turno al evento o escena, desde el evento hasta la sesión, desde la sesión hasta el escenario o aventura, y desde esta hasta la estructura narrativa final, denominada arquitrama o campaña. Los juegos de rol respetan las convenciones de la narrativa tradicional, como las estructuras en actos, o el tratamiento de tiempo, el espacio, los arquetipos de personajes y la resolución de acciones, pero introducen en el esquema otros vectores, como la responsabilidad, la adaptación, la generación o la interacción a estas convenciones tradicionales, generando espacios que favorecen experiencias de usuario participativas y que se pueden analizar gracias a la teoría de la recepción. Estos escenarios receptivos favorecen la generación de narrativas emergentes y la aparición de eventos memorables. Buena parte de estos eventos memorables se construyen gracias a los preceptos de la teoría de la recepción. El DJ propone una escena, un relato y abre el relato a que los jugadores lo terminen. El imaginario y los referentes culturales y míticos de los jugadores completan la escena, con la única diferencia de que en la teoría de la recepción lo harían mentalmente, y en los JRAs lo autentifican con

acciones que pueden alinearse con su propuesta o pueden desarrollar el evento hacia direcciones inesperadas. En este sentido, respondiendo a la construcción arquitectónica del relato, se muestra un patrón de autenticación de eventos memorables:

1. El DJ describe una situación determinada por un guion o generada de modo procedimental, estocástico o heurístico
2. El PJ (sobre todo si posee cierta experiencia o conocimiento de los límites de la ficción y de la presencia de dinámicas transicionales en su DJ), improvisa una acción con una carga narrativa emergente generada desde su recepción subjetiva
3. Finalmente, el DJ autentifica la narrativa emergente, flexibilizando la comprobación mecánica mediante dinámicas transicionales para facilitar la creación del evento memorable.

La estructura aristotélica de inicio-nudo-desenlace se reproduce de modo fractal primero desde este ciclo nuclear, luego desde la sesión, el capítulo o la aventura y finalmente desde la campaña. Cada nivel de construcción consta de su propio planteamiento, gestión y resolución. En este sentido, entre la sesión y la aventura completa, se identifica una nueva estructura transicional y heurística que se ha llamado ciclo. Los ciclos emergentes se prolongan, por lo general, hasta un máximo de dos o tres sesiones y luego se repliegan hacia la estructura narrativa del capítulo y de la campaña. El ciclo de Yulka Bryne evidencia que un escenario transicional y heurístico es un escenario propicio para la generación de narrativas emergentes y, por lo tanto, fértil en cuanto a la aparición de eventos memorables. Generar ciclos y subtramas no está exento de problemas. Al proporcionar la capacidad de generar un ciclo, el DJ está diluyendo la importancia y la motivación de los PJs en el argumento principal de la aventura o campaña, que puede quedar en un segundo plano o incluso ser sublimado por completo si el ciclo resulta más interesante y motivador para los jugadores que la propuesta canónica. Este peligro, en realidad, se puede observar como problema o como una oportunidad o ventaja, pues en un mundo abierto o en una campaña de corte colaborativo, esto no es un problema, incluso se puede plantear como un estilo de juego propiciado por el propio reglamento. Sin embargo, al seguir un libro de campaña con una propuesta narrativa mixta entre la exploración de la selva desde una perspectiva más abierta y

la consecución de una misión cuyos parámetros temporales son determinantes y claros (tienen 2 meses para resolver la maldición), la obertura de tramas secundarias puede degradar la consistencia de la propuesta narrativa. Desde la perspectiva de la narrativa emergente, es necesaria una reevaluación constante por parte del DJ de estas desviaciones, replegándolas sistemáticamente hacia la propuesta narrativa de la trama principal, con el objetivo de balancear sesiones más canónicas y sesiones más exploratorias y emergentes. Sin embargo, se ha constatado que los eventos memorables se localizan casi en su totalidad en los ciclos emergentes, lo cual configura otra paradoja por reconciliar.

No todas las subtramas o ciclos emergentes generan eventos memorables, de hecho muchas se inician y no se exploran o no se cierran. El potencial para generar el evento memorable aumenta, precisamente, si se explora o finaliza el ciclo emergente. Es importante, como herramienta desde la creación de la trama, argumento o estructura narrativa, que el DJ o el sistema mantenga en una base de datos de eventos memorables potenciales aquellas situaciones que se generen y que queden abiertas. Estos eventos potenciales se pueden relacionar con PNJs que los PJ se han encontrado, con lugares o tesoros de los que han oído hablar, con enemigos que han huido o con decisiones importantes que han tomado y cuyas consecuencias vuelven para reclamar su parte. Ejemplos de estos eventos memorables potenciales son la huida de Niles y la promesa de Mangotero a Yulka de perseguirlo o la creación improvisada de la tribu de los *Ka'nehlos* durante la conversación de Mangotero con Lorsa. De este modo, los ciclos se pueden entrelazar y conectar, de tal modo que potencialmente se puede generar una campaña completa de modo emergente gracias a la utilización de metodologías procedimentales, estocásticas, heurísticas y colaborativas combinadas con el elemento creativo de la improvisación y la autenticación por parte de los jugadores y el DJ.

No todos los eventos se generan de abajo a arriba, desde la perspectiva social, aunque estos generen una mayoría de eventos memorables. En el juego *Dungeons & Dragons* (Wizards of the coast, 2014) el acercamiento es de arriba abajo, es decir, la intención, al menos a través de herramientas de generación procedimental, es la de generar eventos desde la estructura narrativa, no desde la interacción de los personajes con propuestas narrativas al nivel de la

pulsación. Desde la estructura narrativa, no se proponen generadores de campañas, aunque sí semillas o ganchos para crear aventuras o sesiones. Por lo que respecta a la generación procedimental, lo habitual (85% de los eventos analizados), es que se generen de arriba a abajo, desde el nivel de la estructura narrativa de la sesión o del evento. En parte porque es complejo proponer interacciones sociales que no surjan de los jugadores, como: “te peleas con el mago del grupo” o “te enamoras de la hija del tabernero”. Este tipo de interacciones surgen de la iniciativa de los PJs, y proponerlas desde la generación procedimental entra en conflicto con el potencial de actuación de los jugadores. Se da, de este modo, una nueva paradoja. La mayoría de eventos se generan de arriba a abajo, desde la propuesta de la estructura narrativa, pero la mayoría de los que se convierten en memorables implican interacción social, lo que reconstruye el evento de abajo a arriba.

6.7. El evento y el evento memorable

La unidad mínima de construcción narrativa en un JRA es la pulsación. La pulsación recrea una acción, un ataque, derribar una puerta, una conversación, tasar un objeto, todo aquello que, en condiciones normales, el sistema de juego te permita hacer en lo que de modo habitual se denomina un turno. El evento se sitúa en una escala directamente superior a la de la pulsación. Es decir, un evento está compuesto de una o más pulsaciones. Un evento se puede plantear de modo canónico, respetando la estructura narrativa de una aventura escrita por un diseñador, de modo procedimental o estocástico, con una tabla de encuentros, de modo heurístico, como reacción a un elemento del historial de acciones y comportamiento del personaje o como reacción al tránsito o acceso a una localización de la ficción y finalmente, se puede generar de modo emergente respondiendo a la propuesta de uno o varios jugadores. El modo de gestionar una pulsación, ya sea desde la perspectiva mecánica a través del sistema de resolución de acciones o desde la perspectiva narrativa gracias a mecánicas narrativas o dinámicas emergentes y transicionales, puede convertir un evento canónico, procedimental estocástico, heurístico o emergente en un evento memorable. Por este motivo, el número de eventos que se generan es importante, pues estadísticamente es más fácil que

aparezcan eventos memorables cuantos más eventos se generen, independientemente de su modo de generación.

El origen del evento memorable se categoriza en dos grupos, o bien como procedente de un sistema implícito o no intencionado, o bien como procedente de un sistema explícito o intencionado. Además, ontológicamente, debe responder a:

- Restricciones deónticas: el arquetipo del evento, el fundamento, la premisa
- Restricciones axiológicas: decisiones y consecuencias importantes
- Restricciones epistémicas: que sabe el PJ y que sabe el jugador

En este sentido, y respetando este sistema de restricciones, que los eventos generados gracias a los diferentes sistemas (simulacionistas o narrativos) transicionen a escenarios emergentes desde las propuestas de los jugadores (*player driven*) aumenta el potencial para convertirse en eventos memorables. De este modo, un sistema que genere muchos eventos, tanto canónicos, como procedimentales o heurísticos aumenta las posibilidades de que aparezcan eventos memorables, pero si estos eventos se generan de modo emergente no solo por la propuesta del sistema (semilla) sino a través de la interacción y propuesta de los personajes, el potencial para convertirse en eventos memorables es mayor. Gracias a la construcción del marco teórico y de los resultados del análisis de transcripciones, se puede proponer una definición de evento memorable como parte de estos resultados:

Un evento memorable en un juego de rol analógico hace referencia a un suceso específico en una sesión de juego o a un ciclo construido en varias sesiones que se recuerda y se destaca en el imaginario de los jugadores del grupo (ideosfera) y que se transmite entre diferentes grupos (semioesfera). Un evento memorable surge de un escenario facilitado o bien por un sistema mecánico, procedimental o heurístico o bien por una propuesta emergente de uno o varios jugadores. Un evento memorable puede ser de

tipo simulacionista, exploratorio o social. El mejor marco para que un evento se convierta en evento memorable es un marco generativo procedimental, estocástico, modular, contextual, heurístico y parametrizado por pesos y pre/post condiciones para generar su semilla, un tratamiento flexible y transicional para su autenticación en la ficción y un desarrollo colaborativo y emergente para su consolidación en el relato.

En última instancia, una problemática crucial que se debe observar en todo momento por parte del sistema, el DJ y el grupo de jugadores, son los escenarios de rotura de la suspensión de la incredulidad. Estos escenarios disminuyen o anulan el potencial de un evento para convertirse en evento memorable. En el sentido contrario, los eventos memorables, necesitan de un ritmo y una inercia determinados y con pocas interrupciones desde la perspectiva del reglamento. De este modo, un reglamento demasiado complejo o intervencionista (simulacionista) actúa en contra de dicho potencial. Es importante que los jugadores se apropien del evento para convertirlo en memorable. Si este evento surge desde la proposición unilateral del DJ o del sistema, no se recuerda con la misma carga emocional que sí surge desde la propuesta de los jugadores. En el caso de los eventos propuestos por los jugadores, las roturas de la suspensión de la incredulidad gozan de mayor margen.

Un ejemplo de rotura sistemática de la suspensión de la incredulidad procede de la gestión de las economías internas de las campañas de JRAs, que no suelen ser controladas de modo realista por los DJs ni por el sistema. Otro ejemplo clásico procede de la precariedad de vincular un momento climático con un sistema mecánico estocástico, que puede generar un resultado anticlimático y destruir las expectativas y la anticipación de la narrativa emergente. Esto no supone una rotura de la suspensión de la incredulidad de *per se*, pero las diferentes soluciones forzadas por parte del DJ o de los jugadores para hacer encajar la ficción deseada con los resultados mediocres obtenidos, sí la rompen y rebajan el potencial memorable del evento. Como corolario, se documenta que con el tiempo, los jugadores niegan u olvidan la falsificación de los métodos de autenticación y tienden a recordar el evento como genuino o mejor justificado de lo que después se observa en las transcripciones.

7. Conclusiones

Las conclusiones de esta tesis se fundamentan en dos aspectos, 1) la localización, categorización y descripción de eventos memorables en las transcripciones de sesiones de JRAs y el análisis de los elementos de diseño que los han hecho posibles y 2) la creación de un marco teórico para el juego de rol y un marco teórico para la narrativa procedimental, colaborativa y emergente. Estas dos partes, de carácter analítico y teórico, se sintetizan en el capítulo 5. *Resultados*, que evidencia una serie de elementos que se localizan repetidamente y que plantean metodologías, herramientas y escenarios que responden a las preguntas de investigación de este estudio y proporcionan datos para resolver las problemáticas asociadas a estas preguntas y para cumplir con los objetivos establecidos. En capítulo 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*, se proporciona una amplia discusión sobre las herramientas de diseño localizadas y descritas a lo largo del estudio. A continuación se exponen las conclusiones a las que se ha llegado categorizadas según cada una de las preguntas de investigación y según cada uno de los objetivos establecidos al principio de la investigación.

7.1 Revisión de las preguntas de investigación

PI 1. ¿Cómo se pueden analizar y describir los escenarios de generación de narrativas emergentes que facilitan la aparición de eventos memorables en una sesión de JRA?

La respuesta a esta pregunta se halla en la aplicación de las metodologías antropológicas, sociológicas y etnográficas al estudio del juego de rol como un objeto cultural y de la sesión de juego como su manifestación material y temporal. Las grabaciones y transcripciones tanto participativas como en observación, el diario de campo, las entrevistas semiestructuradas, la recopilación de *retellings*, el análisis textual de todo este material, la codificación axial, abierta, selectiva o en espiral, y en definitiva, el uso globalizado de metodologías relacionadas con la *grounded theory* y el apoyo del software CAQDAS, forman un marco

metodológico sólido para el estudio de las sesiones de JRAs que permite identificar, analizar y describir los escenarios de aparición de narrativas emergentes y de eventos memorables. La respuesta a esta pregunta proyecta un escenario global más amplio, pues se evidencia con claridad que la metodología se puede aplicar al estudio del JRA desde otras perspectivas, no solo desde la narratológica, aunque se muestre especialmente indicada para esta. Todo el *corpus* metodológico recopilado se sintetiza en un modelo de análisis. Este modelo de análisis da respuesta a la pregunta 1. Los escenarios de generación de narrativas emergentes que facilitan la aparición de eventos memorables en una sesión de JRA se pueden analizar y describir con el modelo facilitado en la sección 4.2.3. *Ficha de análisis de transcripción de sesión y evento memorable*.

PI 2: ¿Qué herramientas de diseño resultan claves para facilitar la aparición de estos eventos memorables?

Las herramientas de diseño claves para facilitar la aparición de eventos memorables se dividen en varios grupos: herramientas del sistema simulacionista, herramientas de generación procedimental, herramientas del DJ, herramientas del jugador, herramientas del personaje, herramientas de la ficción, herramientas de la trama y herramientas del evento. Se han contabilizado setenta herramientas aproximadamente. Algunas de las herramientas principales que se han localizado y descrito se relacionan con conceptos como sistemas de resoluciones de acciones abiertos y que impliquen: dinámicas transicionales, *fail forward*, éxitos y fracasos extremos, textura narrativa y mecánicas sociales. Por otro lado, otras herramientas o instrumentos, implican el uso de tablas de encuentros aleatorios, modelos delimitadores (modulares, parametrizados, por pesos o pre/post condiciones) o diseñados con tecnologías estocásticas o heurísticas. Se identifican y describen como herramientas del DJ, los instrumentos que sugieren un mayor control de los PNJs, de su constelación y de su promoción y reaparición, la autoconsciencia del concepto de autenticación y de sus recursos, la flexibilización del reglamento sin romper la suspensión de la incredulidad, el uso de referencias culturales o el uso de dinámicas provenientes del teatro *improv* (sí, pero.../no, pero...). Al jugador se le proponen herramientas para la cocreación participativa y

colaborativa, para la toma de decisiones significativas, para la proposición de subtramas y para la exploración del potencial interpretativo entre el jugador y el personaje. Es importante también, para el jugador, saber balancear el protagonismo entre los diferentes jugadores y no metarolear. Desde la perspectiva del personaje, se facilitan herramientas relacionadas con el uso de las mecánicas narrativas proporcionadas por el sistema, sin detrimento del uso de mecánicas simulacionistas y arquetípicas e instrumentos relacionados con la exploración de los espacios identitarios del personaje. Desde la perspectiva de la ficción, el instrumental plantea la observación de los sistemas de autenticación de ficciones dinámicas con sistemas colaborativos y procedimentales, el uso de referencias arquetípicas, la narrativa ambiental, los mapas y en la medida de lo posible, el uso también de dinámicas de *hexcrawling*. Desde el punto de vista de la trama, los instrumentos propuestos trabajan aspectos como la creación de un eje narrativo sólido, ampliar este eje sólido mediante la interacción y la responsabilidad, la generación de espacios de posibilidades liminales y ricos en interpretaciones, trabajar con técnicas del teatro de *improv* como el *push and pull*, o la técnica de la oferta, apelar a la capacidad de recepción de los jugadores describiendo escenarios parciales e incompletos, favorecer la aparición de ciclos emergentes mediante la exploración de las subtramas de los personajes, replegar la narrativa de vuelta a un eje principal sólido, favorecer escenarios transicionales y heurísticos y, en conjunto con el DJ, mantener en una base de datos de eventos memorables potenciales aquellas situaciones que se generen y que queden abiertas, como: PNJs que han conocido, lugares que han explorado, informaciones sobre tesoros o criaturas de las que han oído hablar, enemigos que han huido o decisiones que han tomado con consecuencias a medio o largo plazo. Finalmente, desde la estructura nuclear del evento narrativo, se sugieren herramientas relacionadas con favorecer la aparición de todo tipo de eventos (canónicos, procedimentales, colaborativos o heurísticos), facilitar que estos eventos se generen de forma emergente desde las propuestas de los jugadores y facilitar el flujo y ritmo narrativo con sistemas de reglamento ágiles y simples. Todas estas herramientas están listadas en el anexo 10.4. *Lista de herramientas para la generación de eventos memorables* y se describen en detalle en la sección 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*.

PI 3: ¿De la síntesis de las soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva, se pueden extraer herramientas que ayuden a la generación de eventos memorables?

La respuesta a esta pregunta es afirmativa, de los estudios de Gervás y Peinado (2004), Kreminski y Wardrip-Fruin (2018), Mateas y Stern (2003), Murray (1999) o Louchart y Aylett (2010), entre otros, se desprende que la investigación sobre como superar la paradoja de la narrativa interactiva ofrece un escenario bidireccional desde el que, por un lado, se explora el propio JRA como modelo y fuente de inspiración (el algoritmo de improvisación de Laws, la figura del DJ, las tipologías de jugadores) y, por otro lado, se proponen soluciones como los sistemas basados en *storylets*, el sistema *Lume*, los mundos abiertos y la exposición al usuario del sistema procedimental, la concatenación de eventos clasificados por pesos y post/pre condiciones, la contextualización espacial, heurística y conductual, los *Distributed Drama Management*, los conceptos de contexto, consistencia y coherencia o el uso de la inteligencia artificial en *Façade*. Soluciones, todas ellas que retroalimentan a la fuente de inspiración con escenarios que, debidamente adaptados y remediados al entorno analógico, se muestran útiles y con potencial como herramientas para la generación de narrativas emergentes y de eventos memorables. Este es uno de los aspectos importantes en cuanto a las propuestas de futuro, que genera tanto un diálogo digital-analógico con el juego de rol como vector principal, como un escenario de investigación futuro que se expone en el apartado 8. *Futuras líneas de investigación*. Este escenario responde, en parte, la siguiente pregunta secundaria.

PI 4: ¿Puede el juego de rol digital aprovechar las metodologías y herramientas de diseño que se plantean en esta tesis? La respuesta es parcialmente afirmativa. El JRD puede aprovechar buena parte de las herramientas de generación de eventos memorables localizadas y descritas en esta tesis, del mismo modo que el juego de rol analógico puede aprovechar las soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva proporcionadas por los investigadores descritos en el anexo 10.5. *Soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva*. Esta afirmación requiere de un ejercicio de honestidad, pues se fundamenta en la intuición, y para poder ser confirmada y validada, se necesitaría de un estudio pormenorizado de cada una de

estas herramientas, tanto analógicas como digitales, y de su viabilidad y utilidad en el medio opuesto, formulando preguntas específicas como: ¿Puede el sistema de pesos y pre/post condiciones propuesto como solución a la paradoja de la narrativa interactiva resultar una metodología de diseño válida para generar escenarios de narrativa emergente en los JRAs?, o ¿Puede un sistema de *hexcrawling* propio de los JRAs de exploración ser digitalizado y ser usado del mismo modo o con el mismo fin por un JRD? En resumen, las respuestas a las preguntas 3 y 4 son afirmativas, con el matiz de que dejan puertas abiertas a futuras investigaciones.

PI 5: ¿Es el juego de rol un artefacto lúdico liminal? ¿Demuestra la construcción de un marco teórico fundamental este planteamiento, en uno u otro sentido?, esta pregunta se responde en detalle en el siguiente capítulo, 7.2. *Revisión de los objetivos*, dando cierre a la tesis y a sus conclusiones, por lo que para descubrir su respuesta, se hace referencia a la lectura del apartado *Objetivo 7: Dar respuesta a la crítica interna desde los game studies sobre el juego de rol y sus formalidades liminales*.

7.2. Revisión de los objetivos

Objetivos 1 y 2: identificar, analizar y describir las mecánicas, sistemas y dinámicas procedimentales presentes en los JRAs que generan experiencias narrativas emergentes y eventos memorables, y proponer un modelo para analizar sesiones de juego y para describir eventos memorables localizados en sesiones de JRAs

El objetivo principal de esta tesis doctoral era identificar, analizar y describir los sistemas procedimentales de los JRAs que generasen momentos memorables a través de la generación de espacios de posibilidades narrativos emergentes. El proceso se ha llevado a cabo en tres fases. En primer lugar, la identificación de eventos memorables y de los sistemas generadores que los han provocado, en segundo lugar el análisis y la descripción de estos eventos y de sus

sistemas gracias al modelo de análisis desarrollado a partir del marco teórico y en tercer lugar, la instrumentalización de estos sistemas como herramientas de diseño a tener en cuenta para la construcción de eventos memorables. La primera parte de este objetivo se considera conseguida satisfactoriamente y se ve desarrollado y descrito en profundidad en el capítulo 5. *Resultados*, y expuesto en el capítulo 6. *Discusión: Herramientas para la generación de eventos memorables*. Además, se puede consultar una síntesis de las herramientas más destacadas en el planteamiento de las conclusiones del Objetivo 3: *proporcionar herramientas para diseñar sistemas que faciliten la aparición relatos emergentes y de eventos memorables*, en este mismo capítulo.

El modelo de análisis, que se ha confeccionado mediante metodologías cualitativas como la *Grounded Theory* o la codificación en espiral desde el marco teórico, ha demostrado plantear un nivel de granularidad, profundidad y detalle adecuado para el análisis y descripción de las características del evento memorable y de los sistemas procedimentales narrativos que lo han generado. Por esta razón, la arquitectura de la ficha de análisis diseñada en el apartado 4.2.3. *Ficha de análisis de transcripción de sesión y evento memorable* se muestra como un instrumento válido para determinar si el evento se ha originado desde un sistema mecánico e implícito, o si se ha originado desde un sistema narrativo y explícito. En los dos casos, el modelo también muestra su utilidad cuando se profundiza en los detalles de cada uno de estos dos escenarios. La descripción de estos detalles permite localizar, en última instancia, el sistema mecánico, narrativo o procedimental que ha permitido o propiciado la aparición del evento memorable. El proceso de localización del evento memorable depende de una lectura atenta de las transcripciones y de las metodologías de análisis emocional del texto, y una vez localizado el evento memorable, es cuando el modelo de análisis diseñado en este estudio permite profundizar en su deconstrucción, génesis y descripción.

El modelo de análisis de eventos memorables en las transcripciones de sesiones de JRAs es fruto de un proceso de iteración constante que ha generado múltiples versiones a lo largo de los años de investigación. Sin embargo, no es un modelo cerrado, pues la tipología de juegos de la muestra es limitada y como se explica en el capítulo 8. *Futuras líneas de investigación*, su aplicación en otros juegos de rol puede evidenciar inconsistencias o la necesidad de

adaptaciones, modificaciones y cambios. Este escenario, el de adaptar el modelo a otros juegos, ya se ha llevado a cabo analizando sesiones de otros JRAs, como *Trophy Dark* (Ross, 2022), *Ironsworn* (Tomkin, 2022), *FATE Core system* (Balsera, 2013) o *Rolemaster* (Iron Crown Enterprises, 1980), y a pesar de que es cierto que el modelo requiere de ajustes menores, ha demostrado ser suficientemente genérico y amplio como para permitir un análisis de eventos memorables general para los JRAs. De este modo, se considera el cierre de este objetivo como satisfactorio y con proyección de futuro.

Objetivo 3: proporcionar herramientas para diseñar sistemas que faciliten la aparición relatos emergentes y de eventos memorables

Este objetivo recoge las conclusiones sobre el proceso de catalogación y descripción de las herramientas identificadas para generar escenarios de narrativa emergente y eventos memorables. En este sentido, se concluye que el tercer objetivo de este estudio, ha proporcionado un elevado número de herramientas para generar escenarios de narrativa emergente y favorecer la aparición de eventos memorables. Estas herramientas se dividen en varios escenarios que respetan la misma estructura que se muestra en el capítulo 6 *Discusión*: sistemas, director de juego, jugadores, personajes, ficción, trama y evento memorable. Estas herramientas se detallan en el anexo **10.4. Lista de sistemas mecánicos, narrativos y procedimentales que permiten la aparición de eventos memorables**. Por lo que respecta al sistema, las herramientas que generan eventos memorables se dividen en dos categorías. Por un lado, el sistema de resolución de acciones, y, por otro lado, los sistemas de generación procedimental. Por lo que respecta al DJ, las herramientas que generan eventos memorables se dividen entre sus distintas funciones, siendo la interpretación de PNJs, la capacidad de autenticación individual o distribuida y la flexibilización del reglamento, las más importantes, acompañadas de la observancia de dinámicas transicionales, y de las técnicas del teatro *improv*. El jugador, por su parte, también dispone de herramientas como la cocreación colaborativa, la toma de decisiones significativas y con consecuencias relevantes e informadas, la creación de textura narrativa, la utilización de dinámicas de *fail forward*, no metarolear, el uso de contextos culturales dentro de sus propias ideoesferas y la exploración

del potencial interpretativo, entre otras. Desde la perspectiva del personaje se identifican herramientas como el uso de mecánicas narrativas. El eje más importante se focaliza alrededor de las mecánicas de exploración vicaria del personaje, de sus modos de representación e identificación y de su evolución y construcción emocional. El otro gran eje de herramientas para el personaje se relaciona con sus habilidades sociales y con su capacidad para generar interrelaciones con los otros habitantes de la ficción. Desde la perspectiva de la ficción, se describen herramientas relacionadas con la autenticación colaborativa, con los sistemas procedimentales que generan espacios de posibilidades liminales ricos en interpretaciones, con las referencias arquetípicas y míticas de lugares fantásticos, como la mazmorra o la nave espacial, con las dinámicas de la narrativa ambiental, con el uso de mapas físicos y con los sistemas de *hexcrawling*. Por lo que se refiere a las herramientas de trama, se describe la necesidad de partir de un eje narrativo sólido y clásico, se propone el flexibilizar este eje narrativo con incorporaciones interactivas y responsables, que favorezca la generación de eventos de todos los tipos (de combate, de exploración o sociales), el apelar a la capacidad de recepción de los jugadores y plantear eventos abiertos, y el replegar las narrativas emergentes hacia la trama principal después de su exploración favoreciendo escenarios transicionales heurísticos y manteniendo un registro de eventos emergentes potenciales que se hayan generado, pero que no se hayan explorado en profundidad, para su futura reutilización. Finalmente, desde la perspectiva del evento y del evento memorable, se proponen herramientas como generar una masa crítica de eventos básicos, que estos sean en la medida de lo posible emergentes, que intenten no romper la suspensión de la incredulidad ni romper el ritmo y flujo del evento. Más allá de estas herramientas, por lo que respecta al evento memorable, lo relevante es que se ha proporcionado una definición operativa fundamental del concepto. Este objetivo, por lo tanto, se considera alcanzado con satisfacción, y con proyección de futuro, por lo que se refiere a ampliar sus resultados. Además, cabe considerar las conclusiones en relación con otros objetivos relevantes, pero establecidos como secundarios en el capítulo 1.3. *Objetivos*, como son los objetivos 4, 5, 6, 7 y 8.

Objetivo 4: proponer una ontología fundamental del juego de rol

Por lo que respecta a la proposición de una ontología fundamental del juego de rol, el objetivo de este estudio ha sido, desde el principio, construir una base que sintetice los marcos teóricos dispersos en la documentación y los diferentes estudios e investigaciones y que construya, con esa síntesis como fundamento, una definición de conceptos importantes y una categorización tipológica detallada. Además, al considerar el juego de rol, se ha querido describirlo desde una perspectiva amplia, incluyendo los juegos *LARP* y los *JRDs*. Desde esta perspectiva ontológica y taxonómica, se considera que si bien esta ontología puede ser o no ser considerada como fundamental, debido a su carácter exploratorio y tentativo, sí es, como mínimo, una síntesis rigurosa de la teoría dispersa y fragmentada en trabajos fundacionales como los de Zagal y Deterding (2018), en estudios seminales como los de Fine (1983) y Mackay (2001) y en libros divulgativos, foros y artículos de revistas. De este modo, se considera que este objetivo se ha logrado de modo satisfactorio pero parcial, por su carácter de proposición.

Objetivo 5: proponer una ontología fundamental de la narrativa lúdica

La resolución de este objetivo ha mostrado un carácter doble. Por un lado, se ha realizado una síntesis contrastando las principales teorías sobre la narrativa interactiva (analógica y digital) y sobre la narrativa emergente, y, por otro lado, se ha propuesto una base fundamental, igual que para la ontología de los juegos de rol, sobre los conceptos de narrativa procedimental y narrativa colaborativa. Los dos primeros campos son campos cultivados y visitados con regularidad por los investigadores, por lo que la síntesis ha requerido de un trabajo más de reducción fundamental y de diálogo entre teóricos que de exploración. En los dos últimos casos, en cambio, el planteamiento se ha organizado alrededor de la propuesta exploratoria de una base fundamental para trabajar con los conceptos de narrativa procedimental y narrativa colaborativa. Esta ontología, en su conjunto, con los cuatro tipos de narrativas (interactiva y emergente, por un lado, y procedimental y colaborativa, por otro), constituye otra vez una propuesta sujeta a necesarias investigaciones futuras que ayuden a consolidarla y pulirla. Por

estos motivos, este objetivo también se considera alcanzado con satisfacción, pero de modo parcial, por su carácter de proposición.

Objetivo 6: par respuesta o conciliación a la paradoja de la narrativa interactiva digital y plantear posibles convergencias analógicas

La paradoja de la narrativa interactiva, expuesta por primera vez por Louchart y Aylett (2003), expresa que cuanto más libertad le das a un usuario para que cree su propia historia, menos consistencia y coherencia muestra el relato final, resultando, por tanto, más insatisfactorio. A lo largo del estudio se ha consultado abundante documentación que, en paralelo a la discusión sobre sistemas de generación de narrativas procedimentales y emergentes, trataban de reconciliar esta paradoja. Por eso se ha planteado este objetivo, para tratar de sintetizar estas soluciones y porque la síntesis de dichas soluciones todavía no se ha propuesto y su exposición puede suponer un avance importante para la narrativa procedimental en general, no solo para la digital, pues la paradoja se puede aplicar también al medio analógico. El resumen de todas las soluciones recopiladas a la paradoja de la narrativa interactiva, se puede consultar en el anexo **10.5. Soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva**. Del estudio de las soluciones a la narrativa interactiva, se extrae la siguiente propuesta de síntesis: el diseño de un sistema para perfiles específicos de jugadores, que implemente algoritmos de improvisación, sistemas de microservicios basados en *storylets* con pesos, pre/post condiciones y sistemas enciclopédicos, pero supeditados al control de una inteligencia artificial. Además, este modelo, debe partir de la construcción de abajo a arriba, es decir, desde las interacciones de los personajes, debe estar conectado con un contexto de mundo abierto, expuesto a la participación del usuario y contextualizado espacial, heurística y conductualmente. Debe ser responsivo, crear diferentes significados para diferentes jugadores y hacer avanzar la trama y se debe retroalimentar continuamente con el estado del mundo y el conocimiento epistémico de él que los personajes tengan. Finalmente, debe respetar valores de contexto, consistencia y coherencia y mostrar un cierto nivel de abstracción. La revisión de las soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva permite analizar un escenario de retroalimentación entre lo digital y lo analógico que de modo análogo tiende puentes entre el

JRA y el JRD, y que proyecta de modo bidireccional las herramientas de un medio en el otro. De este modo, los JRA pueden utilizar las soluciones propuestas por el medio digital al intentar resolver la paradoja de la narrativa interactiva, y los JRDs pueden aprovechar las herramientas analógicas propuestas en esta tesis para solucionar o afrontar la paradoja de la narrativa interactiva digital. Este objetivo, incorporado a posteriori en la investigación, como ejemplo de construcción de la investigación del modelo en espiral de Schilling (2006), ha resultado especialmente satisfactorio, aunque se considera resuelto solo en parte, del mismo modo que los objetivos 3 y 4, por su carácter exploratorio y de síntesis, que debe ser ampliado y contrastado pero sobre todo, consolidado.

Objetivo 7: contribuir al planteamiento epistemológico de los JRAs

Este objetivo se conecta de modo instrumental con el objetivo 2 de este estudio, que hace referencia a desarrollar un modelo de análisis de eventos memorables. Se ha evidenciado que el modelo de análisis de eventos memorables en sesiones transcritas en JRAs, debidamente ajustado, sirve también como modelo de análisis de sesiones de JRAs en sus múltiples aspectos, no solo para la descripción de eventos memorables y de sus orígenes. Utilizando una parte u otra del marco teórico, se puede construir un método de análisis que define a su vez diferentes aproximaciones epistemológicas al estudio del JRA. Si solo se aplica el marco teórico narrativo interactivo, se puede estudiar el juego de rol narrativo o incluso diferentes escenarios de narrativa emergente, como el teatro de improvisación o los *LARP*. Si solo se aplica el marco teórico del JRA, se puede estudiar el JRA desde perspectivas mecánicas y de sistemas, identificando y describiendo dichos sistemas y proponiendo dinámicas o guías de diseño. Si se utiliza el marco teórico del JRA junto con cualquier otro marco teórico de otro campo, se puede estudiar el JRA como instrumento educativo, mediático, cultural, psicológico, terapéutico, etc. Por estos motivos, se interpreta que la construcción de un marco teórico del JRA amplio e interconectado con un marco teórico de la narrativa procedimental y emergente centrado en el contexto lúdico, proporciona bases epistemológicas para el estudio del objeto principal de esta tesis, el juego de rol analógico y su manifestación directa, la sesión de juego, pero a su vez proporciona bases epistemológicas de una y otra ontología.

Este objetivo, de este modo, se considera alcanzado satisfactoriamente, pero de nuevo de modo parcial, pues falta investigar la aplicabilidad del método en otro tipo de estudios, más longitudinales, más mecánicos y formales o en otros campos o medios donde se pretenda estudiar la narrativa emergente o el juego de rol.

Objetivo 8: dar respuesta a la crítica interna desde los game studies sobre el juego de rol y sus formalidades liminales

A lo largo de los capítulos de definición del JRA, se ha evidenciado la posibilidad, planteada por no pocos investigadores, de que los juegos de rol no se pueden considerar juegos formales por los problemas que generan al ser analizados desde perspectivas como las condiciones de victoria, los marcos espacio temporales y la negociación de reglamento (Salen y Zimmerman, 2004, p. 80; Juul, 2011, p. 43). El problema es que los JRAs proponen un desplazamiento de la proposición de las condiciones de victoria hacia el jugador, como decisiones extrínsecas, en lugar de la posición hegemónica y formalista que las condiciones de victoria ostentan en el reglamento de otros juegos, como los juegos de mesa contemporáneos o los videojuegos. De todos modos, si se examinan de un modo flexible los JRAs, se evidencia incluso desde una perspectiva intrínseca que sí tienen condiciones de victoria, vinculadas al éxito de una determinada misión o aventura en un eje narrativo, o a ganar puntos de experiencia y niveles, mejorando el personaje en un eje simulacionista. O simplemente a no morir y a explorar un mundo, sus habitantes y sus sociedades y culturas. También es cierto que no se dispone de un marco temporal acotado, y que una campaña puede durar años, pero sí se puede delimitar el concepto de sesión como un lapso temporal de unas dos o tres horas y el de aventura como un ciclo de varias sesiones. Tampoco el marco espacial debería preocupar a la definición formal, como no preocupa a las construcciones contemporáneas lúdicas como los mundos abiertos o los juegos *sandbox* o a los videojuegos como servicio o a hacer un puzzle de seis mil piezas, y aún y así, no es difícil diferenciar entre un marco espacial mental, el de la ficción y un marco espacial material, el de la mesa de juego, si realmente es necesario hacer referencia a un aspecto más tangible para poder sublimar esta parte de la duda sobre los JRAs.

A medida que se construía el marco teórico, este objetivo ha ido perdiendo sentido e interés. No parece relevante en este punto demostrar si el juego de rol es o no es un juego, o si Juul (2003), Zimmerman y Salen (2003), Adams y Rollings (2003), Davidson y Costikyan (2011), Crawford (2013) o Rogers (2014) tenían o no tenían razón en sus estudios, algunos de los cuales cuentan ya más de veinte años de antigüedad. Dicho esto, como ejercicio intelectual y ontológico, sí puede resultar interesante al finalizar esta tesis, realizar una revisión contrastada de sus objeciones, pero más adelante y en otro contexto, como un congreso, por ejemplo. Más relevantes y providenciales parecen las reflexiones de Daniel Mackay (2001), sin posicionarse al respecto, pues realiza sus estudios mucho antes que ninguno de los autores citados. Mackay, como se puede comprobar en la lectura de la tesis, es, junto con Dolezel y Fine, uno de los autores de referencia y ha influenciado en gran parte de los conceptos desarrollados. En estas últimas páginas, me gustaría ofrecer una muestra de respeto por su trabajo, pues sus palabras, creo, nos interpelan tanto desde la perspectiva artística como desde la filosófica, y se recogen en estos cinco fragmentos, que me gustaría reproducir, de un modo no demasiado formal, para finalizar este estudio:

The role-playing game, a form of recreation and entertainment for the players, may be an extension of the process of educating the subject that is extended into the gaming culture. (p. 135)

The social structure of the role-playing game performance emerges from the opposition between the redemptive possibilities of fantasy and the degenerating influence of modernity. (p. 154)

The mythology of contemporary America, into and from which the role-playing game has emerged, is based on science and capitalism, the two horns of the beast. (p. 158)

I mark the advent of the role-playing game as the emergence of a new, late-twentieth-century art form. (p. 191)

Ars Ludica, Ars Significans:

The “opiate of the masses” that Karl Marx identified as religion in the nineteenth century, after the general societal divorce between society’s architecture of life and beliefs, has become the entertainment industry, (p. 209).

Estas son, con toda probabilidad, reflexiones que merecen mucha más atención que la respuesta a si el juego de rol, es un juego formal, o no.

8. Futuras líneas de investigación

La revisión de los objetivos llevada a cabo en el capítulo 7. *Conclusiones*, evidencia que algunos aspectos de esta investigación han quedado resueltos parcialmente, y que se pueden explorar con más profundidad, en un futuro a corto plazo. Tanto desde la propuesta de una base epistemológica para el JRA, como desde el planteamiento del modelo de análisis de eventos memorables o de un instrumental de herramientas para diseñarlos, la investigación, si bien siempre tendría margen para seguir ampliándose, se muestra completa y sus propuestas bien acotadas. En cambio, en otros aspectos, como en la propuesta de las dos ontologías o en la respuesta a la paradoja de la narrativa interactiva, sí se intuye una solución de carácter más tentativo, que ha dejado espacio para futuras líneas de investigación y de trabajo. La respuesta a la situación liminal del JRA dentro de la definición de juego formal según los *game studies* no muestra más proyección ni potencial. Desde estos planteamientos surgidos de la revisión de los objetivos, se han agrupado las propuestas de futuras líneas de investigación en tres grandes grupos: futuras investigaciones sobre los eventos memorables, futuras investigaciones sobre los juegos de rol y futuras investigaciones sobre la narrativa procedimental, emergente y colaborativa.

8.1. Eventos memorables

Desde la perspectiva de los eventos memorables, se identifican tres caminos que seguir en futuras investigaciones. En primer lugar, se identifica durante toda la investigación al personaje como un elemento primordial generador de narrativas emergentes y de eventos memorables. Desde esta perspectiva, algunos conceptos planteados durante la el estudio, como el de potencial interpretativo, que hace referencia a la distancia que existe entre la personalidad del jugador y la del personaje interpretado, son aspectos que es necesario investigar con más profundidad. ¿Por qué a algunos jugadores les gusta enfrentarse al reto de interpretar a un personaje completamente diferente y, en cambio, otros disfrutan proyectándose de modo literal, pero en una versión magnificada? Este potencial interpretativo demuestra ser un punto generador de eventos memorables. Otros aspectos relevantes para

investigaciones futuras desde la perspectiva del personaje y sus acciones, hacen referencia a la interacción narrativa con sistemas procedimentales no estocásticos, como el alineamiento o los bloques culturales relacionados con las razas, las religiones y las profesiones de los personajes. Estos sistemas no son estocásticos, pero pueden generar elecciones significativas y eventos memorables y poseen un claro potencial de exploración identitaria y de dinámicas de integración e inclusividad. Parece que el sistema procedimental estocástico sea una evolución del sistema procedimental, pero por lo que se refiere al personaje, el análisis de sistemas libres de incertidumbre también se muestra como un campo interesante de estudio. En este sentido, esta línea de investigación futura se ve complementada con otros conceptos como la capacidad de integrar el fallo (*fail forward*) en el relato, o el diseño de sistemas que en lugar de confrontar las propuestas de los jugadores, las integren en la ficción mediante dinámicas transicionales no necesariamente mecánicas.

En segundo lugar, la construcción y protección del concepto de suspensión de la incredulidad es un fenómeno que merece la pena estudiar en profundidad con otras investigaciones. Este es un concepto investigado y bien descrito desde los estudios literarios y filmicos, pero que merece una revisión desde los preceptos de la narrativa interactiva, de los juegos de rol y desde la perspectiva de la importancia y el efecto que pueda tener en la generación de narrativas emergentes y de como estas manifiestan un frágil equilibrio dramático que se debe mantener, necesariamente, si se quiere que el evento generado desde la narrativa emergente, manifieste su potencial para convertirse en evento memorable.

Finalmente, el gran tema de estudio para el futuro de los eventos memorables es el concepto de *retelling*. En este estudio, los *retellings* se propusieron para complementar los eventos memorables localizados en las sesiones de JRA. Después de varios meses de investigación y recolección de estas micronarraciones, se evidenció el enorme potencial de estudio que tenían, y el peligro de fagocitar con facilidad el foco principal de esta tesis y de ampliar su extensión hasta dimensiones poco manejables. Por este motivo y deliberadamente, se apartaron de la investigación. En la lista de artículos por escribir, este concepto reclama la primera posición, junto con la exploración en profundidad de la convergencia entre herramientas para crear eventos memorables para JRAs y como aplicarlas a los JRDs, o el

desarrollo de un modelo de análisis de transcripciones para entrevistas con DJs y jugadores, que conforma otra parte importante del material recopilado y que se ha usado periféricamente durante la investigación.

8.2. Juegos de rol

Se dibujan tres líneas claras para llevar a cabo investigaciones futuras en el campo del juego de rol. En primer lugar, de la lectura de este estudio resulta evidente que para poder consolidar el instrumental analítico y de diseño es necesario ampliar la muestra con otras campañas o sesiones en paralelo pero con otros juegos de rol, con características más narrativistas, como *Ironsworn* (Tomkin, 2022) o *Trophy Dark* (Ross, 2022). El diseño de otras premisas de experimentación con las narrativas generadas por los JRAs también se muestra interesante y relevante: el análisis de transcripciones de sesiones diseñadas para ser jugadas por dos grupos diferentes, por el mismo grupo dos veces, por dos grupos diferentes, pero implementando diferentes sistemas encima de una aventura canónica, unos más simulacionistas y otros más narrativistas, aventuras en solitario, grupos que se cruzan, u otras tantas posibilidades, son escenarios experimentales que aportarán datos al instrumental propuesto por esta tesis y resultan de especial interés y de natural evolución. Actualmente, se están realizando ya algunos de estos experimentos, como por ejemplo un experimento con seis grupos de jugadores y seis DJs que están jugando exactamente la misma aventura (textualidad primaria) con el mismo sistema (*Dungeons & Dragons 5e*), con el objetivo de identificar factores extrínsecos en la creación de eventos memorables. Los resultados de este experimento todavía no están disponibles, pero una parte de los formularios de las sesiones rellenados por los jugadores y los DJs, sí.

En segundo lugar, durante la descripción de las principales tecnologías que se asocian con la generación de narrativas emergentes y eventos memorables, se han identificado dos sistemas principales. Los sistemas de resolución de acciones y los sistemas de generación procedimentales, estocásticos y heurísticos. A pesar de que todos estos sistemas se han descrito con detalle en esta investigación, su diseño se podría analizar en profundidad con

experimentos y observaciones específicas, para localizar y describir mejor sus fortalezas y sus debilidades y proponer mejores herramientas de diseño. Prácticamente, todos los JRAs y buena parte de los juegos de mesa contemporáneos muestran algún sistema de resolución de acciones o alguna tabla, pero no existe ningún tipo de literatura académica que los haya considerado, descrito o categorizado ni que haya ofrecido ninguna herramienta para considerar su diseño e implementación como subsistema de un sistema superior. Aunque se puede argumentar que esta tesis hace precisamente eso. Un estudio estrechando el foco se muestra también relevante.

En tercer lugar, desde la perspectiva del juego de rol, un elemento que necesita más investigación es la propuesta y gestión de la creación de la ficción, tanto su génesis como su configuración, su tipología y su contenido: culturas y sociedades, por un lado, y lugares, hechos, cronologías y tecnologías por otro. Un contexto espacial interesante, bien descrito y poblado o una ambientación inmersiva, potencian la suspensión de la incredulidad y manifiestan el potencial de aparición de un evento memorable. Si bien en este estudio se han trabajado y descrito con detalle algunos aspectos de la creación de mundos fantásticos, en parte gracias a excelentes obras de referencia, como la de Dolezel (1999), también es cierto, de nuevo, que siempre se ha estudiado desde la definición de conceptos fundamentales, no como objeto de investigación de *per se*. Este es otro campo que se antoja fértil y productivo, y que entra dentro de los planes de investigación futura que pueden construir encima de esta tesis sus andamiajes.

8.3. Narrativa interactiva

Por lo que se refiere a las líneas de investigación vinculadas con el campo de las narrativas interactivas, se plantean también tres escenarios diferentes. En primer lugar, como se ha explicado en las conclusiones, la ontología que se ha sintetizado y compilado desde la perspectiva de los distintos tipos de narrativas interactivas, constituye otra vez una propuesta sujeta a necesarias líneas de investigación futuras que ayuden a consolidarla y pulirla. Son necesarios, llegados a este punto, trabajos de investigación que estudien estas narrativas

lúdicas por separado, sin forzar su interrelación o sus vínculos con el juego de rol, una necesidad que ha coartado su estudio durante el desarrollo y la redacción de la tesis. Una investigación específica sobre la narrativa procedimental, estocástica y heurística o una investigación sobre la narrativa colaborativa se adivinan como estudios con amplios márgenes para la construcción teórica y con claras aportaciones instrumentales tanto en el mundo del juego analógico como en el digital.

En segundo lugar, desde la perspectiva de la narrativa emergente, se ha demostrado que es necesaria una reevaluación constante por parte del DJ de las desviaciones en la trama (nuevos ciclos), replegándolas sistemáticamente hacia la propuesta narrativa canónica, con el objetivo de balancear sesiones más exploratorias y sesiones más emergentes. Sin embargo, se ha constatado que los eventos memorables se localizan casi en su totalidad en los ciclos emergentes, lo cual configura otra paradoja por reconciliar y un campo de estudio futuro: ¿Cuál es el flujo adecuado de eventos emergentes? ¿Cuál es la composición adecuada? ¿Cuál es el ritmo adecuado para intercalar eventos triviales que generen textura narrativa con eventos canónicos que hagan avanzar la trama y eventos emergentes que generen eventos memorables? En este sentido, por otro lado, es necesaria una investigación que sintetice de modo sistemático las soluciones propuestas desde el medio digital a la paradoja de la narrativa interactiva y que en este estudio solo se plantean. Los *Drama Managers*, el sistema *Lume* o el sistema de microservicios *Afanasyev* proponen modelos de gestión de ese ritmo o de ese flujo de eventos, modelos de gestión de narrativas generativas con sólidas bases teóricas, pero con cortos recorridos en su adopción o utilización en entornos de producción. Una síntesis, tanto de los mejores atributos y propuestas de estos sistemas como un análisis de por qué, una vez diseñados y presentados, caen en el olvido, es una investigación futura, necesaria y de algún modo, justa.

En tercer lugar, se percibe que la narrativa interactiva afronta un momento de singularidad, el advenimiento de dos grandes ejes: La inteligencia artificial y la implantación del denominado Metaverso. El primer eje definirá los estándares de la narrativa generativa, y el segundo sus necesidades. El ritmo de consumo de contenidos ya es muy alto, miles libros, videojuegos, series de televisión y películas son ideadas y producidas cada año. La inteligencia artificial se

puede observar o temer desde la perspectiva del autor, o se puede contemplar como una herramienta, cuyo uso adecuado e informado puede favorecer y agilizar determinados procesos creativos o los puede substituir, desde miserables preceptos capitalistas. El Metaverso, sin duda, requerirá una aportación ontológica desde la perspectiva narrativa, que se vincula necesariamente con la generación procedimental, emergente y colaborativa. Puede parecer un concepto obsoleto que no llegó a cuajar, pero los intentos de estabilizar un entorno virtual social (la Realidad Virtual) son repetidos e imparables. En alguna de estas ocasiones se acabará implantando, y el avance de las tecnologías tanto del hardware (gafas) como de la democratización del software (Unreal, Metahumans, Megascans) junto con el advenimiento de nuevos estándares de conectividad (6G) acabarán consolidando esta propuesta de entretenimiento y convirtiéndola en hegemónica, más temprano que tarde. Habitar en un universo digital, requiere de un ritmo de generación de contenido difícil de producir, sin embargo, el escenario de la cocreación jugador-ficción-narrativa muestra potencialidades y beneficios obvios para este paradigma virtual. La inteligencia artificial, la realidad virtual, aumentada o mixta, y los conceptos de Metaverso o de las tecnologías *blockchain* (nada que ver con las *digital currencies*) impactarán de modo frontal con la creación de narrativas interactivas digitales. Las narrativas que se lleven a cabo en estos escenarios serán necesariamente colaborativas y emergentes, puede que muy parecidas a las que vivimos alrededor de una mesa de juego, o en una sesión de un JRA. El sistema, conectado a la nube, persistente 24/7, apoyado por tecnologías auxiliares como el *big data*, el *machine learning* o las redes neuronales y por dinámicas de creación de contenido participativas y sobre todo, procedimentales, modificarán el concepto de narrativa emergente en los próximos años. Las herramientas que se han facilitado en este estudio pueden ayudar a dar significado a esas narrativas emergentes, generadas de modo procedimental y digital, y mapean, al menos, un continente de ese territorio por descubrir, el de los juegos de rol. De la observación de este escenario, se desprende que un campo de investigación importante en el futuro cercano se relaciona con las nuevas tecnologías y las formas en que estas construirán espacios de posibilidades que favorezcan la generación de narrativas emergentes y por extensión, de eventos memorables.

Como corolario del capítulo y de la tesis, es necesario destacar el hecho de que en una investigación de carácter exploratorio, es habitual que los caminos que se abran sean más que los que se cierran, pero que este escenario, lejos de parecer desalentador, redunde en una motivación extra y resulta emocionante. Todas estas líneas de investigación futuras muestran potencial para la realización de artículos o libros que las exploren. De este modo, abro la puerta, finalmente, a la colaboración con todo aquel o aquella que se sienta interpelado por estas propuestas, pues resulta más que obvio, que se va a necesitar de un trabajo colaborativo.

9. Referencias

9.1. Bibliografía

- Aachman, P., Aggarwal, P., y Goel, P. (2021). Procedural Music Generation. In N. Gupta, P. Chatterjee, y T. Choudhury (Eds.), *Smart and Sustainable Intelligent Systems* (pp. 461-468). Wiley. 10.1002/9781119752134.ch32
- Aarseth, E.
 (1994). *Nonlinearity and Literary Theory. En Hyper/Text/Theory* (G. P. Landow, Ed.). Johns Hopkins University Press.
 (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
 (2008, febrero 11). *A New Definition of Text - Texton and Scriptor*. pbworks. Recuperado en enero 5, 2022, de <http://atec4346.pbworks.com/w/page/9682358/Aarseth,%20Espan>
- Abad, F. (1982). *Los géneros literarios y otros estudios de filología*. Cátedra de Lingüística General.
- Adams, E. (1999, December 29). *Three Problems For Interactive Storytellers*. designersnotebook. Recuperado en April 6, 2020, de http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm
- (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Adams, E., y Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.
- Addington, D., y Last, F. (2003). *Fantasy Made Flesh: The Essential Guide to Erotic Roleplay*. Greenery Press.
- Alberti, M. (2016). *El paso del lógos al mythos. La presentación poética de lo absoluto en la obra de Novalis*. Universidad Nacional de La Plata.
- Alexander, J. (2012, mayo 7). *Game Structures – Part 16: Player-Known and Unknown Scenario Structures*. thealexandrian. Recuperado en junio 23, 2020, de <https://thealexandrian.net/wordpress/15254/roleplaying-games/game-structures-part-16-player-known-and-unknown-scenario-structures>

- Alexander, L. (1971). *High Fantasy and Heroic Romance*. The Horn Book.
- Appelcline, S. (2014). *DesignersyDragons: '90-'99*. Evil Hat Productions.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *SimulationyGaming*, 37(1), 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Arthur, C., Graesser, A. C., Olde, B., y Klettke, B. (2002). How does the mind construct and represent stories? (M. C. Green, Ed.). *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*, 229–262.
- Arthur, W. H. (2023, enero 13). On Game Jam Culture and Minimalist RPGs. Recuperado en enero 20, 2023, de <https://www.geeknative.com/150315/on-game-jam-culture-and-minimalist-rpgs/>
- Ashford, B. (2022, May 4). *The New New School Revolution*. New School Revolution. Recuperado en Marzo 14, 2023, de <https://newschoolrevolution.com/2022/05/04/the-new-new-school-revolution>
- Auerbach, E. (2014). *Mimesis: la representación de la realidad en la literatura occidental*. Fondo de Cultura Económica.
- Austin, J. L. (2003). Performative-Constative. In C. E. Caton (Ed.), *Philosophy and Ordinary Language: The Bent and Genius of Our Tongue* (pp. 22–54). Routledge.
- Avedon, E. M., y Sutton-Smith, B. (2015). *The Study of Games*. Ishi Press International.
- Ayala, R. (2008). La metodología fenomenológico-hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. *Revista de Investigación Educativa*, 26(2), 409–430. <https://revistas.um.es/rie/article/view/94001>
- Aylett, R., Louchart, S., Tychsen, A., Hitchens, M., Figueiredo, R., y Delgado, C. (2010, 5 16). Managing Emergent Character-Based Narrative. *2nd International Conference on INtelligent TEchnologies for interactive enterTAINment*, 2. <http://dx.doi.org/10.4108/ICST.INTETAIN2008.2468>
- Aylett, R. S., Louchart, S., Dias, J., Paiva, A., y Vala, M. (2005). FearNot!—an experiment in emergent narrative (T. Panayiotopoulos, Ed.). *Intelligent Virtual Agents: 5th International Working Conference., LNAI(3661)*.
- Babbie, E. R. (2021). *The Practice of Social Research*. Cengage Learning.

- Bailey, P. (1999). Searching for Storiness: Story-Generation de a Reader's Perspective. *Papers de the 1999 AAAI Fall Symposium*, (01).
- Baker, A., y Curasi, C. (2008). Consequences of Co-Creation in Fantasy-Based Consumption Communities: Netnographic Analysis of a Live Action Role Playing Organization (A. Baker, Ed.). *Advances in Consumer Research*, 35.
- Barthes, R.
 (1981). *L'analyse structurale du récit* (R. Barthes, Ed.). Seuil.
 (2014). *Le plaisir du texte*. Ed. du Seuil.
- Barthes, R., y Eco, U. (1996). *Análisis estructural del relato* (B. Dorriots, Trans.). Ediciones Coyoacán.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. University of Essex.
- Barton, M., y Stacks, S. (2019). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-playing Games*. CRC Press.
- Bateman, C. (Ed.). (2021). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Bloomsbury Academic.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Baudrillard, J., y Glaser, S. F. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Baumer, A., y Magerko, B.
 (2009). Narrative Development in Improvisational Theatre. In *The Proceedings of the 2nd International Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 140–151).
 (2010). An Analysis of Narrative Moves in Improvisational Theatre (R. Aylett, Ed.). *Interactive Storytelling. ICIDS 2010. Lecture Notes in Computer Science*, 6432. https://doi.org/10.1007/978-3-642-16638-9_21
- Belda, J. D. (2022). *Identidad, género y representación digital en el videojuego*. upc.edu. Recuperado en septiembre 14, 2022, de <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/393091>
- Benoît, G. (2002). Data mining. *Annual Review of Information Science and Technology*, 36(1), 265-310. <https://doi.org/10.1002/aris.1440360107>

- Benson, D., y Hughes, J. A. (1983). *The Perspective of Ethnomethodology*. Longman.
- Bhattacharjee, A. (2012). *Social Science Research: Principles, Methods, and Practices*. CreateSpace.
- Blass, A., y Gurevich, Y. (2003). Algorithms: A Quest for Absolute Definitions. *Bulletin of European Association for Theoretical Computer Science*, 81.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bolme, E. S. (1992). *Ralph Bakshi's Wizards*. Whit Publications.
- Booth, P. (2021). *Board Games as Media*. Bloomsbury Academic.
- Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J., y FitzGerald, W. T. (2016). *The Craft of Research, Fourth Edition*. University of Chicago Press.
- Bordwell, D. (1995). *Narration in the Fiction Film*. Routledge.
- Borges, J. L. (2013). *Cuentos completos*. Debolsillo.
- Boria, G. (2001). *Metodología de acción para una existencia creadora el psicodrama clásico* (2nd ed.). Itaca.
- Borthwick, S., y Moy, R. (2004). *Popular Music Genres: An Introduction*. Routledge.
- Bostan, B., y Marsh, T. (2012). Fundamentals Of Interactive Storytelling. *AJIT-e Academic Journal of Information Technology*, 3(8). 10.5824/1309-1581.2012.3.002.x.
- Brachman, R. J., y Anand, T. (2015, Junio 4). The Process of Knowledge Discovery in A First Sketch. *AAAI Technical Report WS-94-03*.
- Brathwaite, B., y Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*. Course Technology/Cengage Learning.
- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre teatro* (G. Dieterich, Ed.; G. Dieterich, Trans.). Alba.
- Brooker, C. (Writer). (2018, Diciembre 28). Bandersnatch [TV series episode]. In *Black Mirror*.
- Brown, J. A., y Scirea, M. (2018). Procedural Generation for Tabletop Games: User Driven Approaches with Restrictions on Computational Resources. *Proceedings of 6th International Conference in Software Engineering for Defence Applications*, 44–54.
- Bruce, T., Hakkarainen, P., y Brèdikytè, M. (Eds.). (2017). *The Routledge International Handbook of Early Childhood Play*. Routledge, TayloryFrancis Group.

- Burgess, J. (2012). *Transcript: Pursuing Elegance - Simplicity, Complexity, and Finding your Creative Process*. joelburgess.com. Recuperado en julio 7, 2022, de <http://blog.joelburgess.com/2012/03/gdc-2012-transcript-pursuing-elegance.html>
- Burgess, J., y Jones, C. (2022). Exploring emergent co-creative narrative in a strategy video game brand. *Journal of Media Business Studies*, 19(3), 185–202. <https://doi.org/10.1080/16522354.2021.1959705>
- Bycer, J. (2012). *Extreme Storytelling: The Use of Narrative Mechanics*. Game Developer. Recuperado en marzo 6, 2021, de <https://www.gamedeveloper.com/design/extreme-storytelling-the-use-of-narrative-mechanics>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games* (M. Barash, Trans.). University of Illinois Press.
- Calhamer, A. B. (1959). *Diplomacy*. autopublicado.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: de Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Calvino, I. (1998). *If on a Winter's Night a Traveller* (W. Weaver, Trans.). Vintage.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. New World Library.
- Campbell, J., Moyers, B., y Flowers, B. S. (1991). *The Power of Myth* (B. S. Flowers, Ed.). Knopf Doubleday Publishing Group.
- Carroll, L. (2018). *Alicia En El País de Las Maravillas*. Editorial Alma.
- Carson, D. (2000). *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned de the Theme Park Industry*. Game Developer. Recuperado en March 31, 2024, de <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>
- Carter, H., y Mace, A. C. (1977). *The Discovery of the Tomb of Tutankhamen*. Dover Publications.
- Carter, J. (2015, December 31). *7 uses of procedural generation that all developers should study*. Game Developer. Recuperado en septiembre 10, 2020, de <https://www.gamedeveloper.com/design/7-uses-of-procedural-generation-that-all-developers-should-study#close-modal>
- Carter, W. C. (2005). *The Proust Questionnaire*. Assouline.

- Charlton, S. C., y Ruemmler, J. D. (1986). *Middle-Earth Role Playing*. Produced and distributed by Iron Crown Enterprises.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. SAGE Publications.
- Coleridge, S. T. (2010). *Biographia literaria* (G. Insausti, Ed.; G. Insausti y J. Alcoriza, Trans.). Editorial Pre-Textos.
- Colom, À. (2023). *Dar crédito a la ficción jugada. El personaje jugador como agente multidimensional generador de verosimilitud en el videojuego narrativo*. Universitat Ramon Llull. <http://hdl.handle.net/10803/688563>
- Colton, S., Hepworth, R., Charnley, J., y Gale, C. (2022, Mayo 11). The "Beyond the Fence" Musical and "Computer Says Show" Documentary. *International Conference on Innovative Computing and Cloud Computing*.
- Compton, K. (2019). Getting started with generators. In T. X. Shorty y T. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 3-17). Taylor & Francis.
- Concepción, E., Gervás, P., y Méndez, G. (2018, abril). Afanasyev: A collaborative architectural model for automatic story generation. *5th AISB Symposium on Computational Creativity*, 3-7.
- Cook, M. (2016, Agosto 25). *Alien Languages: How We Talk About Procedural Generation*. gamedeveloper. Recuperado en Mayo 1, 2021, de <https://www.gamedeveloper.com/design/alien-languages-how-we-talk-about-procedural-generation>
- Cook, M. (2019). Ethical procedural storytelling. In T. X. Shorty y T. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 49-65). Taylor & Francis.
- Copier, M. (2006, Octubre 10). Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association (DiGRA).
- Corbett, D. (2018). *El Arte de crear personajes en narrativa, cine y televisión* (S. Tena, Trans.). Alba Editorial.
- Corbin, J., y Strauss, A. (2015). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. SAGE Publications.
- Cortázar, J. (2019). *Rayuela*. Alfaguara.

- Costikyan, G. (2000, septiembre). Where Stories End and Games Begin. *Game Developer*, 44-53.
- Coutu, W. (1951). Role-Playing vs. Role-Taking: An Appeal for Clarification. In *American Sociological Review* (Issue 16(2), pp. 180-187).
- Crawford, C.
 (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders.
 (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.
- Crawford, J., Perkins, C., y Wyatt, J. (2018). *Dungeon master's guide: guía del Dungeon Master*. Edge.
- Crockett, E., y Ticong, L. (2023, March 29). *What Is Data Mining? | Types, Methods y Examples*. Datamation. Recuperado en April 11, 2024, de <https://www.datamation.com/big-data/what-is-data-mining/>
- Cuadrado Alvarado, A., y Planells de la Maza, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos : teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC, S.L.
- Culler, J. (2014). *Breve introducción a la teoría literaria* (G. García, Trans.). Austral México.
- Davidson, D., y Costikyan, G. (2011). *Tabletop: Analog Game Design*. ETC Press.
- De Landa, M. (1997). *A thousand years of nonlinear history*. Zone Books.
- De Vaus, D. A. (2001). *Research Design in Social Research*. SAGE Publications.
- Dias, B. (2019). Procedural descriptions in Voyageur. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design*. TayloryFrancis.
- Dias, J., y Paiva, A. (2005). Feeling and reasoning: A computational model (C. Bento, A. Cardoso, y G. Dias, Eds.). *12th Portuguese Conference on Artificial Intelligence*.
- Dijk, T. A. v., y Dijk, T. A. v. (1980). *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*. Longman.
- Dille, F., y Platten, J. Z. (2007). *The ultimate guide to video game writing and design*. Clarkson Potter/Ten Speed.
- Dilthey, W. (2010). *Wilhelm Dilthey: Selected Works, Volume IV: Hermeneutics and the Study of History* (R. A. MakkreelyF. Rodi, Eds.). Princeton University Press.
- Djemili, R. (2019). Memorable stories de simple rules in Curious Expedition. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 127-135). TayloryFrancis.

- Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Arco/Libros.
- Drachen, A. (2009). Role-Playing Games: The State of Knowledge. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. In *Proceedings of DiGRA 2009*. DiGRA.
- Drachen, A., Copier, M., Hitchens, M., Montola, M., Eladhari, M. P., y Stenros, J. (2009). Role-Playing Games: The State of Knowledge. In *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009.
- Dragon's Lair*. (1983). Cinematronics.
- Dringus, L. P., y Ellis, T. (2010, Febrero). Temporal transitions in participation flow in an asynchronous discussion forum. *2010ComputersyEducation*, 54(2), 340-349. 10.1016/j.compedu.2009.08.011
- Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 39-50. 10.1007/978-3-319-48279-8_4
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., y Moore, R. J. (2007, abril). The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft. In *CHI '07: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery.
- Eagleton, T. (2019). *Una introducción a la teoría literaria*. Fondo de Cultura Económica.
- Eco, U.
 (1999). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo* (R. Pochtar, Trans.). Lumen.
 (2015). *Tratado de semiótica general*. Debolsillo.
- Eco, U., y Pochtar, R. (1999). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo* (R. Pochtar, Trans.). Lumen.
- Edwards, R.
 (2004a, January 28). *The Forge :: System Does Matter*. The Forge Forums. Recuperado en March 29, 2024, de http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html
 (2004b, October 14). *The Forge :: GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. The Forge Forums. Recuperado en Junio 22, 2022, de <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

- Egri, L. (2009). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Wildside Press.
- Eliade, M. (2018). *Lo sagrado y lo profano*. Paidós.
- Engelstein, G. (2019). *GameTek*. HarperCollins Publishers.
- Engelstein, G., y Shalev, I. (2020). *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*. CRC Press.
- Eno, B. (1996, Junio 8). *Generative Music - Brian Eno*. In Motion Magazine. Recuperado en April 14, 2024, de <https://www.inmotionmagazine.com/enol.html>
- Epstein, A. (2019). Dirty procedural narrative in We Happy Few. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 227-240). TaylorFrancis.
- Gervás, P., Concepción, E., León, C., Méndez, G., y Delatorre, P. (2019, Enero 29). The long path to narrative generation. *IBM Journal of Research and Development*, 63(1), 1-8.
- Falk, J., y Davenport, G. (2004). Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming. *Included in the following conference series: International Conference on Entertainment Computing*, 127–138.
- Fannon, S. P. (1996). *The Fantasy Role-playing Gamer's Bible*. Prima Pub.
- Fernández, C., y Thomson, A. (2012). Procedural Generation of Narrative Puzzles in Adventure Games: The Puzzle-Dice System. In *n Proceedings of the The third workshop on Procedural Content Generation in Games (PCG '12)*. Association for Computing Machinery (ACM). <http://dx.doi.org/10.1145/2538528.2538538>
- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. In *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play* (Issue 6). DiGRA/Utrecht School of the Arts.
- Fijak, M., y Stokalski, J. (2019). Beyond fun in Frostpunk. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 241-257). TaylorFrancis.
- Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*. University of Chicago Press.
- Finch, M. J. (2008) *A Quick Primer For Old School Gaming*. Mythmere Games.
- Fish, S. (1989). *Doing What Comes Naturally: Change, Rhetoric, and the Practice of Theory in LiteraryLegal Studies*. Duke University Press.

- Flowers, A., Magerko, B., y Mishra, P. (2006). Gamemasters and Interactive Story: A Categorization of Storytelling Techniques in Live Roleplaying. *Futureplay*, 8(1).
- Forster, E. M. (2023). *Aspects of the Novel*. Black Eagle Books.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish*. Pantheon Books.
- Fowler, A. (1982). *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Clarendon Press.
- Fox, J. (2017). *Some thoughts about GMless gaming*. blackarmada. Recuperado en March 13, 2021, de <https://blackarmada.com/some-thoughts-about-gmless-gaming>
- Frazer, J. G. (1963). *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*. Collier Books.
- Frege, G. (1973). Sobre el sentido y la denotación. In *Semántica filosófica: problemas y discusiones* (pp. 3-27). Siglo XXI.
- Freytag, G. (2012). *Die Technik des Dramas* (M. Plinke, Ed.). Autorenhaus.
- Fuller, D., y Magerko, B. (2010, junio). Shared Mental Models in Improvisational Performance. *Workshop on Intelligent Narrative Technologies at the Foundations of Digital Games Conference*, (15), 1-6. 10.1145/1822309.1822324
- Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.
- García Yebra, V. (Ed.). (2018). *Poética de Aristóteles* (V. García Yebra, Trans.). Editorial Gredos, S.A.
- Gennep, A. v. (1960). *The Rites of Passage*. University of Chicago Press.
- Gibson, W., y Ashbaugh, D. (1992). *Agrippa, a book of the dead*. K. Begos.
- Glaser, B. G., y Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine.
- Goethe, J. W. v. (2018). *Las afinidades electivas / Hermann y Dorotea* (J. Molina, Trans.). Austral.
- Goffman, E. (1986). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Northeastern University Press.
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking*. Hackett Publishing Company.
- Gorard, S. (2013). *Research Design: Creating Robust Approaches for the Social Sciences*. SAGE Publications.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: de Illusion to Immersion*. MIT Press.

- Green, D. (2016). *Procedural Content Generation for C++ Game Development*. Packt Publishing, Limited.
- Greimas, A. J. (2002). *Sémantique structurale: recherche de méthode*. Presses universitaires de France.
- Greimas, A. J., y Courtés, J. (1991). *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (E. Ballón Aguirre, Trans.). Gredos.
- Grinblat, J. (2019). Generating histories. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 179-193). Taylor Francis.
- Grossman, D. A., y Frieder, O. (2004). *Information Retrieval: Algorithms and Heuristics*. Springer.
- Grouling, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland, Incorporated, Publishers.
- Hall, C. (2022, June 30). *Kickstarter's Zine Quest is moving back to February, and the change will be permanent*. Polygon. Recuperado en Octubre 19, 2022, de <https://www.polygon.com/23189559/kickstarter-zinequest-date-change-february-indie-rpg-controversy>
- Hamilton, J. (2020, August 29). *Less Rules To Do More – Aboleth Overlords*. Aboleth Overlords. Recuperado en March 31, 2024, de <https://aboleth-overlords.com/2020/08/29/less-rules-to-do-more/>
- Hammer, J. (2007). Agency and authority in role-playing texts. In M. KnobelyC. Lankshear (Eds.), *A New Literacies Sampler* (Vol. 29, pp. 67-95). P. Lang.
- Hammersley, M., y Atkinson, P. (1994). *Etnografía: Métodos de investigación*. Paidós.
- (2019). *Ethnography: Principles in Practice*. Routledge.
- Han, J., Kamber, M., y Pei, J. (2011). *Data Mining: Concepts and Techniques, 3rd edition*. Elsevier Science.
- Heading, B. (1982). The man and the mask: A discussion of role-theory (J. A. Jackson, Ed.). In *Role. Volume 4, Sociological Studies*. Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (2019). *Ser y tiempo* (J. E. Rivera Cruchaga, Trans.). Editorial Universitaria.

- Hendrikx, M., Meijer, S., Van der Velden, J., y Iosup, A. (2011). Procedural Content Generation for Games: A Survey. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*.
- Herman, D.
 (2002). *Story logic : problems and possibilities of narrative*. University of Nebraska Press.
 (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley.
- Herman, D., Jahn, M., y Ryan, M.-L. (Eds.). (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.
- Hernandez, M. (2014, April 12). *Using “Yes, and...” in Tabletop Roleplaying – Mythcreants*. Mythcreants. Recuperado en April 6, 2024, de <https://mythcreants.com/blog/using-yes-and-in-tabletop-roleplaying/>
- Hiranand, R. (2015, June 18). *Exploring the whole galaxy of ‘No Man’s Sky’*. CNN. Recuperado en october 17, 2019, de <https://edition.cnn.com/2015/06/18/tech/no-mans-sky-sean-murray/index.html>
- Hirst, T.
 (2008a, April 7). *Narrative Structure | Digital Worlds - Distorted Reality*. digitalworlds. Recuperado en marzo 10, 2022, de <https://digitalworlds.wordpress.com/category/game-studies/narrative-structure/>
 (2008b, abril 5). *Emergent Stories | Digital Worlds – Distorted Reality*. digitalworlds. Recuperado en diciembre 12, 2019, de <https://digitalworlds.wordpress.com/2008/04/05/emergent-stories/>
- Hodge, A. (Ed.). (2000). *Twentieth Century Actor Training*. Routledge.
- Holmes, J. E. (1980, November). Confessions of a Dungeon Master. *Psychology*, 84–88. *HolmesyCompany*. (1987). Universal Editrice.
- Homs, C. (2021). *To Create a Game Master: A Decalogue for Procedural Generation of Interactive Stories*. Universitat Politècnica de Catalunya.
 10.13140/RG.2.2.15031.85922
- Horneman, J. (2019). Adapting content to player choices. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 37-49). TayloryFrancis.

- Howard, J. (2022). *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. CRC Press.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens* (E. Imaz, Trans.). Alianza Editorial.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. northwestern.edu. Recuperado en enero 1, 2010, de <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Hunter, D., McCallum, J., y Howes, D. (2019). Defining Exploratory-Descriptive Qualitative (EDQ) research and considering its application to healthcare. *Journal of Nursing and Health Care*, 4.
- Hutcheon, L., y O'Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- Ingarden, R.
 (1989). *Estética de la recepción* (R. Warning, Ed.). Visor.
 (2005). *La comprensión de la obra de arte literaria* (G. H. Nyenhuis, Trans.). Universidad Iberoamericana/Departamento de letras.
- Ingold, J. (2019). Designing for narrative momentum. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 75-91). TaylorFrancis.
- Irigoyen, L. (2017). *La construcción narrativa en los juegos de rol: desde los RPGs tradicionales hasta los MMORPGs*. Universidad de Santiago de Compostela (Tesis doctoral).
- Iser, W. (2022). *El acto de leer* (J. A. Gimbernat, Trans.). Taurus.
- Jakobson, R. (1960). "Linguistics and Poetics" in *Style in Language*. Mit Press.
- James, E., y Mendlesohn, F. (Eds.). (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.
- Järvinen, A. (2009). *Games Without Frontiers: Methods for Game Studies and Design*. VDM, Verlag Dr. Müller.
- Jauss, H. R.
 (1986). *Experiencia estética y hermenéutica literaria: ensayos en el campo de la experiencia estética*. Taurus.
 (2000). *La historia de la literatura como provocación*. Ed. Península.
- Jenkins, H.

- (2002). *Game Design as Narrative Architecture*. mit.edu. Recuperado en septiembre 12, 2021, de <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- (2009, December 12). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday) — Pop Junctions*. Pop Junctions. Recuperado en April 6, 2024, de https://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- (2010, June 21). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited — Pop Junctions*. Pop Junctions. Recuperado en April 6, 2024, de https://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Johnstone, K. (2018). *Impro: Improvisation and the Theatre*. Bloomsbury Academic.
- Juul, J.
- (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30–45). Utrecht University.
- (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.
- Kazemi, D. (2019). Keeping procedural generation simple. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 17-23). TayloryFrancis.
- Keen, S. (2006, octubre). A Theory of Narrative Empathy. *Narrative*, 14(3), 207-236.
- Keenan, T., y Hill, B. (2019). Curated narrative Duskers. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 91-103). TayloryFrancis.
- Khatchadourian, R. (2015, May 11). *The Galaxy-Sized Video Game*. The New Yorker. Recuperado en febrero 18, 2021, de <https://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian>
- Kim, J.

- (2003a). *On Game Jam Culture and Minimalist RPGs*. Geeknative. Recuperado en junio 15, 2022, de https://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html
- (2003b, Febrero 14). The Threefold Model FAQ. Recuperado en Junio 15, 2022, de https://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html
- King, S. (2018). *Mientras escribo* (J. Homedes Beutnagel, Trans.). Punto de Lectura.
- Kirchoff, M. (Ed.). (1998). *The Art of the DragonLance Saga*. Wizards of the Coast.
- Kitkowski, A. (2002). *Co-operative Roleplay: An Interview with Ian Millington*. ptgptb. Recuperado en marzo 12, 2019, de <http://www.ptgptb.org/0020/coop.html>
- Kline, D. (2019). Dramatic play in The Sims. In T. X. Shorty T. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 113-126). Taylor Francis.
- Kline, D., y Hetu, L. (2011). AI of Darkspore. *Conference on Artificial Intelligence in Interactive Digital Entertainment*.
- Klopfer, E., Squire, K., y Jenkins, H. (2002). Environmental detectives PDAs as a Window into a virtual simulated world. *IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education*, 95-98. 10.1109/WMTE.2002.1039227
- Kluge, J. (2018). *Why to play GMless*. tearlessretina. Recuperado en agosto 30, 2021, de <https://tearlessretina.blogspot.com/2018/12/why-to-play-gmless.html>
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D., y Sezen, T. İ. (Eds.). (2017). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge.
- Koenitz, H., Haahr, M., Ferri, G., y Sezen, T. I. (2015). The Ontology Project for Interactive Digital Narrative. *8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS*, 397.
- Kolarevic, B. (2000, Septiembre 28). 'Morphogenesis and Computational Architectures'. *Proceedings of the 4th Conference of Congreso Iberoamericano de Grafica Digital, SIGRADI 2000 - Construindo (n)o Espaço Digital (Constructing the Digital Space)*, 98-103.
- Korn, O., Blatz, M., Rees, A., y Schaal, J. (2017, Abril). Procedural Content Generation for Game Props? A Study on the Effects on User Experience. *Computers in Entertainment*, 15(2), 1-15.

- Kreminski, M. (2020). *Designing to Support Authorship Play in Emergent Narrative Games*. UC Santa Cruz Electronic Theses and Dissertations.
- Kreminski, M., Acharya, D., y Junius, N. (2019). Cozy Mystery Construction Kit: prototyping toward an AI-assisted collaborative storytelling mystery game. *Conference: Foundations of Digital Games*, 1-9. 10.1145/3337722.3341853
- Kreminski, M., y Mateas, M. (2021a). A Coauthorship-Centric History of Interactive Emergent Narrative. (A. MitchellyM. Vosmeer, Eds.). *Interactive Storytelling. ICIDS. Lecture Notes in Computer Science*, 13138.
- (2021b, diciembre 7). Toward Narrative Instruments [ICIDS 2021]. In *Interactive Storytelling: 14th International Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 499–508). Springer-Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-030-92300-6_50
- Kreminski, M., Samuel, B., Melcer, E., y Wardrip-Fruin, N. (2019, 10 8). Evaluating AI-Based Games through Retellings. *Fifteenth AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 15(1), 45-51. <https://doi.org/10.1609/aiide.v15i1.5223>
- Kreminski, M. y Wardrip-Fruin, N. (2018). Sketching a Map of the Storylets Design Space (R. Rouse, H. Koenitz, y M. Haahr, Eds.). *Interactive Storytelling. ICIDS 2018*. (Springer, Cham. ed., Issue vol 11318., pp. 160–164). Lecture Notes in Computer Science.) https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_14
- Kybartas, Q., y Bidarra, R. (2016, marzo). A Survey on Story Generation Techniques for Authoring Computational Narratives. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, (99). 10.1109/TCIAIG.2016.2546063
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0 : critical theory and new media in an Era of Globalization*. Johns Hopkins University Press.
- Lankoski, P., Björk, S., y Al., E. (2015). *Game Research Methods: An Overview* (P. Lankoski y S. Björk, Eds.). ETC Press.
- Laurel, B. (2014). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley.
- Laws, R. D.

- (1995). *The Hidden Art: Slouching Towards A Critical Framework for RPGs*.
www.rpg.net. Recuperado en agosto 22, 2021, de:
<https://web.archive.org/web/20060822070650/http://www.rpg.net/oracle/essays/hiddenart.html>
- (2002). *Robin's Laws of Good Game Mastering* (S. Jackson, Ed.). Steve Jackson Games, Incorporated.
- Lazer-Walker, M. (2019). Generating in the real world. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 209-227). TaylorFrancis.
- Leach, N. (2009). 'Digital Morphogenesis'. *Architectural Design*, (79), 32-37.
- Leblanc, M. (2000). *Formal Design Tools: Emergent Complexity, Emergent Narrative*.
8kindsoffun. Recuperado en abril 12, 2019, de <http://www.8kindsoffun.com/>
- Lebowitz, J. (2017). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. CRC Press.
- Leist, B., y Garriott, R. (2018). *LARP*. Kehrler.
- Levine, K. (2014, December 16). *Mordor, We Wrote. Shadow of Mordor is Tolkien meets...* | by Ken Levine | Matter. Medium. Recuperado en marzo 7, 2019, de <https://medium.com/matter/the-road-goes-ever-on-105f33453e55>
- Levy, S., y Cohen, D. (Executive Producers). (2016). *The Stranger Things* [TV series]. 21 Laps Entertainment.
- Li, N., y Wu, D. D. (2010). Using text mining and sentiment analysis for online forums hotspot detection and forecast. *Decision Support Systems*, 48(2), 354-368.
<https://doi.org/10.1016/j.dss.2009.09.003>
- Lindenmayer, A., y Aversa, D. (2015). *History and techniques used in the modern video-game industry*. davideaversa. Recuperado en agosto 14, 2020, de <https://www.davideaversa.it/wp-content/uploads/2015/06/Procedural-Contents-Generation.pdf>
- Lotman, I. M., y Navarro, D. (1998). *La semiosfera: Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. II* (D. Navarro, Ed.; D. Navarro, Trans.). Cátedra.
- Louchart, S., y Aylett, R. (2003, September 15-17). Solving the Narrative Paradox in VEs – Lessons de RPGs. In *Conference: Intelligent Agents, 4th International Workshop, IVA 2003, Kloster Irsee, Germany Proceedings*. 10.1007/978-3-540-39396-2_41

- Louchart, S., Truesdale, J., Suttie, N., y Aylett, R. (2017). Emergent Narrative: Past, Present and Future of an Interactive Storytelling Approach. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, y T. İ. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (pp. 185-200). Routledge.
- Lumpkin, S. (2019). Procedural storytelling in DungeonsyDragons. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 257-270). TayloryFrancis.
- Mack, J. (2002). *Role-Playing Games Glossary*. ozemail. Recuperado en abril 14, 2022, de <https://web.archive.org/web/20060614045916/http://members.ozemail.com.au/~tarim/rpg/rpggloss.htm>
- Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game : a new performing art*. McFarland, Incorporated, Publishers.
- Manen, M. V. (2006). Writing qualitatively, or the demands of writing. *Qualitative Health Research*, 16(5), 713-722.
- Martín, M., y Porta, A. (2022). Puzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. In *Géneros de la animación* (Issue Núm. 14 (2022)). <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>
- Mason, S., Stagg, C., Wardrip-Fruin, N., y Mateas, M. (2019, agosto). Lume: A System for Procedural Story Generation. *The Fourteenth International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '19)*, (9), 26-30. <https://doi.org/10.1145/3337722.3337759>
- Mateas, M. (1997). An oz-centric review of interactive drama and believable agents. *Technical Report CMU-CS-97-156*.
- Mateas, M., y Stern, A. (2003a). Integrating plot, character and natural language processing in the interactive drama Façade. (S. Göbel, Ed.). *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) Conference*.
- (2003b, April). *Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*.
- McKee, R. (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.

- McKenna, B., Gardner, L., y Myers, M. D. (2010). Chaotic Worlds: An Analysis of World of Warcraft. *Sustainable IT Collaboration Around the Globe. 16th Americas Conference on Information Systems, AMCIS*.
- Mehan, H. (2013). *Learning Lessons: Social Organization in the Classroom*. Harvard University Press.
- Merton, R. K. (1968). *Social theory and social structure*. Free Press.
- Millington, I. (2019). *AI for Games*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Mizer, N. J. (2020). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. Springer International Publishing.
- Montfort, N. (2014). *Strachey's Love Letters (Reimplementation)*. Nick Montfort. Recuperado en Enero 14, 2020, de https://nickm.com/memslam/love_letters.html
- Montola, M., Stenros, J., y Waern, A. (2009). Philosophies and strategies of pervasive larp design. In *Larp, the universe and everything* (pp. 197-222). Knutepunkt.
- (2017). *Pervasive Games: Theory and Design*. Taylor & Francis Group.
- Moreno, J. L. (1947). *The Theatre of spontaneity*. Beacon House.
- Morera, J. (2017). *¡Hexplora! Una Guía Introductoria al Sandbox de la Vieja Escuela*. 77Mundos.
- Morton, M. (2023, January 30). *Development of Left 4 Dead by Mike Booth GDC Lecture*. YouTube. Recuperado en March 30, 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=PJNQI3K58CQ>
- Murray, J. (2019). Generated right in the feels. In T. X. Shorty T. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 23-37). Taylor & Francis.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierto : el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Nabokov, V. V. (1962). *Pale Fire: A Novel*. Putnam.
- Nakamura, L. (2009). Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128-14. <http://dx.doi.org/10.1080/15295030902860252>

- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Navarro, V. (2013). *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Universitat Rovira i Virgili.
- Navia-Osorio, M. L. (2000). *Los juegos de rol de "espadas y brujería" para ordenador. Un análisis de los más populares en España entre 1989 y 1995*. Universidad Complutense de Madrid (Tesis doctoral).
- Nelson, T. A. (1965). File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate. In *Proc. 20th National Conference* (pp. 84-100). Association for Computing Machinery.
- Nesmith, B. (2023, marzo 3). *Making of Skyrim's Radiant Story System*. magfest.org.
Recuperado en junio 5, 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=gKBx4kFvaaE>
- Neuman, J. V. (1940). *Theory of Self-reproducing Automata*. A. W. Burks.
- Niehaus, J. (2011). *Cognitive Models of Discourse Comprehension for Narrative Generation*. PhD thesis, North Carolina State University.
- Nielsen, D. (2015). Identity Performance in Roleplaying Games. *Computers and Composition*, 38(1), 45-56.
- O'Neil, B. (2013). *A Computational Model of Suspense for the Augmentation of Intelligent Story Generation*. PhD thesis, Georgia Institute of Technology.
- Orr Industry Report*. (2022, 12 15). Roll20 Wiki. Recuperado en Diciembre 21, 2022, de https://wiki.roll20.net/Orr_Industry_Report
- Pandatheist. (2022, mayo 4). *Revisiting the NSR*. boneboxchant. Recuperado en marzo 2, 2023, de <https://boneboxchant.wordpress.com/2022/05/04/revisiting-the-nsr/>
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.
- Pavić, M. (2011). *Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel in 100.000 Words* (C. Pribičević-Zorić, Trans.). Dereta.
- Pearce, C. (2007). Narrative Environments: de Disneyland to World of Warcraft. In F. v. Borries, S. P. Walz, M. Böttger, D. Davidson, H. Kelley, y J. Kücklich (Eds.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Walter de Gruyter GmbH.

- Peinado, F., y Gervás, P. (2004). Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment Second International Conference, TIDSE 2004*, 48-56.
- Perez, M.R.B., Eisemann, E., y Bidarra, R. (2021). *A Synset-Based Recommender Method for Mixed-Initiative Narrative World Creation* (A. MitchellyM. Vosmeer, Eds.; Vol. 13138). En *Interactive Storytelling: 14th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2021*, Tallinn, Estonia. Proceedings. Springer International Publishing.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, de Chess to Role-playing Games*. Unreason Press.
- Peterson, J. (2021). *Game Wizards: The Epic Battle for DungeonsyDragons*. MIT Press.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Plans, D., y Morelli, D. (2012, Septiembre). Experience-Driven Procedural Music Generation for Games. *IEEE transactions on computational intelligence and ai in games*, 4(3), 192-198.
- Polti, G.
 (1912). *Les Trente-six situations dramatiques*. Mercure de France.
 (2018). *Las 36 Situaciones Dramáticas* (A. Silisque, Trans.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Polya, G., y Pólya, G. (2014). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Porr, L. (2020, September 8). *A robot wrote this entire article. Are you scared yet, human? | GPT-3*. The Guardian. Recuperado en April 14, 2024, de <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/08/robot-wrote-this-article-gpt-3>
- Porter, G. (1994). Where We've Been, Where We're Going: A Preliminary Taxonomy for Role-Playing Games. *INTER*ACTION*, 1(1).
https://web.archive.org/web/20110629093643/http://www.rpg.net/oracle/essays/where_wevebeen.html
- Prince, G.
 (1987). *A dictionary of narratology*. University of Nebraska Press.

- (2012). *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*. De Gruyter.
- Proctor, J. (1993, marzo-abril). PBM Corner: Not Just for a Dull Evening. *White Wolf Magazine*, (35), 51.
- Propp, V. Y. (2012). *The Russian Folktale by Vladimir Yakovlevich Propp* (S. E. S. Forrester, Ed.; S. E. S. Forrester, Trans.). Wayne State University Press.
- Pualani, J. (2019). *An Exploratory Study of Individuals Who Play Fantasy Tabletop Role-Playing Games: A Heuristic Exploration*. Ashford University ProQuest Dissertations Publishing. (Tesis doctoral).
- Pulkkinen, J.-M. (2014). *Design Values of Digital Role-Playing Games*. University of Tampere.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard.
- Ranera, P. (1999). *Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario*. Universidad Complutense de Madrid (Tesis doctoral).
- Rapp, U. (1984). Simulation and Imagination: Mimesis as Play. In *Mimesis in Contemporary Theory*. John Benjamins Publishing Co.
- Reeves, C. H. (1952). The Aristotelian Concept of the Tragic Hero. *The American Journal of Philology*, 73(2), 172–188. <https://doi.org/10.2307/291812>
- Renkema, J. (2004). *Introduction to Discourse Studies*. John Benjamins Pub.
- Ricoeur, P. (2021). *Tiempo y Narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. Amazon Digital Services LLC - KDP Print US.
- Riedl, M. O. (2004). *Narrative Generation: Balancing Plot and Character*. PhD Dissertation. Department of Computer Science, North Carolina State University.
- Riedl, M. O., y Young, R. M. (2003). Character-Focused Narrative Generation for Execution in Virtual Worlds. *International Conference on Virtual Storytelling, LNCS, volume 2897*, 47–56.
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. Routledge.
- Roberts, S. (2017, February 14). Christopher Strachey's Nineteen-Fifties Love Machine. *The New Yorker*.
<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/christopher-stracheys-nineteen-fifties-love-machine>

- roBurky. (2009). *Alice and Kev*. alicelandkev. Recuperado en Marzo 30, 2020, de <https://aliceandkev.wordpress.com/>
- Rodari, G. (2006). *Gramática de la fantasía : introducción al arte de inventar historias*. Ediciones del Bronce.
- Rodríguez, F. J. (2008). *Géneros literarios y mundos posibles* (F. J. Rodríguez, Ed.). Eneida.
- Rodríguez, S. (2020). *El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol. Estudio de multicazos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años*. Universidad de Barcelona (Tesis doctoral).
- Rodriguez-Abud, J. A., y Mendez-Vazquez, A. (2022, octubre 23). Analysis of Procedural Generated Textures for Video Games Using a CycleGAN. *Mexican International Conference on Artificial Intelligence, LNAI, volume 13613*, 239–251. 10.1007/978-3-031-19496-2_18
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Rollings, A., y Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Roth, C. (2015). *Experiencing Interactive Storytelling*. VU University Amsterdam. Tesis doctoral.
- Rouse III, R. (2019). Heavily authored dynamic storytelling in Church in the dark. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design*. TayloryFrancis.
- Roy, J. (2022, March 19). *Solo Journaling RPGs Are Great Storytelling Tools for IndividualsyGaming Groups*. CBR. Recuperado en junio 26, 2022, de <https://www.cbr.com/solo-journaling-rpg-storytelling-individuals-groups/>
- Rueda-Serón, J. A. (2018). *Las actividades de juego de rol en el marco de una propuesta en la formación inicial del profesorado de ciencias de educación secundaria contextualizada en el problema del calentamiento global*. UMA Editorial (Tesis doctoral). <https://hdl.handle.net/10630/17317>
- Russell, B. (2010). *Autobiografía* (P. García PuenteyP. d. Carril, Trans.). Editora y Distribuidora Hispano Americana, S.A.
- Ryan, M.-L.

- (1997). Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción. In <http://dx.doi.org/10.18800/lexis.202301.011> (pp. 181-205).
<http://dx.doi.org/10.18800/lexis.202301.011>
- (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press.
- (2006). *Avatars Of Story (Electronic Mediations)*. University of Minnesota Press.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. MIT Press.
- Salgado, E. (2019). Los estudios del discurso en las ciencias sociales. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 21(1), 219-223.
- Samuel, B. (2016). *Crafting Stories Through Play*. UC Santa Cruz Electronic Theses and Dissertations. <http://escholarship.org/uc/item/6nw5x48d>
- Sand, R., y Bech, M. (2014). The importance of contextualization. Anthropological reflections on descriptive analysis, its limitations and implications. *Anthropology & Medicine*, 21(3), 345-356. 10.1080/13648470.2013.876355
- Sanderson, B. (2024). *Curso de escritura creativa*. Ediciones B.
- Sanneh, K. (2021). *Major Labels: A History of Popular Music in Seven Genres*. Canongate Books.
- Saussure, F. d. (1991). *Curso de lingüística general* (C. Bally, M. Armiño, A. Riedlinger, y A. Sechehaye, Eds.; M. Armiño, Trans.). Ediciones Akal.
- Schaeffer, J.-M. (2002). *Por qué la ficción?* (J. L. Sánchez-Silva, Trans.). Lengua de Trapo.
- Schechner, R.
- (1970). Guerrilla Theatre: May 1970. *The Drama Review*, 14(3), 163-168.
- (1985). *Between Theater & Anthropology*. University of Pennsylvania Press.
- (2003). *Performance Theory*. Routledge.
- (2006). *Performance studies : an introduction*. Routledge.
- Schick, L. (1990). *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Prometheus Books.
- Schilling, J. (2006). On the pragmatics of qualitative assessment: Designing the process for content analysis. *European Journal of Psychological Assessment*, 22(1), 28-37.
<https://doi.org/10.1027/1015-5759.22.1.28>

- Sevillano, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Shaker, N., Togelius, J., y Nelson, M. J. (2016). *Procedural Content Generation in Games*. Springer International Publishing.
- Short, E. (2014, febrero 14). *Introducing Versu*. emshort.blog. Recuperado en April 14, 2021, de <https://emshort.blog/2013/02/14/introducing-versu/>
- Short, T., y Adams, T. (Eds.). (2017). *Procedural Generation in Game Design*. CRC Press, TayloryFrancis Group. (2019). *Procedural Storytelling in Game Design*. TayloryFrancis.
- Sicart, M. (2008). *Defining Game Mechanics*. Game Studies. Recuperado en April 6, 2021, de <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sims, W. (2015). World of Warcraft. In *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. John WileySons. 10.1002/9781118767771.wbiedcs026
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. Clarkson Potter/Ten Speed.
- Slack, J. (2017). *The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games that People Can't Stop Playing*. Crazy Like a Box.
- Smed, J., y Suovuo, T. B. (2018). The Digital Campfire: An Ontology of Interactive Digital Storytelling. In J. Thakur (Ed.), *Modern Perspectives on Virtual Communications and Social Networking*. IGI Global.
- Smith, B. (1979). Roman Ingarden: Ontological Foundations for Literary Theory. In J. Odmark (Ed.), *Language, Literature and Meaning I: Problems of Literary Theory* (pp. 373-390). John Benjamins Publishing Company.
- Smith, G. (2015). An Analog History of Procedural Content Generation. *International Conference on Foundations of Digital Games*.
- Snow, K. (2019). Uncanny Text: Blending static and procedural fiction. In T. X. ShortyT. Adams (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 103-113). TayloryFrancis.
- Souriau, É. (1950). *Les deux cent mille situations dramatiques*. Flammarion.
- Spradley, J. P. (2016). *The Ethnographic Interview*. Waveland Press, Incorporated.

- Stableford, B. (2009). *The A to Z of Fantasy Literature*. Scarecrow Press.
- Stavropoulos, J. (2022). *How to use de X card*. Recuperado en abril, 14, 2022, de <http://tinyurl.com/x-card-rpg>
- Stenros, J., Montola, M., y Mäyrä, F. (2007). Pervasive Games in Ludic Society. *Future Play 2007 conference proceedings*.
- Suits, B. H. (1978). *The grasshopper : games, life, and Utopia*. University of Toronto Press.
- Suttie, N., Louchart, S., Aylett, R., y Lim, T. (2013). Theoretical considerations towards authoring emergent narrative (H. Koenitz, Ed.). *Interactive Storytelling. Proceedings of the 6th International Conference, ICIDS 2013, LNCS(8230)*.
- Szilas, N. (2003). IDtension: A narrative engine for interactive drama (S. Göbel, Ed.). *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) Conference*.
- Todorov, T. (1978). *Les genres du discours*. Éditions du Seuil.
- Tomashevskii, B. V. (1982). *Teoría de la literatura*. Ediciones Akal.
- Torrebejano, A. (2024). *Intermedialidad y transmedialidad en los mundos narrativos de los juegos de rol en vivo*. Universidad de granada.
- Torres, M. L. (2006). *Morelli: un escritor de otros lados*. omni-bus.com. Recuperado en Junio 3, 2022, de <https://www.omni-bus.com/n8/morelli.html>
- Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland, Incorporated, Publishers.
- Trojan, F. (1924). Wege zu einer vergleichenden Wissenschaft von der dichterischen Komposition. In O. Walzel (Ed.), *Vom Geiste neuer Literaturforschung*: (pp. 90-96). J. Wahle and V. Klemperer.
- Truesdale, J., Louchart, S., Hastie, H., Aylett, R. S., y Koenitz, H. (2013). Suitability of modelling context for use within emergent narrative. *Interactive Storytelling. Proceedings of the 6th International Conference, ICIDS 2013, LNCS(8230)*.
- Tychsen, A. (2006). Role playing games: comparative analysis across two media platforms. In *Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment (IE '06) (75–82.)*. Murdoch University.

- Tychsen, A., Hitchens, M., Aylett, R., y Louchart, S. (2009). Modelling game master-based story facilitation in multi-player role-playing games. *AAAI Spring Symposium Interactive Narrative Technologies II*, vSS09(06).
- Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T., y Kavakli, M. (2006, Julio). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. *Games and Culture*, 1(3), 252–275. 10.1177/1555412006290445
- Tyler-Jones, M. (2013, Agosto 30). *Is this an insight on the Narrative Paradox?* YouTube: Home. Recuperado en Junio 28, 2020, de <https://generic.wordpress.soton.ac.uk/archaeology/2013/08/30/is-this-an-insight-on-the-narrative-paradox/>
- Tzara, T., y Béhar, H. (1920). Dada manifiesto sur l'amour faible et l'amour amer. En Tzara, T., y Béhar, H. (1975) *Tristan Tzara: Oeuvres completes*. Flammarion.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Robinbook, Ediciones S.L.
- Vygotsky, L. (1978). The Role of Play in Development. In *Mind in Society* (pp. 92-104). Harvard University Press.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- Wands, B. (2006). *Art of the digital age* (B. Wands, Ed.). ThamesyHudson.
- Wardrip, N. (2004). What Hypertext Is. In *HYPertext '04: Proceedings of the fifteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia* (pp. 126–127). Brown University. <https://doi.org/10.1145/1012807.1012844>
- Weallans, A., Louchart, S., Aylett, R. S., y Young, R. M. (2012). Distributed drama management: Beyond double appraisal in emergent narrative (D. Oyarzun, F. Peinado, A. Elizalde, y G. Méndez, Eds.). *Fifth International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS), LNCS(7648)*.
- Weber, M. (1964). *Economía y sociedad: esbozo de sociología comprensiva* (J. WinckelmannyJ. Medina Echavarría, Eds.; J. Medina Echavarría, Trans.). Fondo de Cultura Económica.
- Werth, P. (1999). *Text Worlds (Textual Explorations)*. Longman.
- Whitton, N. (2009). *Learning with Digital Games : A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. TayloryFrancis Group.

- Wilson, M. (2015, July 16). *How 4 Designers Built A Game With 18.4 Quintillion Unique Planets*. Fast Company. Recuperado en April 2, 2019, de <https://www.fastcompany.com/3048667/how-4-designers-built-a-game-with-184-quintillion-unique-planets>
- Wired. (2022, April 28). Inside the 40 Year-Long DungeonsyDragons Game | Obsessed | WIRED. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=nJ-ehbVQYxI>
- Wolfreys, J. (Ed.). (2002). *Edinburgh Encyclopaedia of Modern Criticism and Theory*. Edinburgh University Press.
- Wood. (2022, octubre 10). *TrustlessnessyCentralization in TTRPGs*. liberludorum. Recuperado en noviembre 11, 2022, de <https://liberludorum.com/2022/10/10/trustlessness-centralization-in-ttrpgs/>
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland, Incorporated, Publishers.
- Yannakakis, G., Liapis, A., y Alexopoulos, C. (2014). Mixed-initiative co-creativity. In *9th International Conference on the Foundations of Digital Game* (pp. 1-8).
- Yannakakis, G., Nelson, M., Preuss, M., y Bidarra, R. (2019, marzo). Orchestrating Game Generation. *IEEE Transactions on Games*, 11(1), 48 - 68. 10.1109/TG.2018.2870876
- Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997). *Role Play: Theory and Practice*. SAGE Publications.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environment. *Presence TeleoperatorsyVirtual Environments*, 15(3), 309-329. 10.1162/pres.15.3.309
- Young, M. J. (2005). *Theory 101: System and the Shared Imagined Space*. Places to Go, People to Be. Recuperado en enero 02, 2022, de <http://www.ptgptb.org/0026/theory101-01.html>
- Zagal, J. P., y Deterding, S. (Eds.). (2018). *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.
- Zahorski, K. J., y Boyer, R. H. (1979). *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide* (M. B. Tymn, K. J. Zahorski, y R. H. Boyer, Eds.). R. R. Bowker Company.
- Zalka, C. (2017). *Collaborative Storytelling 2.0: A framework for studying forum-based role-playing games*. Bowling Green State University. American Culture Studies Ph.D. Dissertations. 93. (Tesis doctoral).

9.2. Ludografía

- Adams, T. (2006). *Dwarf Fortress*. Bay 12 Games.
- Allen, K. (2018). *Trouble for hire*. ndpdesign.
- André, K. S. (1988). *Wasteland I*. Electronic Arts.
- Apothecaria*. (2020). <https://blackwellwriter.itch.io/apothecaria>.
- ARK*. (2017). Studio Wildcard.
- Arneson, D. (1975). *Supplement II: Blackmoor*. TSR Rules.
- Arthur, W.H. (2020). *Hamlet*. W.H. Arthur.
- Baker, M., y Baker, V. (2010). *Apocalypse World*.
- Baldur's Gate I*. (1998). Interplay.
- Baldur's Gate III*. (2023). Larian Studios.
- Balsera, L. (2013). *Fate: Core System*. Evil Hat Productions.
- Bard's Tale: Tales of the Unknown*. (1985). Electronic Arts.
- Barker, M. A. R. (1975). *Empire of Petal Throne*. TSR.
- Beach, E. (2016). *Civilization VI*. Firaxis Games.
- Beyond: Two Souls*. (2013). Quantic Dream.
- BioShock*. (2007). 2K Boston.
- Bissette, C. (2021). *The Wretched*. <https://loottheroom.itch.io/wretched>
- Blackburn, J. R., y Kenzer, D. (2001). *Hackmaster*. KenzeryCompany.
- Blade Runner*. (1997). Westwood Studios.
- Blas, P. d., y Corcín, Á. (2014). *Pequeños detectives monstruos: Libro básico*. Nosolorol Ediciones.
- BloodBorne*. (2015). FromSoftware.
- Caves of Qud*. (2015). Freehold Games.
- Chalk, G. (1981). *Cry Havoc*. Standard Games and Publications.
- Charlton, C., Curtis, J., Fenlon, P., y Marvin, S. (1980). *Rolemaster*. Iron Crown Enterprises.
- Chenault, S., Golden, M., y Doyel, R. (2004). *CastlesyCrusades* (1st ed.). Troll Lord Games.
- Colossal Cave Adventure*. (1976). Crowther.
- Cook, D., Gygax, G., y Arneson, D. (1981). *DungeonsyDragons Fantasy Adventure Game: Expert Rule Book* (D. CookyS. Marsh, Eds.). TSR Hobbies.
- Cook, M. (2013). *Numenera*. Monte Cook Games, LLC.

- Crusader Kings II*. (2012). Paradox Development Studio.
- Dark Souls I*. (2011). FromSoftware.
- Detroit: Become Human*. (2018). Quantic Dream.
- Diablo*. (1996). Blizzard Entertainment.
- Divinity: Original Sin II*. (2017). Larian Studios.
- Elden Ring*. (2022). FromSoftware.
- Elder Scrolls: Skyrim*. (2013). Bethesda Game Studios.
- Elite*. (1984). Acornsoft.
- EVE Online*. (2003). CCP Games.
- Eye of the Beholder*. (1991). Strategic Simulations, Inc.
- Fiasco*. (2009). Bully Pulpit Games.
- Fox, T. (2015). *Undertale*. Fangamer.
- FUDGE*. (1992). Grey Ghost Press.
- FURPG*. (2010). Peril Planet.
- Genesys*. (2017). Fantasy Flight Games.
- Gettysburg*. (1958). Avalon Hill.
- Ghostbusters*. (1984). West End Games.
- Gorden, G. (1989). *DC Heroes* (2nd ed.). Mayfair Games.
- Gordon, G. (1990). *Torg Replaying Game Box*. West End Games, Incorporated.
- Greenwood, D. (1985). *Advanced Squad Leader*. Avalon Hill.
- Gygax, G. (1975). *Supplement I: Greyhawk*. TSR Rules.
- Gygax, G. (1976). *Dungeon Geomorphs*. TSR.
- Gygax, G. (1978a). *Monster manual : special reference book*. TSR.
- Gygax, G. (1978b). *Players Handbook*. TSR Hobbies.
- Gygax, G. (1979). *Dungeon masters guide*. TSR.
- Gygax, G. (1987). *Role-playing mastery*. Perigee Books.
- Gygax, G., y Perrin, S. (1971). *Chainmail*. TSR Rules.
- Harper, J. (2013). *Lasers and Feelings*.
- Harrison, J. (2021). *Artefact*. <https://mouseholepress.itch.io/artefact>
- Heavy Rain*. (2010). Quantic Dream.
- Henry, O. (2020). *Roads of Destiny: Stories*. Open Road Media.

- Hutchings, T. (2020). *Thousand year old vampire*. Tim Hutchings.
- Icwind Dale*. (2000). Interplay Entertainment.
- Indiana Jones*. (1984). TSR.
- Indiana Jones*. (1994). West End Games.
- Itras By*. (2012). Vagrant Workshop.
- Jackson, S. (1985). *GURPS*. Steve Jackson Games.
- Johnson, M. R. (2012). *Ultima Ratio Regum*.
- King, A. (2019). *We Are But Worms*. Riverhouse Games.
- Korppoo, K. (2015). *Cities Skylines*. Colossal Order.
- Kurvitz, R. (2019). *Disco Elysium*. ZA/UM.
- LaTorra, S., y Koebel, A. (2012). *Dungeon World*. Burning Wheel.
- Labyrinth Lord*. (2007). Goblinoid Games.
- Left 4 dead*. (2008). Valve.
- Life Is Strange*. (2015). Dontnod Entertainment.
- Mateas, M., y Stern, A. (2005). *Façade*. Procedural Arts.
- Men in Black: The Role-Playing Game*. (1997). West End Games.
- Middle-earth: Shadow of Mordor*. (2014). Monolith Productions.
- Miller, M., Chadwick, F., Harshman, J., y Wiseman, L. (1977). *Traveller*. Game Designers' Workshop.
- Millington, I. (2002). *Minions: A Collaborative Roleplaying Game*.
- Millington, I. (2014). *Ergo*.
- Morningstar, J. (2009). *Fiasco* (S. Segedy, Ed.). Bully Pulpit Games and Amusements.
- Mortarino, y Ramonda. (2014). A Scoundrel In The Deep. In *Worlds Without Master, N° 6*, Nov.
- Munchkin*. (2001). Steve Jackson Games.
- No Man's Sky*. (2016). Hello Games.
- Okada, T. (2021). *Alone Among the Stars*. Takuma Okada.
- On Stage!* (1995). DaS Production.
- Oracz, M. (2002). *De Profundis: Letters de The Abyss*. Hogshead Publishing.
- OSRIC*. (2006). Knights-n-Knaves.

- Patsaki, E. R., y Reyes, F. R. (2016). *Magissa: rol para niños : juego de rol para jugar con niños, a partir de 6 años*. Nosolorol.
- Petersen, S., y Willis, L. (1981). *The Call of Cthulhu*. Chaosium.
- Peterson, S., Harlick, B., y MacDonald, G. (1989). *Champions* (3rd ed.). Hero Games.
- Peterson, S., MacDonald, G., Harlick, B., y Greer, R. (1981). *Champions (role-playing game)*. Hero Games.
- Pokemon Go*. (2016). Niantic.
- Portal*. (2007). Valve.
- Price, J. (2022). *Notorious*. <https://alwayscheckers.itch.io/notorious>.
- Ramstack, K. (2021). *Alone on a Galactic Map*. K-Ramstack.
- Rein-Hagen, M. (1991). *Vampire: The Masquerade*. White Wolf.
- Rein-Hagen, M. (1992). *Vampiro: La mascarada*. Diseños Orbitales.
- Rein-Hagen, M. (1994). *Vampiro: la mascarada: un juego narrativo de horror personal*. La Factoría de Ideas.
- Rogue*. (1980). Epyx.
- Ross, J. (2022). *Trophy Dark*. Hedgemaze Press.
- Sands, M. (2022). *Monster of the Week* (S. Hickey, Ed.). Evil Hat Productions.
- The sentinel*. (1986). Firebird.
- Siembieda, K. (1983). *The Palladium RPG*. Palladium Books.
- Simbalist, E. E., y Backhaus, W. K. (1977). *Chivalry and Sorcery*. Fantasy Games Unlimited.
- Smith, C., y West End Games, Incorporated. (1994). *The Star Wars Sourcebook*. West End Games, Incorporated.
- Snow, K. (2022). *Southern Monsters*.
- Species*. (1995). West End Games.
- Stafford, G. (1985). *Pendragon* (3rd ed.). Chaosium.
- Stafford, G. (1989). *Prince Valiant: The Storytelling Game*. Chaosium.
- Stafford, G., Laws, R. D., Robertson, R., y Galeotti, M. (2003). *HeroQuest: Roleplaying in Glorantha* (S. MartinyM. Galeotti, Eds.). Issaries, Incorporated.
- Stafford, G., y Perrin, S. (1978). *RuneQuest*. Chaosium.
- Stålenhag, S. (2017). *Tales de the Loop*. Fria Ligan AB.
- St. Andre, K., Danforth, L., y Peters, J. (2020). *TunnelsyTrolls*. Editorial Hirukoa.

- Star Wars*. (1987). West End Games.
- Star Wars*. (2012). Fantasy Flight Games.
- Stellaris*. (2016). Paradox Interactive.
- Tevis, P. (2009). *A Penny for My Thoughts*. Evil Hat Productions.
- Theatrix*. (1993). Backstage Press.
- Tomkin, S. (2022). *Ironsworn*. The Hill Press.
- Torment: Tides of Numenera*. (2017). inXile.
- Turney, R. (1978). *Trolls and Trollkin*. Chaosium.
- Tweet, J. (1995). *Everway*. Wizards of the Coast.
- Tweet, J., y Rein-Hagen, M. (1987). *Ars Magica*. Lion Rampant.
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. (1992). Blue Sky Productions.
- Until Dawn*. (2015). Supermassive Games.
- The walking dead*. (2009). Telltale games.
- The Walking Dead*. (2012). Telltale Games.
- Wallis, J. (2001). *Las extraordinarias aventuras del barón de Munchausen: un juego de rol superlativo en un nuevo estilo escrito por el barón de Munchausen*. La Factoría de Ideas.
- Warhammer fantasy roleplay*. (1986). Games Workshop.
- Warhammer Fantasy Roleplay*. (2009). Fantasy Flight Games.
- Wedig, N. (2019). *Wish you Where here*. Teapot Dome Games.
- West End Games, Incorporated. (1998). *D6 Rulebook*. West End Games, Incorporated.
- Wichman, G., y Toy, M. (1980). *Rogue*.
- Wiśniewski, J., y Oracz, M. (2017). *This War of Mine: The Board Game*. Awaken Realms.
- World of Warcraft*. (2004). Blizzard Entertainment.
- Wright, W. (2000). *The Sims*.
- Wujcik, E. (1991). *Amber Diceless Roleplaying Game*. Phage Press.
- Wizards of the Coast. (2014). *Dungeon Master's Guide (D&D Core Rulebook)*. Wizards of the Coast Publishing.
- Wizards of the Coast. (2017). *Tomb of Annihilation*. Wizards of the Coast Publishing.
- Wizards of the Coast. (2022). *Player's Handbook (Dungeons & Dragons)*.
- Wizards of the Coast. (2014). *Monster Manual (Dungeons & Dragons)*.

9.3. Filmografia

Činčera, R. (Director). (1967). *Kinoautomat* [Film].

Kurosawa, A. (Director). (1950). *Rashomon* [Film].

Lyonne, N., Poehler, A., y Headland, L. (Executive Producers). (2019). *Russian Doll* [TV series].

Ramis, H. (Director). (1993). *Groundhog Day* [Film].

Reaves, M. (Executive Producer). (1983). *DungeonsyDragons (La serie animada)* [TV series]. TSR; Marvel Productions; CBS; Toei Animation.

Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. The Extra-Terrestrial* [Film].

Thibault, J.-F., y Gautier, B. (Directors). (2020). *Yul Brynner: El Magnífico* [Film].

10 Anexos

10.1. Tablas de críticos y pifias creada por C1

PIFIAS (Nat 1)

1 uno siempre es un fallo, luego se tira 1d20 otra vez

1-10 agarras mal el arma y en tu siguiente ataque tienes desventaja

11-15 el arma se te cae a 1d6 casillas, y tienes que recogerla (la dirección la determina el máster).

Recogerla o sacar otra arma te cuesta un turno

16-18 te golpeas a ti mismo haciéndote $\frac{1}{2}$ de daño (lanza el dado) del arma sin bonificadores

19 te golpeas a ti mismo haciéndote todo el daño máximo. Pierdes tu siguiente ataque

20 golpeas a un compañero, si hay alguno a menos de 6 casillas, con todo el daño máximo sin bonificadores, si no lo hay, te golpeas a ti mismo con todo el daño máximo más bonificadores

CRÍTICOS (Nat 20)

1 siempre es un acierto, luego tira 1d20 otra vez

1-10 Haces el doble de daño (lanza los dados dos veces) suma después los bonificadores una vez. Si la criatura muere, la decapitas/empalas. Si no muere, en tu siguiente ataque tienes ventaja

11-15 Lanza dos veces el daño, sustituye una de ellas por el máximo, suma después los bonificadores una vez. Si la criatura muere, la decapitas/empalas. Si no muere, en tu siguiente ataque tienes ventaja

16-18 Haces el triple de daño (lanza los dados tres veces), suma después los bonificadores una vez. Si la criatura muere, la decapitas/empalas. Si no muere, en tu siguiente ataque tienes ventaja

19 Si la criatura es humanoide, la decapitas/empalas (muere, sea lo que sea), si no lo es, haces triple de daño máximo suma después los bonificadores una vez. Si no muere, en tu siguiente ataque tienes ventaja

20 La criatura muere, sea lo que sea. En tu siguiente ataque tienes desventaja (es difícil hacerlo mejor, mucha presión)

10.2. Extracto del diario de campo

Observación participante Cohorte 1 - La Tumba de la aniquilación.

00 21-02-2021 - La batalla de la “cueva” de Satán

- Duración: 02:13
- Sesión grabada: Sí
- Participantes: 4 adultos de 44-45 años
- Cohorte 1 - Tumba de la aniquilación

(0) Primera sesión de juego grabando la sesión. Al inicio de la sesión hablo con todos los integrantes para explicarles que estoy investigando y grabaré y transcribiré la sesión. Les pido que firmen el documento para usar los datos de la transcripción y les pregunto si puedo usar sus nombres. Todos estuvieron de acuerdo, pero finalmente, o al menos por el momento, decidí no usar sus nombres reales, así que voy a usar Jugador 1, Jugador 2, Jugador 3 y Jugadora 4 para la niña.

- (1) El acrónimo DPS proviene del campo de los videojuegos y es una palabra utilizada en el contexto de los MMORPG, (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), que son juegos donde los jugadores juegan todos juntos en un solo mundo (Un servidor, 24/ 7 conectados, lo que conocemos como un mundo persistente) con diferentes culturas, razas, sociedades y, por supuesto, conflictos. Estos conflictos comúnmente se muestran como misiones o *Quests*, pequeñas aventuras que los jugadores deben superar para avanzar y progresar en el juego. Algunas de estas misiones son realmente difíciles y necesitan la colaboración de un grupo mínimo de jugadores, normalmente cinco jugadores.
- (2) Es importante para las posibilidades de éxito en esta Búsqueda, configurar un grupo equilibrado, que generalmente incluye un *Healer*, que es un jugador especializado en curar a los demás miembros del grupo, un *Caster*, que es un mago o hechicero que puede causar daño o que puede lanzar hechizos de beneficio (Protección, prisa, ralentizar a los monstruos), un *Tank*, que es el jugador que puede provocar a los monstruos para que sea atacado por ellos y que suele tener las mejores estadísticas de armadura. Tanto los *casters* como algunos perfiles de luchadores cuerpo a cuerpo o distancia, ladrones, arqueros o guerreros, son referenciados a menudo como DPSs

(Damage per second). Estos causantes de daño podrían ser guerreros sin armaduras pesadas, pero con armas grandes, pícaros que apuñalan por la espalda a los monstruos u otro tipo de profesiones y clases, especializadas en causar daño, como un guardabosques con un arco, un poco más táctico.

- (3) Algunos jugadores tienen menos problemas que otros para interpretar la personalidad y el alineamiento de sus personajes, y esto suele estar relacionado con sus alineamientos reales o verdaderos (los de los jugadores, no los personajes). Por ejemplo, el Jugador 1 no tiene problemas para interpretar a su semiorco que ama la libertad y es totalmente individualista, porque el jugador (no el personaje) tiene, en su vida real, un comportamiento similar. Es decir, el jugador y el personaje tienen más o menos la misma personalidad, por lo que no es difícil para el jugador 1 interpretar a Mangotero como el semiorco. Para el Jugador 2, en cambio, las cosas son diferentes. El jugador 2 normalmente interpreta personajes caóticos malvados (explicados en su perfil, en la descripción del grupo), pero esta vez tenía la intención de hacer un giro de 180 grados y crear un personaje legalmente bueno, para interpretar algo completamente diferente a los personajes que interpreta. En el primer caso podemos entender que no hay interpretación, por lo que el jugador y el personaje tienen la misma personalidad, en el segundo caso, entendemos que el potencial de interpretación es alto, porque el jugador y el personaje tienen personalidades muy diferentes.
- (4) Esto me está dando lo que podría ser una buena categoría, concepto o término de clasificación: Interpretación, con una primera Propiedad: Potencial de interpretación, cuya dimensión podría ir desde muy alta (si jugador y personaje tienen personalidades muy diferentes) hasta muy bajo (si el jugador y el personaje tienen personalidades realmente similares, lo que muchas veces es solo una proyección del jugador en el personaje idealizado).
- (5) después de escribir algunas páginas de memorandos y transcripciones, me di cuenta de que una descripción completa de la diferencia entre jugador y personaje es muy importante para que el lector comprenda bien este estudio. Además, será imprescindible una buena descripción de las alineaciones de los personajes y probablemente de un par de perfiles de jugadores (Laws sobre todo, pero quizás

también Jung, Myers y Briggs, Bartle, Kiersey, Marczwesky, Chow, Lazaro, Bateman... incluso Rosewater).

- (6) Notas de la sesión de juego: Al principio, las peleas y batallas me parecían menos interesantes desde el punto de vista de la interpretación y su capacidad para generar narrativas o historias, pero después de mirarlas de cerca, me di cuenta de que tienen un gran potencial. Las batallas son muchas veces el clímax de las aventuras o tramas cortas y, como tales, están totalmente cargadas de dramatismo y tensión. Para esta primera batalla, no tomo suficientes notas para describir interacciones interesantes que puedan desatar buenas narrativas procedimentales o posibles interpretaciones, pero después de revisar la grabación del video, decidí hacerlo en la siguiente batalla o pelea.
- (7) Los jugadores no saben que el DJ inventó esta parte de la historia. El DJ lo inventó al crear la composición del ejército, y encontrar una criatura en el manual de criaturas de *Dungeons & Dragons*, llamada Redivivo (Wizards of the Coast, 2014c, p.269). En la descripción de esta criatura, se dice que el Redivivo busca venganza por un crimen que no cometió, y este hecho, sumado a la animosidad que mostraron los jugadores cuando conversaban con Niles Breakbone, le da una oportunidad al DJ para conectar ambos *Storylets* (Kreminski, 2020) y crear un hilo narrativo. En este sentido, surgen otro par de conceptos interesantes, la idea de interacción previa del jugador, es decir, que las acciones de los jugadores realizadas antes, pueden dar buenos datos para “alimentar” el algoritmo (marco heurístico de la narrativa procedimental), y la idea de la improvisación del DJ como parte del algoritmo (marco estocástico de la narrativa procedimental)

01 28-02-2021 - Investigación del Campamento Venganza (Yulka Bryne II)

- Duración: 1:41
- Sesión grabada: Sí
- Participantes: 4 adultos 44-45
- Cohorte 1 - Tumba de la aniquilación

(0) Decidí no usar sus nombres reales, así que usaré Jugador 1, Jugador 2, Jugador 3 y Jugador 4.

- (1) Esta fue una de las interacciones más importantes en esta sesión, porque aunque Rorqual y Ukko descubrieron pistas bastante buenas de sabotaje e injusticia contra el viejo comandante Yulka, y de alguna manera alinearon algunas de las facciones del campamento con la causa de Yulka, la interacción de Mangotero con las tropas de Lorsa resultó destacable para los objetivos de este estudio. Inventó un trasfondo completo para su personaje. Mangotero explica que es el último de los Ka' nehlos, una antigua tribu que solía vivir en las selvas de Chult, pero un día que Mangotero estaba en un viaje, la tribu fue atacada por extraños y todos sus miembros fueron asesinados. De esta manera, Mango se convirtió en el último de los Ka' nehlos. El hecho aquí es que suceden dos cosas importantes: La primera fue que cuando se le pidió que tirara los dados para determinar la habilidad de un personaje para contar historias, Mangotero consiguió un 20 natural, que es un éxito crítico. Los exploradores chultnianos recuerdan a los poderosos Ka' nehlos y cómo solían proteger a la buena gente de la selva, idolatrando de alguna manera a Mangotero por ello. Aquí suceden dos cosas importantes para el estudio: primero, la dependencia de las comprobaciones de habilidades para crear una buena historia interactiva o narrativa procedimental, lo que he llamado **dependencia de las comprobaciones de habilidades narrativas**. Si el jugador 1 no hubiera conseguido un éxito crítico (20 natural), probablemente la historia hubiera sido percibida como una mentira, y los exploradores de Lorsa no hubieran creído ni querido ayudar a Mangotero en su lucha. Lo segundo fue que Mangotero, al obtener el 20, empezó a incorporar el trasfondo inventado al trasfondo real de Mangotero, fenómeno que otras veces se ha visto en otras sesiones y que he llamado **Incorporación al trasfondo por prueba de habilidad**. Probablemente, estos dos conceptos puedan agruparse en un concepto más amplio, al que podemos denominar algo como *Skill check*.
- (2) Esta interacción de Mangotero resalta otros dos puntos importantes también: Primero, la realidad que inventó el Jugador 1, pasa a ser parte del mundo, tanto para Mangotero, su personaje, que lo incorpora a su propio trasfondo, como también para todos los PJs. La tribu de los Ka' nehlos ahora existe también para Ukko, Rorqual y la Noia de la tranquilidad. Esta historia narrativa procedimental ahora existe en el mundo fantástico, mucho más allá del contenido del libro. Decidí llamar a este concepto

Construcción colaborativa del mundo y, relacionado con este concepto, otro, **Construcción colaborativa de la trama**, que probablemente debería agruparse en una categoría mayor llamada algo así como **Narración colaborativa**. La principal diferencia entre estos dos conceptos es que los jugadores de construcción colaborativa de mundos crean el mundo, su tradición, habitantes, sociedades, culturas, razas, lugares y objetos, pero con la construcción colaborativa de tramas los jugadores crean historias o tramas y los objetivos y misiones del mundo.

- (3) En muchas ocasiones no se dice explícitamente “me salto las reglas” y los jugadores ya lo entienden. En algunas ocasiones sí que se dice “esto lo roleamos” para dar a entender que no se seguirán las reglas del juego.

02 04-03-2021 - Cicatriz, la Dracolich

- Duración: 01:51
 - Sesión grabada: Sí, pero con mal sonido.
 - Participantes: 5: 4 adultos 44-45 (El jugador 5 se une al final de la sesión)
 - Cohorte 1 - Tumba de la aniquilación
- (1) Este también puede ser un buen término: Modo interpretativo, que significaría algo más relacionado con superar con éxito un conflicto mediante la conversación y la interacción social que en modo de combate, que es todo lo contrario, triunfar o superar un evento o conflicto mediante las armas. El **concepto** será, entonces, **Superar conflictos**, las **propiedades** serán **Modo interpretativo** y **Modo Combate** (¿Modos Explorar, Modo Rompecabezas? ¿Modo Reconocimiento de Patrones? ¿Modo Económico?) y las **dimensiones** *alta, media y baja* o *On o Off*.
- (2) Esta es una parte importante de la sesión por dos razones, primero porque todo el tiempo que los jugadores estuvieron intrigando y charlando con los miembros del campamento fue puro juego de rol, improvisado, lleno de interpretaciones, intimidaciones y escauceos románticos. Y segundo, porque este encuentro no fue nada que el director del juego pueda encontrar en el libro, todo se derivó de un encuentro aleatorio en la jungla. Esto significa que casi las 3 últimas sesiones y al menos dos sesiones más, existen solo gracias a una tirada de encuentros y a las habilidades de

generación narrativa colaborativa de los jugadores, que van creando el mundo, sus habitantes y los trasfondos y tramas principales de sus personajes. Luego encontramos la figura del DJ: Muchas veces, cuando los jugadores nos preguntan cómo es que nos gusta jugar como DJ, muchos DJs no saben muy bien cómo responder a esta pregunta. Probablemente, sea gracias a esta oportunidad de que se cree la historia con los jugadores, no para los jugadores, lo que resulta atractivo incluso para el DJ, incapaz de predecir qué es lo que ocurrirá. Es bien sabido también que muchos DJs no preparan completamente las sesiones, dejando espacio para la improvisación, que es claramente más divertida para ellos. En este sentido, para el estudio parece que categorías como **DJ**, **improvisación** o **diversión** suenan interesantes.

- (3) No estoy muy seguro de haber escrito esto antes, pero quiero resaltar la (¿tristemente?) **importancia de las pruebas de habilidades en los eventos del Modo interpretativo**. ¿Qué pasará si Mangotero y Rorqual fallan en sus pruebas de habilidad? Probablemente, un buen plan épico, muy en consonancia con las estructuras narrativas que los jugadores ya conocen, de películas, libros, programas de televisión, cómics o cualquier tipo de medio, no podría aplicarse porque una prueba de habilidad resulte fallida (Recuerda que para tener éxito en una prueba de habilidad necesitas tirar un dado, y puedes tener éxito o fallar). Este es un problema interesante para este estudio y creo que merece una categoría, a la que he decidido llamar **Fallo de comprobación de acciones**. Los tropos narrativos, las estructuras arquetípicas y las evoluciones argumentales comunes bien conocidas serán un buen campo de contextualización para el estudio. He decidido agruparlos todos en la categoría de **Estructuras narrativas arquetípicas**, pero necesito pensar más en profundidad en su uso e implicaciones de los otros términos, evoluciones de la trama, tropos, etc.

03 11-03-2021 - Yulka Bryne es exonerado de sus pecados (Yulka Bryne III)

- Duración: 1:43:00
- Sesión grabada: Sí.
- Participantes: 5: 4 adultos 44-45
- Cohorte 1 - Tumba de la aniquilación

- (1) Discutir el reglamento corta la fluidez de las escenas narrativas, pero también genera expectación, todo el tiempo que se mira armaduras, armas, que recibe conjuros, es tiempo que se anticipa antes del combate. Es una paradoja.

15/3/2021 Memo - Primeras transcripciones

- Memo personal
- Escribiendo los primeros drafts de las transcripciones y tomando notas.

- (1) **Mi cumpleaños**, ahora tengo 45 años. Me siento feliz y motivado, las transcripciones le están dando un gran impulso a este estudio. Me preocupa la duración de cada transcripción, que probablemente sea mucho más larga de lo que esperaba, pero bueno, ya veremos.

- (2) Al escribir el primer borrador de este estudio, me di cuenta de un concepto interesante al que denominé **longitudinalidad intradiegética**. Se trata del estudio de la historia de vida o del comportamiento de un personaje dentro del mundo ludoficcional, en lugar del comportamiento del jugador en el mundo real, que podemos denominar, por oposición, **longitudinalidad extradiegética**. Necesito definir mejor este concepto y explicarlo con un par de ejemplos.

- (3) Al escribir la descripción del grupo 4 me di cuenta de algunos conceptos que pueden resultar interesantes para mi estudio, como las categorías, la **digitalización de comportamientos, reglas y sistemas analógicos**, y la producción de narrativas procedimentales con estos sistemas interactivos digitalizados y muchas veces improvisados. Necesito definir las dimensiones y vincular estos conceptos entre ellas.

04 18-03-2021 - Saqueo y reconstrucción de campamento venganza

20/03/2021 Memo - El agujero de Satán

- Memo personal
- El agujero de Satán

- (1) Una de las primeras cosas que hacen los jugadores en el ciclo de Yulka Bryne, es encontrar la puerta al plano infernal por el que aparecen gran cantidad de no muertos en Chult. En pocos minutos lo bautizan como el Año de Satán. El nombre tiene varios problemas. Para la tesis tiene el problema que el tono de humor no se corresponde con el rigor académico del estudio, y puede dar pie a consideraciones erróneas. Por otro lado, hay un problema de disonancia narrativa o *Anchored Fantasy*, cuando elementos de la realidad se mezclan con elementos de la ficción. En este caso, es interesante porque los elementos que se mezclan son los de una ficción (la religión) con otra ficción (la de los Reinos olvidados). El punto clave es la utilización del nombre Satán. Al principio a nadie se le escapaba que la referencia rompía la suspensión de la incredulidad, pero a medida que el ciclo fue avanzando, el nombre se normalizó.
- (2) Otro nombre que rompía la suspensión es el de Yulka Bryne, inventado por el DJ al localizar el Redivivo como elemento principal de una tirada de encuentros en Chult. El nombre está basado en el del actor Yuliy Borisovich Briner, Yul Brynner. Del mismo modo, la rotura de la suspensión inicial, se normalizó con rapidez.
- (3) Otro elemento importante es que el DJ siempre ha usado la tabla de encuentros como inspiración y que tanto podría haber sido un Redivivo como otra cosa (ver 00 21-02-2021 - La batalla del agujero de Satán (7))
- (4) Conectar personajes, lugares, nombres o comportamientos o manerismos con conceptos reales, pertenecientes a una ideoesfera particular, construida a partir de la literatura, el cine y los mitos locales, es utilizado como recurso por el DJ y por los jugadores como semilla o fuente de inspiración en escenarios narrativos emergentes.

10.3. Muestra y gráficas de sesiones de juego, eventos memorables, entrevistas y *retellings*

Tabla 29 - Sesiones de juego de la cohorte 1 (Observación directa participativa)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
00 28-02-2021 - Prisioneros en campamento venganza	1:41:00	Grupo 1
01 04-03-2021 - Dracolich	1:51:00	Grupo 1
02 11-03-2021 - Yulka bryne es exonerado de sus pecados	1:43:00	Grupo 1
03 18-03-2021 - Saqueo y reconstrucción de campamento venganza	1:34:00	Grupo 1
04 25-03-2021 - Un nuevo comandante para fuerte venganza	1:46:00	Grupo 1
05 08-04-2021 - Encuentro con los Aldanis y con una tortuga gigante mordedora	2:05:00	Grupo 1
06 11-04-2021 - Combate con tortuga mordedora gigante	1:16:00	Grupo 1
07 18-04-2021 - Subida a Mbala y saga nocturna	3:29:00	Grupo 1
08 02-05-2021 - Yaya Pupu 1	2:01:00	Grupo 1
09 20-01-2022 - Llegada a Omu y enredaderas venenosas	2:02:00	Grupo 1
10 22-09-2022 - Templo de Kubazan (Ranamot)	2:41:00	Grupo 1
11 19-01-2023 - Templo de Shagambi (kamadan)	1:53:00	Grupo 1
12 25-01-2023 - Lucha con los gladiadores en el Templo de Shagambi	1:19:00	Grupo 1
13 02-02-2023 - Templo de shagambi II	1:55:00	Grupo 1
15 02-03-2023 - Acaban con la emboscada de los Yuan-tis	2:12:00	Grupo 1
Total	29:28:00	

Tabla 30 - Sesiones de juego de la cohorte 2 (Observación indirecta)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
01a.m4a - 2/7/21	3:01:00	Grupo 2
01b.m4a - 2/7/21	0:23:00	Grupo 2
02.mp3 - 11/7/21	3:13:00	Grupo 2
03.mp3 - 4/5/22	3:38:00	Grupo 2
04.mp3 - 3/8/21	3:36:00	Grupo 2
05.mp3 - 7/8/21	3:36:00	Grupo 2
06.mp3 - 13/8/21	2:54:00	Grupo 2
07.mp3 - 4/5/22	3:41:00	Grupo 2
08.mp3 - 4/5/22	3:42:00	Grupo 2
09.mp3 - 4/5/22	3:09:00	Grupo 2
10.mp3 - 4/5/22	3:25:00	Grupo 2
13.mp3 - 4/5/22	4:15:00	Grupo 2
14.mp3 - 20/1/22	4:06:00	Grupo 2
15.mp3 - 4/5/22	3:55:00	Grupo 2
17.mp3 - 4/5/22	2:27:00	Grupo 2
18.mp3 - 4/5/22	3:53:00	Grupo 2

19.mp3 - 4/5/22	3:55:00	Grupo 2
20.mp3 - 4/5/22	3:40:00	Grupo 2
21.mp3 - 4/5/22	3:19:00	Grupo 2
22.mp3 - 4/5/22	3:32:00	Grupo 2
23.mp3 - 15/5/22	2:55:00	Grupo 2
24.mp3 - 22/5/22	3:35:00	Grupo 2
25.mp3 - 12/6/22	2:44:00	Grupo 2
26.mp3 - 10/7/22	3:30:00	Grupo 2
27.mp3 - 24/7/22	3:24:00	Grupo 2
28.mp3 - 9/8/22	3:43:00	Grupo 2
29.mp3 - 14/8/22	4:21:00	Grupo 2
30.mp3 - 25/8/22	4:10:00	Grupo 2
31.mp3 - 29/8/22	3:20:00	Grupo 2
32.mp3 - 11/9/22	4:38:00	Grupo 2
33.mp3 - 18/9/22	4:19:00	Grupo 2
34.mp3 - 25/9/22	4:50:00	Grupo 2
35.mp3 - 12/10/22	2:58:00	Grupo 2

36.mp3 - 12/10/22	4:05:00	Grupo 2
37.mp3 - 15/10/22	4:13:00	Grupo 2
38.mp3 - 22/10/22	5:32:00	Grupo 2
39.mp3 - 30/10/22	5:44:00	Grupo 2
40.mp3 - 6/11/22	4:59:00	Grupo 2
41.mp3 - 19/11/22	4:05:00	Grupo 2
42.mp3 - 27/11/22	3:51:00	Grupo 2
43.mp3 - 4/12/22	4:32:00	Grupo 2
44.mp3 - 6/12/22	3:55:00	Grupo 2
45.mp3 - 17/12/22	4:07:00	Grupo 2
46.mp3 - 15/1/23	1:41:00	Grupo 2
47.mp3 - 15/1/23	3:25:00	Grupo 2
48.mp3 - 29/1/23	3:41:00	Grupo 2
49.mp3 - 4/2/23	4:07:00	Grupo 2
50.mp3 - 26/2/23	5:07:00	Grupo 2
51.mp3 - 12/3/23	2:52:00	Grupo 2
52.mp3 - 1/4/23	2:51:00	Grupo 2

53.mp3 - 1/4/23	6:08:00	Grupo 2
54.mp3 - 16/4/23	4:16:00	Grupo 2
55.mp3 - 29/4/23	3:47:00	Grupo 2
56.mp3 - 18/6/23	4:53:00	Grupo 2
57.mp3 - 2/7/23	4:20:00	Grupo 2
58.mp3 - 23/7/23	6:18:00	Grupo 2
Total	190:40:00	

Tabla 31 - Sesiones de juego de la cohorte 3 (Observación indirecta)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
2021-03-26 17-23-12	1:40:00	Grupo 3
2021-03-26 19-28-39	5:31:00	Grupo 3
Total	7:11:00	

Tabla 32 - Sesiones de juego de la cohorte 4 (Observación indirecta)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
ToA_Carles_1_1.mp4	0:18:00	Grupo 4
ToA_Carles_1_2.mp4	1:00:00	Grupo 4
ToA_Carles_1_3.mp4	1:46:00	Grupo 4
ToA_Carles_2_1.mp4	1:39:00	Grupo 4
ToA_Carles_2_2.mp4	1:25:00	Grupo 4
ToA_Carles_3_1.mp4	0:41:00	Grupo 4
ToA_Carles_3_2.mp4	1:34:00	Grupo 4
ToA_Carles_3_3.mp4	0:17:00	Grupo 4
ToA_Carles_3_4.mp4	0:10:00	Grupo 4
TOTAL	8:50:00	

Tabla 33 - Sesiones de la cohorte *RogueWatson* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
Tomb of Annihilation Session 0 - Character Creation	1:52	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 1 - Journey to Chult p1	3:11	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 2 - Journey to Chult p2	2:28	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 3 - Port Nyanzaru p1	3:14	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 4 - Port Nyanzaru p2	2:17	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 5 - Port Nyanzaru p3	2:48	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 6 - Fort Beluarian	3:13	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 7 - Night of the Living Dead	2:58	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 8 - The Great Dinosaur Race	2:40	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 9 - Welcome to the Jungle	2:32	RogueWatson
Tomb of Annihilation Session 10 - Tooth and Claw and the River Soshenstar	2:24	RogueWatson
Hasta 90 sesiones		RogueWatson

Tabla 34 - Sesiones de la cohorte *Dungeons & Dragons: Roll20 Presents: ToA* (Adam Koebel) (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
Episode 1 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	2:56	D&D A. Koebel
Episode 2 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	2:59	D&D A. Koebel
Episode 3 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:01	D&D A. Koebel
Episode 4 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	2:53	D&D A. Koebel
Episode 5 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	2:57	D&D A. Koebel
Episode 6 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:45	D&D A. Koebel
Episode 7 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:50	D&D A. Koebel
Episode 8 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:55	D&D A. Koebel
Episode 9 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:53	D&D A. Koebel
Episode 10 - Roll20 Presents: D&D Tomb of Annihilation	3:50	D&D A. Koebel
Hasta 42 sesiones		

Tabla 35 - Sesiones de la cohorte *Nat19* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
Nat19: Tomb of Annihilation Session 1: He's a Mystery... !	4:59	Nat19: ToA
Nat19: Tomb of Annihilation Session 2: Zoomie Loomie Longneckasaur (D&d 5th Edition)	3:26	Nat19: ToA
Nat19: Tomb of Annihilation Session 3: Banana Champion (D&d 5th Edition)	4:45	Nat19: ToA
Nat19: Tomb of Annihilation Session 4: Firefinger (D&d 5th Edition)	4:14	Nat19: ToA
Nat19: Tomb of Annihilation Session 5: The Meat Dimension (D&d 5th Edition)	3:44	Nat19: ToA
Hasta 45 sesiones		

Tabla 36 - Sesiones de la cohorte *StorytellingRon* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
Tomb of Annihilation, Ch1, Port Nyanzaru	2:54	StorytellingRon
Tomb of Annihilation, Ch2, Wares & Wastes	2:47	StorytellingRon
Tomb of Annihilation, Ch3, Volo & the Dead	2:47	StorytellingRon
Tomb of Annihilation, Ch4, Dino Races	2:48	StorytellingRon
Tomb of Annihilation, Ch5, Jungle Excursion	2:34	StorytellingRon
Hasta 65 sesiones		

Tabla 37 - Sesiones de la cohorte *Partidas de Rol online* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN D&D5e Sesión 1	1:49	Partidas de RO
LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN D&D5e Sesión 2	3:35	Partidas de RO
LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN D&D5e Sesión 3	2:15	Partidas de RO
LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN D&D5e Sesión 4	2:07	Partidas de RO
LA TUMBA DE LA ANIQUILACIÓN D&D5e Sesión 5	4:00	Partidas de RO
Hasta 42 sesiones		

Tabla 38 - Sesiones de la cohorte *Jugar Rol PiedraBruja* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
👤🌴 Tumba de la Aniquilación 🍷🌴 E1 - Jugar Rol D&D 5e Español - Inicio de Campaña	2:59	PiedraBruja
👤🌴 Tumba de la Aniquilación 🍷🌴 E2 - Jugar Rol D&D 5e Español - Fuerte Beluarian y desarrollo de PJs	3:04	PiedraBruja
👤🌴 Tumba de la Aniquilación 🍷🌴 E3 - Jugar Rol D&D 5e Español - Gladiadores en Puerto Nyanzaru	3:04	PiedraBruja
👤🌴 Tumba de la Aniquilación 🍷🌴 E4 - Jugar Rol D&D 5e Español - Trama política y Príncipes Mercantes	2:50	PiedraBruja
👤🌴 Tumba de la Aniquilación 🍷🌴 E5 - Jugar Rol D&D 5e Español - Corrida del Ejecutor	3:35	PiedraBruja

Tabla 39 - Sesiones de la cohorte *AnkherMetalYT* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 1.1	0:51	AnkherMetalYT
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 1.2	1:18	AnkherMetalYT
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 2 - 1	1:53	AnkherMetalYT
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 2 -2	0:23	AnkherMetalYT
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 3	1:49	AnkherMetalYT
Dungeons and Dragons 5ª Ed. - La Tumba de la Aniquilación - Sesión 4	1:48	AnkherMetalYT

Tabla 40 - Sesiones de la cohorte *La Pantalla del Master* (Observación indirecta en *streaming*)

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
La Tumba de la Aniquilación [S0] Presentación de camp. y creación de PJs	1:58	La Pantalla DM
La Tumba de la Aniquilación [S1] Llegada a Puerto Nyanzaru	1:51	La Pantalla DM
La Tumba de la Aniquilación [S2] Buscando trabajo	1:36	La Pantalla DM
La Tumba de la Aniquilación [S3] Contrabandistas	1:51	La Pantalla DM
La Tumba de la Aniquilación [S4] Una extraña tablilla	1:42	La Pantalla DM
La Tumba de la Aniquilación [S5] Turok y los guías	2:09	La Pantalla DM

Tabla 41 - Ejemplo de control de transcripciones y localización de eventos en un ciclo de C1

Nombre de la sesión	Duración	Págs.	Cohorte	Transcrita?	Resumen	Eventos memorables	Ficha análisis	Diario y memos	Resultados
00 21-02-2021 - La batalla del ano de satan (Yulka Bryne I)	2:13:00	??	1	En Diario	Si	Si	Si	Si	Si
01 28-02-2021 - Investigación del Campamento Venganza (Yulka Bryne II)	1:41:00	263	1	Si	Si	Si	Si	Si	Si
02 04-03-2021 - Dracolich	1:51:00	269	1	Si	Si	Si	Si	Si	Si
03 11-03-2021 - Yulka bryne es exonerado de sus pecados (Yulka Bryne III)	1:43:00	286	1	Si	Si	Si	Si	Si	Si
04 18-03-2021 - Saqueo y reconstrucción de campamento venganza	1:34:00	290	1	Si	Si	Si	Si	Si	Si
05 25-03-2021 - Un nuevo comandante para fuerte venganza	1:46:00	312	1	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Tabla 42 - Ejemplo de control de transcripciones y localización de eventos en un ciclo de C2

Nombre de la sesión	Duración	Págs.	Cohorte	Transcrita?	Resumen	Eventos memorables	Ficha análisis	Diario y memos	Resultados
01 Introducción y guarida de Zaldara la lyche 01a.m4a - 2/7/21	3:01:00	562	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
01 Introducción y guarida de Zaldara la lyche 01b.m4a - 2/7/21	0:23:00	77	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
02 Llegada a puerto Nyanzaru 02.mp3 - 11/7/21	3:13:00	617	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
03 Wakanga y anquilosaurio desbocado 03.mp3 - 4/5/22	3:38:00	634	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
04 Tercer día en Port Nyanzaru, de compras 04.mp3 - 3/8/21	3:36:00	687	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
05 Equipo, guía, y carrera de dinosaurios 05.mp3 - 7/8/21	3:36:00	666	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
06 Inicio del viaje en canoas por el río y encuentro con goblins 06.mp3 - 13/8/21	2:54:00	568	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
07 Canoa, Deynonichus, Aaracokra, Volo! Y H. P. en el pob. de Azaka 04-05-22	3:41:00	694	2	Si	Si	Si	Si	Si	Si
08 Encuentro con artus cimber y llegada a c. justicia 08.mp3 - 4/5/22	3:42:00	550	2	Si	Si	No hay	no hay	no hay	No

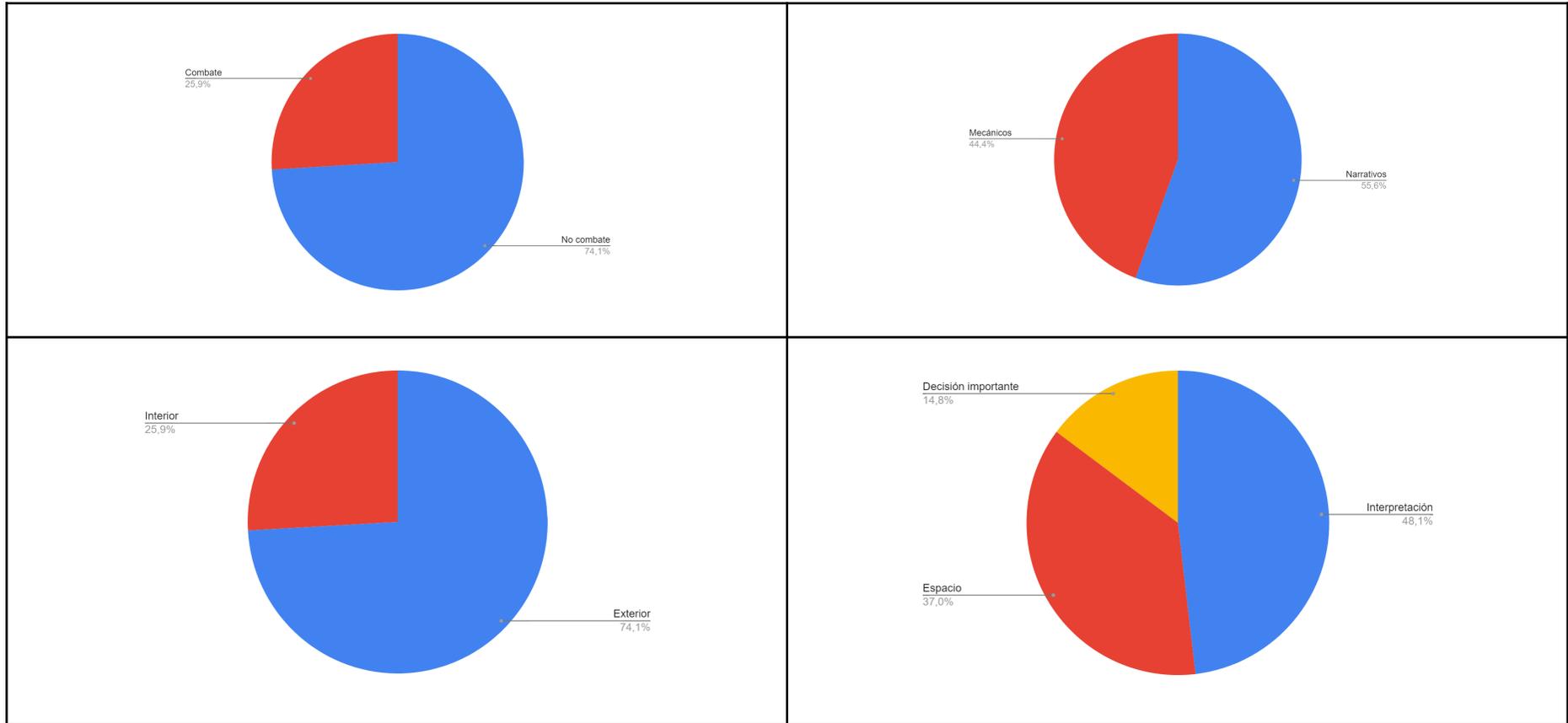
Tabla 43 - Lista de eventos memorables seleccionados de los dos ciclos de ToA de la cohorte 1 (C1) y la cohorte 2 (C2)

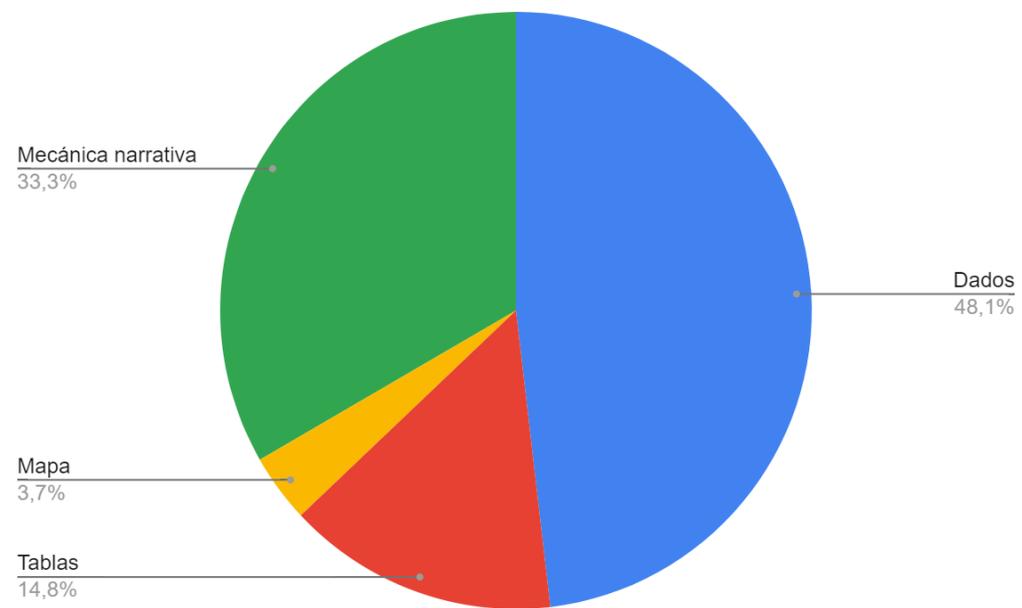
ID	Descripción del evento	Narrativo / Mecánico	Interior / Exterior	Tipo de evento	Combate?	Tec. Proc.
1	C1S0E1 - Encuentro mientras patrullan (Yulka Bryne)	Narrativo	Exterior	Espacio	si	tabla
2	C1S0E2 - Juramentos	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
3	C1S1E1 - Mangotero, hablando con Lorsa Bilwatel	Narrativo	Interior	Interpretación	no	dado
4	C1S1E2 - Rorqual descubre que Niles es un pusilánime	Mecánico	Interior	Espacio	no	dado
5	C1S1E3 - Rorqual lanza el conjuro de enredaderas	Mecánico	Exterior	Espacio	si	dado
6	C1S2E1 - Todo el mal de Chult, procede del agujero del infierno	Narrativo	Exterior	Decisión importante	no	tabla
7	C1S2E2 - Rorqual Averigua cosas sobre la gema filacteria del Dracolich	Mecánico	Exterior	Espacio	no	dado
8	C1S2E3 - Mangotero habla con Yulka, le propone un trato	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
9	C1S2E4 - Undril tiene un comportamiento épico	Mecánico	Exterior	Decisión importante	si	dado
10	C1S2E5 - Yulka frena al Dracolich	Narrativo	Exterior	Decisión importante	no	dado
11	C1S3E1 - Mangotero sale para enfrentarse con Yulka	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
12	C1S3E2 - El combate final entre Mangotero y Yulka Bryne	Narrativo	Exterior	Interpretación	si	dado
13	C1S5E1 - Mangotero hace un discurso	Narrativo	Interior	Interpretación	no	narrativa
14	C2S1E1 - Ziore obtiene un 20 buscando trampas	Mecánico	Interior	Espacio	no	dado
15	C2S1E2 - Encuentran a un pseudodragón	Narrativo	Interior	Interpretación	no	narrativa

ID	Descripción del evento	Narrativo / Mecánico	Interior / Exterior	Tipo de evento	Combate?	Tec. Proc.
16	C2S1E3 - Conversación con Zaldara	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
17	C2S1E4 - El mapa de Chult	Mecánico	Exterior	Espacio	no	mapa
18	C2S2E1 - Fausto, ¡Qué guay, parece el Ark!	Narrativo	Exterior	Espacio	no	narrativa
19	C2S2E2 - Zenon compra flores, Fausto le increpa	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
20	C2S2E3 - Fausto juega a los dados en la taberna	Mecánico	Interior	Interpretación	no	dado
21	C2S3E1 - Un anquilosaurio mata a un mercader	Mecánico	Exterior	Decisión importante	si	tabla
22	C2S4E1 - Fausto monta el timo de las piedras preciosas	Mecánico	Interior	Interpretación	no	dado
23	C2S4E2 - Chêne propone cabalgar el dinosaurio en la carrera	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	narrativa
24	C2S5E1 - La carrera de dinosaurios	Mecánico	Exterior	Espacio	no	dado
25	C2S6E1 - Combate contra los goblins	Mecánico	Exterior	Espacio	si	dado
26	C2S7E1 - Encuentran a Volo Volothamp Geddarm	Narrativo	Exterior	Interpretación	no	tabla
27	C2S7E2 - Crítico de ataque de Chêne contra un hombre pterodáctilo	Mecánico	Exterior	Espacio	si	dado

Figura 9

Estadísticas de los análisis de eventos memorables





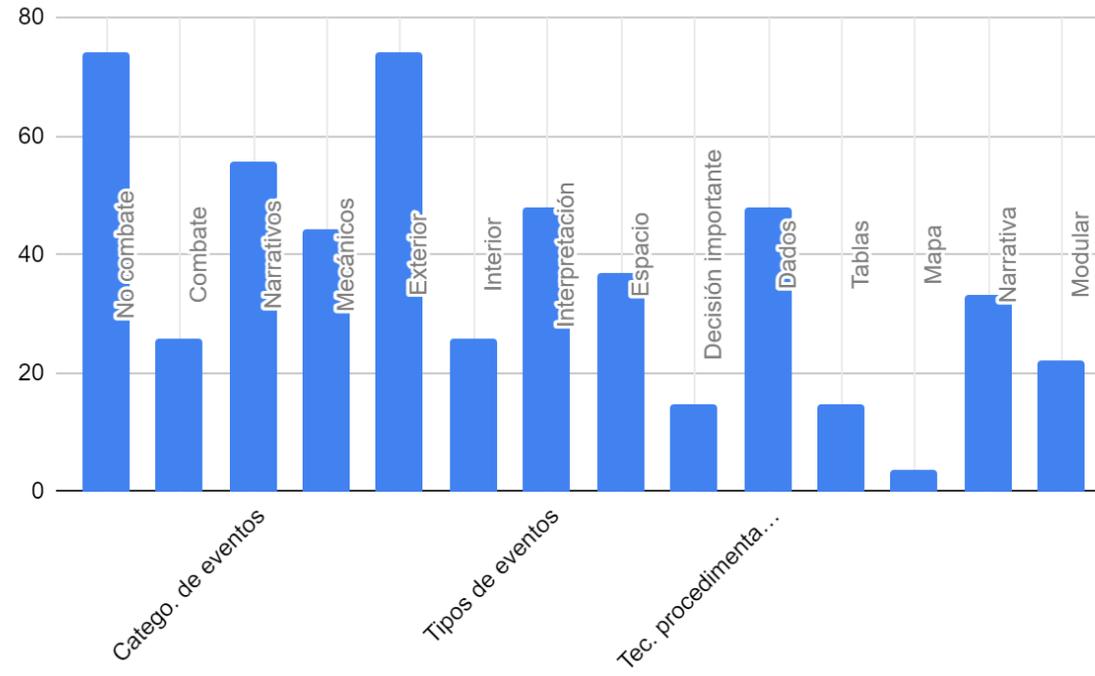


Tabla 44 - Entrevistas seleccionadas

Nombre de la sesión	Duración	Cohorte
ENTDJ 1 (M.S)	1:19	Grupo 5
ENTDJ2 (R.P.)	1:05	sin grupo
ENTDJ3 (J.C.)	1:01	Grupo 3
ENTDJ4 (R.P.)	0:59	sin grupo
ENTDJ5 (R.M.)	1:08	Grupo 5

Tabla 45 - Resumen de la muestra de *retellings*

Medio	Tipo de fuente	Nombre fuente	Juego	Fuente
Digital	Foro	gamespot	Elder Scrolls V: Skyrim	The Epic Stories of Skyrim
Digital	Foro	gamespot	Elder Scrolls V: Skyrim	Share your funniest Skyrim stories
Digital	Foro	Quora	Elder Scrolls V: Skyrim	What is your best "The Elder Scrolls V: Skyrim" story?
Digital	Fan fiction	quotev	Elder Scrolls V: Skyrim	Skyrim historias
Digital	Fan fiction	wattpad	Elder Scrolls V: Skyrim	Historias de Skyrim
Digital	Foro	Reddit	Elder Scrolls V: Skyrim	r/skyrim Stories

Medio	Tipo de fuente	Nombre fuente	Juego	Fuente
Digital	Blog	theskyforge	Elder Scrolls V: Skyrim	theskyforge - The Story Corner
Digital	Blog/Foro	theskyforge	Elder Scrolls V: Skyrim	theskyforge - Character builds
Digital	Fan fiction	seandknight	Elder Scrolls V: Skyrim	Skyrim Tales: A Lonely Thanksgiving
Digital	Blog	survivinskyrim	Elder Scrolls V: Skyrim	survivinskyrim
Digital	Mod	nexusmods	Elder Scrolls V: Skyrim	TakeNotes
Digital	Blog	wordpress	Elder Scrolls V: Skyrim	The Skyrim chronicles
Digital	Foro	DFStories	Dwarf Fortress	DFStories.com
Digital	Foro	Reddit	Dwarf Fortress	r/dwarffortress Stories
Digital	Blog	lparchive	Dwarf Fortress	Dwarf Fortress - Headshots
Digital	Foro	Reddit	Everquest	r/everquest Stories
Digital	Foro	Reddit	Everquest	What Was the Most Memorable Thing You Did in Everquest?
Digital	Foro	Reddit	Everquest	What are the most hilarious/awesome/nostalgic memories you have of EQ?

Medio	Tipo de fuente	Nombre fuente	Juego	Fuente
Digital	Blog	pcgamer	Everquest	<u>Our 7 favorite stories of death and adventure de Everquest</u>
Digital	Foro	project1999	Everquest	<u>Random, Funny, Harsh, Awesome EQ Stories</u>
Digital	Blog	fandom	Everquest	<u>Skater Gnome Stories</u>
Digital	Blog	fandom	Everquest	<u>FANSY THE FAMOUS BARD</u>
Analógico	Foro	Reddit	Dungeons and Dragons	<u>r/DnD Memorable moments</u>
Analógico	Foro	Reddit	Dungeons and Dragons	<u>r/DnD player stories</u>
Analógico	Blog	thegamer	Dungeons and Dragons	<u>Initiative Roll: 10 Classic D&D Moments To Which All Players Can Relate</u>
Analógico	Foro	Quora	Dungeons and Dragons	<u>What were your best (funny/epic/interesting) Dungeons and Dragons moments?</u>
Analógico	Foro	Quora	Dungeons and Dragons	<u>What's your best D&D natural 20 moment?</u>
Analógico	Foro	Quora	Dungeons and Dragons	<u>What was the coolest, most epic moment in your DND campaign?</u>
Analógico	Foro	Quora	Dungeons and Dragons	<u>If you play Dungeons & Dragons, what's one of the most memorable memories de a session?</u>

Medio	Tipo de fuente	Nombre fuente	Juego	Fuente
Analógico	Foro	enworld	Dungeons and Dragons	<u>Most memorable moment in D&D</u>
Analógico	Greentext	reddit	Dungeons and Dragons	<u>4chan meets D&D</u>
Analógico	Greentext	funnyjunk	Dungeons and Dragons	<u>Short D&D Greentext Compilation</u>
Analógico	Greentext	reddit	Dungeons and Dragons	<u>I made a compilation of all my favourite greentexts de this sub</u>
Analógico	Greentext	reddit	Dungeons and Dragons	<u>Best stories to hit you in the feels?</u>
Analógico	Revista	TSR / WotC	Dungeons and Dragons	Dragon magazine
Analógico	Foro	Fanfiction	Dungeons and Dragons	<u>Fanfiction.net Dungeons & Dragons</u>
Analógico	Foro	basicroleplaying	Basic Roleplaying	<u>Gaming Stories</u>
Analógico	Blog	wordpress	RuneQuest	<u>The Stories of Errath the Bard in Asfar</u>
Analógico	Blog	basicroleplaying	RuneQuest	<u>Things Go Off The Rails</u>
Analógico	Foro	Reddit	RuneQuest	<u>Let me tell you the story of my group's first death.</u>
Analógico	Webzine	godlearners	RuneQuest	<u>Journal of Runic Studies #20</u>
Analógico	Foro	Reddit	FATE	<u>Any FATE Core/Accelerated Stories? Solo 1...</u>

Medio	Tipo de fuente	Nombre fuente	Juego	Fuente
Analógico	Foro	Reddit	General	<u>What are your most epic in character moments?</u>
Analógico	Foro	Reddit	General	<u>What are some of the most epic moments de your campaigns that you're dying to tell, but the right post has never come up?</u>
Otras fuentes	Fanzine	pdf	Amber Diceless RPG	
Analógico	Blog	wordpress	Dungeons and Dragons	<u>Banderilles & Cookies: La Maledicció dels renascuts</u>

Tabla 46 - Ejemplo de vaciado de *retellings*

ID	Texto	Codificación	Fuente
1	So i got this crippled dwarf who was miserable, I expelled him before, but he came back, and I lost quite a few dwarf to other miserable dwarf before, so decided to send him to a goblin city to demand tribute, the goblin didnt pay any and fought him instead, he was butt naked and lost, but wasnt injured and came back to my fort, send him 2 more times to the 1000 inhabitant goblin city to raid them, he came back again uninjured, so i assume i needed to give him some gear to get him killed, so give him a copper mace and wooden shield, he came back with a STEEL artifact spear, needless to say he is gonna live and I nicknamed him "Lucky" xD	Personajes Objetos	Reddit (Dwarf Fortress)
2	Ukko prepara una trampa. El combat es èpic, tots fan coses que funcionen i coses que fallen. Silverbeak ajuda molt	Combate Trampas	banderilles.word press (D&D)
3	D&D Anal Spelunking	Combate Exploración Mapa Ficción Narrativa ambiental	pastebin.com (D&D)
4	Okay, everyone wanted more detail about the F.A.T.A.L. session, here you go. [NSFW]. [NSFL]. [NS]. Seriously... do not read.	Humor Sesión Personajes	Reddit (rpg F.A.T.A.L.)

	<p>Not really epic, more like funny.</p> <p>Got into a random fight with a snow bear, down near those sunken ships outside of Winterhold. He chased me to some ice, and I Fus Ro Da'd him a bunch until he landed in some water. He was just sitting there with his head poking out of the water doing NOTHING, either contemplating his next move, having a bad case of "he's more powerful, but I'm like, REALLY hungry" and not knowing what to do about it, or he was just stuck.</p> <p>I helped him out by hitting him with my shout again. Except he didn't resurface. Foun that odd, so I jumped in hoping to find a corpse, only to hear him growl some more.</p> <p>Swim swim swim, and there he was. Walking the bottom of the lake like a boss. Growling and roaring like the champion of physics. And then he drowned and died, and started floating to the surface again.</p> <p>5 Seriously wish that the PS3 recorded video of all of your events, cause THAT was a very grand old time.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Divertido - Bug / Glitch - Combate - Físicas 	<p>gamefaqs.gamespot.com (Skyrim)</p>
6	<p>On my Dunmer vampire assassin, I wandered into Solitude, forgetting I had a large bounty. I hid once I remembered (and after killing a few guards) and heard that horrible roar. I looked up, and my first Elder Dragon on this play through had attacked! I summoned by bow, and fired at it. During the fight, guards came to the rescue... And attacked me as well. I managed to kill the dragon, but the guards were still chopping me up. After about 10 minutes, every guard in Solitude was dead, I was alive and that dragon was nothing more than a bag of bones. Didn't help my bounty though!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Combate - NPCs 	<p>gamefaqs.gamespot.com (Skyrim)</p>
7	<p>i found a dragon behind a mountain a lil after the first time i got into the game. all i had was the second part of the fush ro dah shout. I chased the dragon to where it was, and began my fight with it. it went pretty good, got it to about half health and it ran away and i had to use a few potions. it flew up and seemed like it was gonig somewhere specific, when i noticed a second dragon flying in the sky. i thought "ALRIGHT I GOT THIS" and ran into the battle with the dragon i had wounded already, i defeated it as the second dragon finally stopped doing fly by fire breath attacks and then the second dragon seemed to go a lil further and it ran right over what looked</p>		<p>gamefaqs.gamespot.com (Skyrim)</p>

<p>like a gateway to another area, as i walked thru it i heard a bunch of caskets opening, as i looked around i noticed a bunch of drauger awakening around me.</p> <p>i used my shout to throw some back but there were too many, i start swinging my swords widely as the dragon would occasionally fly by and hit me with fire breath. i ran out of healath potions and tried to back peddle but the drauger had me surrounded, i took out as many asi could, and as the dragon landed in front of me, it opened it's mouth and shot a long fierce breath of fire directly on me, killing one of the drauger, and me in the process.</p> <p>despite dying it was still one of the most epic fights i'd had. the snow was falling just at the right pace, and the dragons seeming to lead me there just felt so epic when it was happening.</p>		
<p>I have a good one when you escape the mine in Markarth.</p> <p>So as the quest goes you can escape with all the prisoners like we've all done 100 times. One time I decided to follow a random NPC, Braig. He's the dude who was imprisoned simply for speaking to Madanach. When his daughter begged for his life, they made him watch her get beheaded then imprisoned him for life.</p> <p>After we escaped, I was curious where he'd go, so I followed him. He fought off a few animals and just kept running. Until a dragon came. I watched de a distance as the dragon landed right in front of him and killed him immediately. To add salt to the wound, the kill animation was where the dragon picks them up in their mouth and whips its head back and fourth and tosses the corpse away, which is extra brutal.</p> <p>He was falsely imprisoned, watched his daughter get executed for loving him, spent his time in an impenetrable prison for a decade, finally escapes and minutes after he has found his rightful freedom he gets killed by a dragon. Poor fucking guy. One of those great, unscripted moments only Skyrim can provide. The one that sticks with you just cause it's so perfectly played out, despite it being a random interaction. We all have those memories de this game, where a random event happens better than you could've written and it sticks with you. Much like your story, I'll never forget Braig meeting his fate that day. I even remember where I was and this was in</p> <p>8 2012 in my college dorm.</p>	<p>random encounter combate épico personajes</p>	<p>reddit.com/r/skyrim im (Skyrim)</p>

	<p>God I fucking love this game so much. TES IV and V are masterpieces, unparalleled in gaming. No game comes even close to these imo. There's shit like RDR2 that are amazing, but there's just something about these two games that are just so....pure. Every campaign is so unique, even when you make your 28th stealth archer.</p>		
9	<p>Fighting a bunch of bandits in a tower on some bounty and having no potions and being near death when I remember my shouts... and with just a sliver of health left I fus ro dah the bandit chief off the tower and as he's falling to his death I move to the edge to watch him plummet to the rocks below... and walk right off myself landing on top of him and dying.</p>	combate épico	<p>gamefaqs.gamespot.com (Skyrim)</p>
10	<p>I use Take Notes, a journal mod. Everything feels so much more special when you start writing things down. Sometimes I get so invested in writing I might play for 20 minutes but write for an hour.</p>	crónicas	<p>www.reddit.com/r/skyrim (Skyrim)</p>

10.4. Lista de herramientas para la generación de eventos memorables

- Herramientas del sistema simulacionista
 - Resolución de una acción de modo explícito o implícito
 - Críticos o pifias y dinámicas *Fail Forward*
 - La incorporación de los resultados de la acción en la trama
 - Un sistema basado en número de aciertos y una rúbrica informada, no un sistema con valores de dificultad binarios
 - Un sistema de resolución de acciones heurístico
 - Reglas sencillas que no interrumpan el flujo y el ritmo
 - Mecánicas sociales que inciten al diálogo
 - Capacidad de modulación del éxito, para evitar fallos anticlimáticos
 - Mecánicas secundarias que generen textura narrativa
- Las herramientas de la generación procedimental
 - El uso de tablas de encuentros aleatorios
 - De arriba a abajo (La propuesta de un evento de combate)
 - De arriba a abajo (La propuesta de un evento de exploración)
 - De abajo a arriba (La propuesta de un evento de interacción social)
 - Implementar modelos delimitadores
 - Modulares (Tablas de encuentros o geomorfos)
 - Parametrizados con pre y post condiciones (Biomás)
 - Clasificados por pesos (Diferentes probabilidades)
 - Diseñados con una tecnología
 - Algorítmica determinista (Sin procedimientos aleatorios)
 - Algorítmica estocástica (Con procedimientos aleatorios)
 - Heurística (Contexto histórico y espacial)
 - Exponer el reglamento del sistema de generación procedimental al jugador
- Las herramientas del DJ
 - Interpretar PNJs
 - Promocionarlos en la constelación jerárquica
 - Valorar la posibilidad de construir un ciclo para ellos

- Hacerlos reaparecer cuando el contexto sea propicio
 - Autenticar las propuestas de los jugadores en la ficción
 - Flexibilizar el reglamento sin romper la suspensión de la incredulidad
 - El uso de las referencias culturales y los bloques ficcionales
 - Facilitar las dinámicas transicionales
 - Nunca dice no, o autentifica la propuesta del jugador, o pide una comprobación en el sistema de resolución de acciones
 - Utiliza técnicas de construcción narrativa del teatro *improv* como el sí... pero o el no... pero
 - Distribuye su trabajo entre los jugadores (*GMLess*, *GMFull*)
- Las herramientas del jugador
 - La cocreación participativa y colaborativa del relato y la ficción
 - La toma de decisiones significativas con consecuencias informadas que interpelen las motivaciones, principios y valores de su personaje
 - La creación de textura narrativa intercalando decisiones significativas con decisiones o acciones triviales
 - La utilización de dinámicas *fail forward*
 - Plantear propuestas que inicien dinámicas transicionales
 - Poner especial atención en no metarolear
 - Utilizar referencias arquetípicas, culturales y populares
 - Explorar subtramas o ciclos románticos o familiares
 - Balancear el protagonismo y el tiempo de juego entre todos los personajes
 - Explorar el potencial de interpretación entre jugador y personaje
- Las herramientas del personaje
 - Utilizar las mecánicas narrativas propuestas por el sistema (lazos, palabras clave, juramentos, puntos de destino)
 - Utilizar las mecánicas simulacionistas propuestas por el sistema (atributos, defectos, escoger habilidades)
 - Utilizar las propuestas arquetípicas propuestas por el sistema (raza, religión, alineamiento)

- Explorar, a través de la interpretación vicaria del personaje, sus modos de representación, su identidad, su evolución y su construcción emocional.
- Las herramientas de la ficción
 - Autenticar la ficción de modo dinámico con las propuestas participativas y colaborativas de los jugadores
 - Autenticar la ficción de modo dinámico con los sistemas de generación procedimental
 - Utilizar referencias arquetípicas reconocibles para anclar la ficción
 - Utilizar la narrativa ambiental como motor de motivaciones intrínsecas
 - Utilizar mapas físicos
 - Utilizar sistemas de *hexcrawling*
- Las herramientas de la trama
 - Un eje narrativo sólido, que respete las convenciones clásicas sobre los actos y el tratamiento del tiempo y el espacio
 - Hacer este eje narrativo adaptable e interactivo: responsable
 - Un sistema procedimental que genere espacios de posibilidades liminales ricos en interpretaciones
 - Un sistema procedimental estocástico que genere variaciones e incertidumbre
 - Favorecer la aparición de dinámicas narrativas presentando pulsaciones de combate, de exploración o sociales
 - Utilizar dinámicas del teatro *improv*, como la oferta, el sí, pero / no pero, el concepto de oferta y el concepto de *push and pull*
 - No describir hechos consumados o espacios demasiado delimitados, apelar a la capacidad de recepción de los jugadores
 - Favorecer la aparición de ciclos emergentes de dos o tres sesiones. Si se plantea, intentar terminarlo
 - Reevaluar las propuestas emergentes y plegar la narrativa de nuevo hacia la trama principal una vez exploradas
 - Favorecer escenarios transicionales y heurísticos
 - Mantener en una base de datos de eventos memorables potenciales aquellas situaciones que se generen y que queden abiertas.

- PNJs que han conocido
 - Lugares que han explorado
 - Informaciones sobre tesoros o criaturas de las que han oído hablar
 - Enemigos que han huido
 - Decisiones que han tomado con consecuencias a medio / largo plazo
- Herramientas para el evento
 - Cuantos más eventos canónicos, procedimentales, colaborativos, heurísticos se generen, mejor.
 - Si el evento se genera de forma emergente desde las propuestas de los jugadores, mejor.
 - Si se rompe la suspensión de la incredulidad, se pierde potencial memorable
 - Si se rompe el ritmo y flujo narrativo con interrupciones del reglamento, se pierde potencial memorable

10.5. Soluciones a la paradoja de la narrativa interactiva

Para Peinado y Gervás (2004) la solución al problema de la narrativa interactiva o como ellos lo llaman, el dilema interactivo, pasa por en primer lugar, crear contenido específico para cada uno de los tipos de jugadores de juegos de rol, en segundo lugar crear un algoritmo basado en el algoritmo de improvisación de Laws (2002), y en tercer y último lugar, utilizar un sistema de *storylets*. Mateas y Stern (2003) apuestan por la implementación de técnicas basadas en la inteligencia artificial y apoyadas por una estructura narrativa aristotélica clásica pero centrada en los personajes. Estos dos autores proponen la distinción entre *strong character systems* y *strong story systems* y explican que los primeros favorecen la aparición de narrativas emergentes. Para Mateas y Stern (2003), además, los sistemas enciclopédicos, es decir, aquellos basados en la creación de un gran número de *static story pieces*, que son secuenciadas por sistemas simples, generan argumentos fragmentados y carecen de coherencia o de arcos bien formados (lo que entra en conflicto con los *storylets* de Kreminski, 2020). Murray (1999) dice que un buen sistema procedimental narrativo se debe basar en mundos abiertos y en la exposición del sistema procedimental y la participación del jugador en la creación de la estructura narrativa. Horneman (2019) dice que un buen sistema procedimental narrativo se debe basar en la concatenación de eventos clasificados por pesos y post/pre condiciones (lo que se alinea con los *storylets* Kreminski, 2020) y la selección de los mismos en función del contexto espacial y heurístico y conductual. Keenan y Hill (2019) proponen tres pilares para superar la paradoja de la narrativa interactiva, por un lado, el mismo contenido predeterminado debe crear diferentes significados para diferentes jugadores. Por otro lado, el contenido debe ser responsivo con las elecciones de los jugadores. En tercer lugar, el contenido debe hacer avanzar el juego en direcciones novedosas siempre que sea posible. Los mismos Louchart y Aylett (2010) proponen soluciones a su propia paradoja, destacando entre ellas el desarrollo de un modelo de narrativa emergente partiendo de las interacciones de los personajes y que usa la estructura de la trama como contextulizador, junto con un sistema de *feedback* continuo por parte del usuario, al que han llamado *Distributed Drama Management* (DDM), junto con otros sistemas, como la omnisciencia de los PNJs (*Agent Omniscience*), que informa a los PNJs del estado del mundo en tiempo real. Otra solución emerge de los tres conceptos importantes de Truesdale et al.

(2013): contexto, consistencia y coherencia, explicados con detalle en el capítulo 3.4.1 *Contexto, consistencia y coherencia*. Finalmente, para Crawford (2013), la solución es la abstracción.

The problem of plot versus interactivity, (...) In its simplest form, the problem is phrased as follows: If the story is to be truly interactive, then the player must be able to change the story. But, if the player changes the story, then the artist cannot control its development and the player will likely ruin the story. The solution to the problem is, in a word, abstraction.” (p. 67)

En *Avatars of Story* (2006), Marie-Laurie Ryan mostraba esta tensión entre historia e interactividad: “I will stress the difficulty of reconciling narrativity with interactivity, a feature that I regard as the most distinctive property of digital environments” (2006,p. xxiii).

1. Gervás y Peinado (2004): crear contenido específico para cada uno de los tipos de jugadores de rol, crear un algoritmo basado en el algoritmo de improvisación de Laws (2002) y utilizar un sistema de *storylets* muy parecido al que plantean Kreminski y Wardrip-Fruin (2018).
2. Mateas y Stern (2003): El uso de la inteligencia artificial sobre una estructura narrativa aristotélica y evitar los sistemas enciclopédicos (*storylets*).
3. Murray (1999): mundos abiertos y la exposición al usuario del sistema procedimental.
4. Horneman (2019): la concatenación de eventos clasificados por pesos y post pre condiciones, seleccionados en función del contexto espacial y heurístico/conductual. discierne entre estructura y contenido
5. Keenan y Hill (2019): el mismo contenido predeterminado debe crear diferentes significados para diferentes jugadores. El contenido debe ser responsivo con las elecciones de los jugadores. El contenido debe hacer avanzar el juego en direcciones novedosas siempre que sea posible.
6. Louchart y Aylett (2010): un modelo de narrativa emergente partiendo de las interacciones de los personajes, contextualizado con un *feedback* continuo generado desde la estructura de la trama, llamado *Distributed Drama Management* junto con

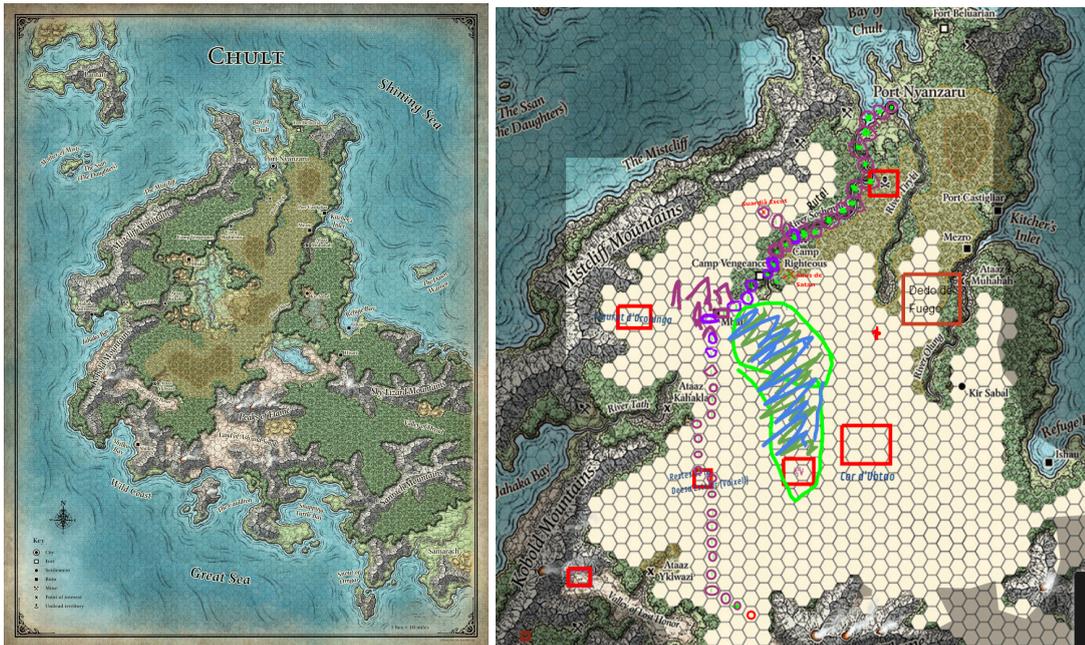
otros sistemas, como la omnisciencia de los PNJs (*Agent Omniscience*), que informa a los PNJs del estado del mundo en tiempo real

7. Truesdale et al. (2013): contexto, consistencia y coherencia.
8. Crawford (2013): la solución es la abstracción.
9. Mason, Stagg, Wardrip y Michael Mateas (2019): sistema Lume, pesos con precondiciones y postcondiciones.
10. Snow (2019): Playful Text, espacios de posibilidades abiertos y orgánicos

Resumen: un sistema para perfiles específicos de jugadores, que implemente algoritmos de improvisación, sistemas microservicios basados en *storylets* con pesos y pre / post condiciones y sistemas enciclopédicos, pero supeditados al control de una inteligencia artificial. Además, este modelo, debe partir de la construcción de abajo a arriba, es decir, desde las interacciones de los personajes, debe estar conectado con un contexto de mundo abierto y expuesto al usuario, y contextualizado espacial, heurística y conductualmente. Ser responsivo, crear diferentes significados para diferentes jugadores y hacer avanzar la trama y se debe retroalimentar continuamente con el estado del mundo y el conocimiento epistémico de él que los personajes tengan. Finalmente, debe respetar valores de contexto, consistencia y coherencia y mostrar un cierto nivel de abstracción.

10.6. Análisis de transcripciones

10.6.1. Análisis de la Cohorte 1 ToA - Observación participativa



10.6.1.1. Datos del grupo de jugadores

Director de juego

El director de juego es el autor de este estudio (DJ1). Es un hombre de 45 a 50 años, con ingresos medios y profesor de diseño de juegos en la universidad. Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura y el cine de género. Estudió un grado en historia y un máster en biblioteconomía. Su papel como DJ se centra en tres pilares, i) preparar las sesiones de juego de ToA, leyendo los capítulos pertinentes y preparando los escenarios, criaturas y PNJs, ii) preparar materiales alternativos, relacionados con los antecedentes y paratextos que los PJs preparan entre partida y partida y iii) improvisar delante de las situaciones que los jugadores plantean, de modo que estas encajen con la propuesta general de ToA. Respecto al último pilar, el DJ sigue un consejo apócrifo para directores de juego de JRAs: Nunca digas que no a un jugador ante una propuesta, o lo hace, o que tire un dado, aunque sus posibilidades sean mínimas. Esta norma o consejo ha demostrado generar situaciones y eventos que los jugadores recuerdan incluso años después. El DJ se lamenta de

que el grupo de jugadores no conecte mejor sus trasfondos y objetivos personales con los de la campaña, quedando los primeros sublimados por los segundos. Esto tiene una explicación, según el DJ, y es que los jugadores utilizan el tiempo semanal de la sesión más como terapia social que como escenario de generación narrativa o de exploración identitaria. Esta perspectiva concuerda con una posición que se ha visualizado en otros grupos de jugadores, según la cual muchos jugadores son reacios al esfuerzo que requiere generar la historia participativamente, prefiriendo que exista la figura de un narrador que explique a los jugadores una historia más lineal. A lo largo de los años en los que el DJ ha dirigido campañas y sesiones con este grupo de jugadores y en paralelo a sus estudios de diseño de juegos y de narrativa, el DJ ha intentado ensayar las técnicas aprendidas en el ámbito teórico en este grupo de juego. El resultado, en general, ha sido que el grupo no ha mostrado un interés particular en ellas, volviendo a un estilo de juego entre explorador y orientado a objetivos, con algunas situaciones narrativas. Al grupo no parece que le interese ni conocer los secretos de los lugares y localizaciones de los mundos fantásticos donde habitan ni el realismo de la simulación. Sin embargo, establecer una misión, superar los obstáculos y conseguir sus objetivos, mientras mejoran a sus personajes, sí parece que es un estilo de juego que todo el grupo comparte.

Jugador 1

El jugador 1 (C1J1) Es un hombre de 45-50 años, con unos ingresos medios altos y sin descendencia, su profesión es relacionada con las matemáticas estadísticas y con fuertes conocimientos de programación informática. Estudió matemáticas en la universidad y se licenció hace 20 años. Su nivel cultural es alto, aunque su relación con los universos fantásticos o de ciencia ficción es limitada. Su personaje es un bárbaro semiorco que encarna el arquetipo del guerrero/luchador. El personaje se llama Mangotero y es un personaje violento, la principal fuerza de choque del grupo. Los jugadores, en especial el jugador 2, que encarna a Ukko, lo define como el DPS del grupo (daño por segundo, consultar la entrada del diario de campo 25/2/2021(1) y (2)). El trasfondo de su personaje es completamente inventado por el jugador: Mangotero nace en Chult, la jungla y península selvática donde se desarrolla la aventura principal. Mangotero es el último de su tribu, quienes fueron atacados cuando Mangotero estaba en un viaje iniciático para convertirse en adulto, al volver a su

pueblo, descubrió todo su pueblo destruido y quemado y juró que encontraría a los atacantes y se vengaría de ellos. Ahora trata de ayudar a los demás personajes con algunas pequeñas aventuras, siempre buscando y buscando pistas de estos atacantes. A pesar de que Mangotero es el chico duro del grupo, también es el que tiene las mejores estadísticas de Inteligencia, y el jugador está interpretando bastante bien este hecho, haciendo que el orco tome algunas decisiones racionales y observaciones críticas de vez en cuando. Finalmente, Mangotero siempre está luchando con Ukko, el enano del grupo, porque culturalmente, los enanos y los orcos siempre están peleando, y entre estas dos razas surgen prejuicios socioraciales muy antiguos. Mangotero es un buen amigo de Rorqual, el paladín semielfo del grupo, y muy buen amigo de Noia de la Tranquilat, la maga humana interpretada por el jugador infantil 4. Mangotero también tiene una mascota, SilverBeak, un cachorro de dinosaurio que encontraron perdido y atrapado en el bosque. Mangotero lo ha salvado y cuida de él, y ahora ambos son amigos y duermen y pelean juntos. Mangotero está definido por las reglas como un Caótico Neutral, lo que significa que el jugador “[...] es un individualista que sigue su propio corazón y generalmente elude las reglas y tradiciones. Aunque los caóticos personajes neutrales promueven los ideales de libertad, es su propia libertad la que está en primer lugar; el bien y el mal ocupan un segundo lugar después de su necesidad de ser libres. Ejemplos de este alineamiento incluyen muchos bárbaros y pícaros, y algunos bardos” (Cook, 1989). El jugador 1 está interpretando muy bien este arquetipo de personalidad (consultar la entrada del diario de campo 25/2/2021(3)).

Jugador 2

El jugador 2 (C1J2) Es un hombre de 45-50 años, con unos ingresos medios, soltero y sin descendencia, su profesión es administrativo en la universidad. Actualmente, estudia Historia en la universidad. Su nivel cultural es alto, ávido consumidor de cómics, cine y literatura de género. Este jugador es importante porque es un jugador incondicional de videojuegos MMORPG (consultar la entrada del diario de campo 25/2/2021(1)) y adapta el vocabulario y los conceptos de la cultura y los juegos de rol digitales (principalmente del videojuego *World of Warcraft*), a las sesiones de juegos de rol de mesa, aculturando estas últimas. El personaje del C1J2 es el de un enano cuya profesión o clase es clérigo, o lo que los jugadores llaman *Healer* (consultar la entrada del diario de campo 25/2/2021(2)). El nombre del personaje del

jugador 2 es Ukko. En sus antecedentes describe que solía ser un soldado en una compañía de enanos que estaban involucrados en una guerra a largo plazo contra los orcos. Ukko era el sargento de una pequeña compañía y, lamentablemente, fue el último superviviente. Observó como los orcos masacraban a todos sus amigos que están a su cargo, y esta experiencia lo cambió por completo, obligándolo a abandonar el ejército y convertirse en un Clérigo, un fervoroso creyente de Torm, que sigue el Camino de la Vida, lo que significa que él se consagra a la vida y a cuidar la salud de sus amigos. Esto significa, también, que odia a todos los monstruos No-muertos (esqueletos, zombies, liches, vampiros,...), que son lo opuesto a la vida, y con seguridad, a los orcos. Ahora está en Chult, ayudando a Sindrae Silvana (la patrona del grupo) a luchar contra criaturas no muertas y, de alguna manera, tratando de luchar con sus propios problemas de fe. Ukko está todo el tiempo discutiendo con Mangotero por sus diferencias raciales, pero van estrechando sus lazos de honor día a día, de aventura en aventura. Ukko es un buen amigo de Rorqual y Noia de la Tranquilat y ha establecido un vínculo de ayuda con Ekku, uno de los PNJs de la aventura, que los guía por la jungla. Finalmente, el Jugador 2 tiene problemas con su alineación (consulte la entrada del diario de campo 25/2/2021(3)), solía interpretar personajes Caótico-Malvados en otras aventuras, pero esta vez intentó hacer un giro de 180 interpretando a un Legal- Buen carácter, que es todo lo contrario. Por esta razón está sucediendo algo interesante, el Jugador 2 tiene problemas para comportarse como un personaje Legal, usando la fuerza y la violencia o rebuscando más de lo que normalmente lo hace un clérigo Legal, pero, esto, de alguna manera es enriquecedor y conecta muy bien con su pasado como soldado (nunca olvida sus viejas costumbres) y al mismo tiempo, conecta bien con los problemas del jugador. De esta manera, Ukko es uno de los personajes más interesantes del grupo, con una verdadera lucha por ser cada día “mejor persona”, pero enfrentando muchas situaciones complejas, donde lo que realmente quiere hacer es luchar y matar, pero su nuevo camino de fe le dice que ese no es el camino. Esto es lo que Robert McKee llama un “personaje multidimensional”.

Jugador 3

Es un hombre de 45 a 50 años, sin hijos, trabaja como diseñador gráfico y tiene unos ingresos medios al año. Estudió Filosofía y un máster en edición de libros. Le gustan mucho los videojuegos y los juega todas las semanas, pero solo durante un par de horas, como dijo, pasa

más tiempo leyendo sobre juegos nuevos que jugando. Le gustan los juegos de rol digitales y a veces los juega. Juega JRAs con este grupo dos o tres horas por semana y, suele jugar con otras personas, incluso dirigiendo sus propias partidas. Su personaje es Rorqual, un poderoso paladín semielfo. Es el líder de un pequeño grupo de personas (un pueblo de pescadores) que fueron expulsadas de sus tierras por el señor local. Por esta razón Rorqual sabe pescar y conducir un bote. Rorqual ayudó a su gente a llegar a Baldur's Gate, una gran ciudad en la Costa de la Espada, y ahora se unió a Ukko, Mangotero y Noia de la tranquilidad, en una misión para Syndra Silvane con el objetivo de ganar algo de dinero y riquezas para ayudar a su gente a fundar otro pueblo de pescadores y salir de Baldur's, que de hecho, es una ciudad perjudicial para los inocentes pescadores, porque las grandes ciudades tienen grandes problemas para los extraños, como el alcohol, los juegos de azar, la mala gente, etc.. Rorqual se lleva bien con todos los demás miembros del grupo y nunca discute con ninguno de ellos. Es un jugador tranquilo al que le gusta tomar notas de todo y va anotando un Blog de todas las sesiones, lo cual es de vital importancia para este estudio. Aunque es un paladín, que solía ser siempre Legal-Bueno en otras campañas, Rorqual es Caótico-Bueno, lo que significa que es una buena persona, pero no respeta las leyes, porque las leyes están escritas por gente mala (una especie de Robin Hood). (ver entrada del diario de campo 25/2/2021(2)).

Jugador 4

Es una niña de entre 6 y 9 años. No se va a dar ningún otro dato personal sobre ella. Su personaje se llama Noia de la Tranquilat, y el DJ es muy flexible con su hoja de personaje y sus estadísticas, porque de acuerdo con el resto de jugadores, todos entienden que es más importante para ella aprender a ejercitar su imaginación que saber dominar el reglamento del juego. Noia de la Tranquilat es una niña humana de unos diez o doce años, que viene de la península de Chult, el mismo lugar donde se encuentran ahora los jugadores, y que solía ser un dinosaurio inteligente que encontró un anillo que cambia de forma y se convierte en humana. La Noia de la Tranquilat es una especie de druida mezclada con algunos poderes y hechizos de un mago o hechicera. Juega con otro grupo de Personajes en otra aventura, una aventura en solitario donde desarrolla historias y aventuras paralelas, normalmente como flashbacks de esta aventura principal en Chult. Se lleva muy bien con el resto de los jugadores, y muchas veces le da vergüenza interactuar con Mangotero o Rorqual,

principalmente cuando estos muestran algún tipo de afecto hacia ella, lo que ella interpreta como una especie de manifestación de amor o romanticismo. Ella no tiene una alineación clara, pero si se necesita estipular algo seguro que sería Legal-buena.

SilverBeak (PNJ)

SilverBeak es un polluelo de Pico Hacha que los personajes se encontraron en campamento justicia, en un corral, medio muerto (ToA, p. 45). Mangotero lo adoptó, lo alimentó y cuidó de él. El polluelo fue creciendo y les acompañaba a todos lados, demostrando ser de utilidad en múltiples ocasiones, sobre todo de combate. Desafortunadamente, murió en la batalla de (citar)

Inete (PNJ)

Inete es una chica joven, procedente del templo de Savras en Puerto Nyanzaru. Tenía unas terribles visiones sobre unos magos rojos y decidió acompañar a los personajes en su expedición por Chult. Siempre ha sido la compañera de la Noia de la Tranquilat, porque las dos eran chicas jóvenes, y se protegían la una a la otra. Cuando los aventureros se adentraron en la cuenca Aldani, Inete decidió regresar a Puerto Nyanzaru, debido a lo peligroso que resultaba el viaje.

Ekú (PNJ)

Es una Couatl disfrazada, que se ofrece como guía para los exploradores en Puerto Nyanzaru, les ha acompañado durante sus viajes y ha rebelado su auténtica forma. Estableció una amistad profunda con Ukko, que tenía posibilidades de convertirse en una relación romántica, pero cuando los miembros del grupo pactaron con la Iaia Pupu en M'bala, Ekú se sintió traicionada y les abandonó. Ahora les sigue vigilando, sin que ellos lo sepan, pues no va a abandonar Chult hasta que todo el mal (Acererak) sea destruido. Luego su misión es perseguir a la Iaia Pupu allá donde vaya.

Undril SilverTusk (PNJ)

Undril es una semiorca seguidora de la Orden del Guantelete, que ha sido enviada por los comandantes de Puerta de Baldur's con un pliego de cartas e instrucciones para Niels

Breakbone. Se ha unido al grupo para remontar el río hasta el campamento y cumplir su misión. De todos modos, durante el camino, se ha hecho amiga del grupo y después de varias situaciones complicadas y violentas, ha estrechado lazos con los PJs, en especial con Ukko, que también es un clérigo del bien. Al final del ciclo de Yulka Bryne, Undril se convertirá en la mano derecha de la nueva comandante de Campamento Venganza y partirá en busca de Niels Breakbone, para llevarlo ante la justicia.

10.6.1.2. Transcripciones de sesiones de juego

A.1. A.2. A.3. - Contexto de las sesiones

La C1 juega en una campaña basada en el juego *Dungeons & Dragons*, en concreto en la quinta edición de este reglamento, llamada *Tomb of Annihilation* (ToA). D&D 5e es un juego que se presenta en libros, del género fantástico, que persigue un estilo de juego variado con pilares como el combate, la optimización del personaje y la exploración. De este modo, se puede afirmar que su finalidad principal es lúdica y simulacionista. Utiliza un sistema d20 y se suele jugar de modo grupal, con un número ideal de jugadores de entre cuatro y cinco, incluyendo al DJ. ToA es una campaña larga, que puede suponer entre treinta y sesenta sesiones de juego de entre dos y tres horas. Es un tipo de campaña *hexcrawling*, en la que los jugadores exploran una península hexágono a hexágono. La gran mayoría de sesiones que se han transcrito, por tanto, son sesiones de campaña de dos o tres horas y forman parte de la parte inicial y media de ToA, en el periodo de exploración y encuentros, anterior al descubrimiento de Omu, la ciudad perdida, donde se encuentra una gran mazmorra por explorar. Por lo que se refiere a las textualidades, en esta campaña existen distintos tipos. Por un lado, los manuales de reglamento, que básicamente son tres: el manual del jugador, el manual del máster y el manual de monstruos y, por otro lado, el manual de campaña de ToA. A estas textualidades primarias, se han añadido, en múltiples ocasiones, textos secundarios como personajes y localizaciones creadas por el DJ y variaciones importantes al texto canónico, generadas por procedimientos algorítmicos o estocásticos; el principal es la tabla de encuentros de ToA. Finalmente, como textualidad terciaria, se han registrado las hojas de personaje, sus antecedentes y las grabaciones y paratextos que han generado los propios jugadores, como diarios de aventura, blogs personales o listas de equipo, mapas y

anotaciones. El jugador C1J3, por ejemplo, ha escrito un minucioso diario de aventuras en varias libretas con más de cien páginas, detallando combates, encuentros, nombres de personajes y localizaciones y objetos encontrados. Paralelamente, el mismo jugador, ha creado un blog en el que narra las aventuras del grupo

Sesión 00 - La batalla del ano de Satán (Yulka Bryne I) 21/2/2021

Juegan los jugadores 1, 2 y 3, la jugadora 4 no jugó esta sesión.

2.2.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Los jugadores son obligados por el comandante Niles Breakbone, el comandante de Campamento Venganza, a trabajar para él en una misión de patrullar una zona a un par de días de distancia. Primero intentaron negarse, pero Niles Breakbone los obligó al decirles que si no lo hacían irían a la cárcel (un calabozo sucio en el sótano del campamento). Niles es un PNJ, controlado por DJ1. Campamento Venganza es un campamento militar de la Orden del Guantelete, una orden religiosa de clérigos que lucharon contra los no-muertos y las fuerzas del mal y que llegó a la península de Chult porque hace 2 siglos un malvado mago levantó un increíble ejército de no-muertos (esqueletos, zombis y otras criaturas no-muertas). El mago malvado fue derrotado, pero una gran parte del ejército sigue vagando por la jungla, causando problemas a sus habitantes.

Los jugadores intentaron toda la sesión luchar contra las imposiciones del comandante Breakbone, especialmente Mangotero, y Ukko, quienes se hicieron muy amigos de Ord Firebeard, otro PNJ enano, capitán de una de las dos compañías que hay en Campamento Venganza. Firebeard y los PJs se hicieron amigos y pasaron un tiempo hablando y bebiendo cerveza. El C1J1 está interpretando correctamente a su personaje, un bárbaro semiorco al que no le gusta seguir órdenes ni ser castigado por reglas que no lo representan, el C1J2, por otro lado, tenía una gran dicotomía aquí, porque también es clérigo, y de un dios hermano, Torm, por lo que muchos de los seguidores del Orden del Guantelete son hermanos de fe y de armas, pero él también es un enano, lo que significa que su carácter es duro y testarudo. Tanto el C1J1 como el C1J2 intentaron toda la sesión argumentar en contra de la decisión de

Breakbone, finalmente Breakbone les dio a elegir, o patrullar la zona, o regresar a Port Nyanzaru (la ciudad principal de Chult), que son quince días de viaje de regreso en dirección contraria a la dirección que los jugadores quieren tomar. Finalmente, deciden ir a patrullar la zona, a regañadientes.

Mientras tanto, ¿dónde está C1J3?, Rorqual, el paladín semielfo inhibe su elección en sus amigos y pasa la mitad de la sesión intimando con la hermana Cyas (otro PNJ), la monja encargada del hospital y de las tropas heridas. Rorqual tiene buenas habilidades curativas y ayuda a Cyas a curar a algunos soldados, algunos de ellos heridos por monstruos, pero otros simplemente enfermos de extrañas enfermedades de la jungla. Rorqual coquetea con Cyas y finalmente (después de algunas buenas comprobaciones de persuasión) intimó con ella de una manera romántica (sin sexo).

Los jugadores viajan dos días por la jungla sin incidentes y finalmente llegan a un lugar lleno de enemigos. El lugar es una especie de campo abierto con dos pequeños montículos y en el medio una cueva que se abre por donde salen los enemigos. Los jugadores rápidamente lo llaman el *Ano de Satanás*, y este nombre se usa desde esta sesión hasta hoy en día. Luchan contra una gran cantidad de enemigos y finalmente ganan la batalla derrotando a Yulka Bryne, el principal no muerto de este pequeño ejército (consultar la entrada del diario de campo 25/2/2021(7)). En la larga pelea con Yulka, los jugadores hablaron con él mientras blandían espadas y hachas y evadían garras y mordiscos. Los jugadores descubrieron, de esta manera, hablando e interactuando socialmente con Yulka (¡incluso en medio de la batalla!), que Yulka fue el último comandante de Campamento venganza, y que Yulka fue sentenciado a muerte por Niles Breakbone debido a brujería y herejía. Yulka jura venganza contra Niles y regresa del infierno a través de un pozo que se esconde dentro de la cueva y en su camino recluta un pequeño ejército de no muertos. Al final de la batalla, una PNJ que acompaña al grupo llamada Undril, una semi-orca del Orden del Guantelete, realiza un juramento: Les ayudará hasta que termine el tema de Yulka, sea como sea.

En este punto, los jugadores están muy molestos con el comandante Niles Breakbone, tienen fuertes pistas de que esta "misión de patrulla" era en realidad una misión para destruir la

amenaza del ejército de Yulka, una especie de misión suicida. Los jugadores planean regresar al campamento y “charlar” con Niles. También hurgan en los restos del ejército, ganando algunas monedas y un par de objetos mágicos de menor valor. Finalmente, regresan al campamento.

Evento 1 - Encuentro mientras patrullan (Yulka Bryne)

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Por el sistema narrativista (Tecnología procedimental B.2.)

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

B.2.1.3. Narrativa procedimental.

El procedimiento es narrativo y no mecánico, en el sentido de que propone una pulsación narrativa, no un resultado a la propuesta de una acción.

B.2.1.3.1. ¿Qué tecnologías o herramientas procedimentales han participado en su generación?

La comprobación diaria de encuentros mientras se viaja o se patrulla, en una área salvaje de Chult mediante una comprobación con 1d20 tres veces al día. Si se obtiene un 16 o más, se realiza una segunda comprobación con 1d100 en la tabla de encuentros en tierras salvajes de Chult (ToA, p. 194), escogiendo la columna adecuada, en este caso la columna Selva-Muchos muertos vivientes. El número obtenido es 80, que da como resultado Muertos vivientes, tumulario.

B.2.1.3.2. ¿Qué marco, tipo y modelo de narrativa procedimental es?

El marco es estocástico, puesto que implica un algoritmo con una semilla dinámica (comprobaciones con lanzamientos de dados, improvisación por parte del DJ). También se puede considerar heurístico, pues los jugadores determinan el devenir y la resolución del evento en función de su comportamiento anterior con Niles Breakbone en Campamento Venganza (Semilla comportamiento, proceso, resultado). El tipo es modular, pues se puede considerar cada criatura listada como un módulo con sus propias referencias culturales (un tumulario necesita un túmulo y un grupo de sirvientes). El modelo es un modelo de pesos (probabilidades) filtrado con un modelo

de precondiciones contextuales de espacio representado simbólicamente por los tipos de terrenos de los hexágonos de las diferentes zonas de Chult.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

B.2.2.2. Con los personajes y criaturas.

Es un encuentro. La necesidad de idear o improvisar un espacio es secundaria, aunque existe, por lo que también hay una relación B.2.2.1. Con el espacio, ficción, evento o localización.

B.2.2.1. Con el espacio, ficción, evento o localización.

El DJ inventa una cueva con un pozo que llega hasta el plano infernal, por él salen criaturas no muertas y demonios. Los jugadores lo apodan el Año de Satán. Ante la entrada a la cueva hay una zona de claro de bosque con dos montículos y varios grupos de no muertos.

B.2.2.2. Con los personajes y criaturas.

Después de leer la descripción del encuentro modular catalogado como tumulario en la tabla de encuentros de ToA, el DJ encuentra en el reglamento el Redivivo, un no muerto que busca justicia. El DJ decide que el Redivivo es el antiguo comandante de Campamento Venganza, integrando a la criatura en la historia de abuso y tensión que se había generado alrededor del actual comandante del campamento, Niles Breakbone. Configura un grupo de no muertos poderosos, al mismo nivel que los jugadores, compuesto por varios grupos de bajo nivel (esqueletos y zombis) dos tenientes, un Minotauro esqueleto y un Ogro Zombi y el capitán, el Redivivo al que denomina Yulka Bryne. Las posiciones en la jerarquía de la constelación quedan establecidas con claridad después de la batalla: el grupo de no muertos personajes de fondo, los PJs son protagonistas de la historia y Yulka Bryne es un personaje secundario. Mangotero, que es quien habla con Bryne mientras luchan, establece una relación más intensa con el Redivivo. El evento, a pesar de ser un encuentro orientado al combate, es destacado por los jugadores por el diálogo mantenido con Yulka. Se destaca también como se puede complicar una simple comprobación de encuentros. En última instancia entra en juego una elección significativa.

B.2.2.2.3. Elecciones significativas

Matar a Bryne o dejarlo vivir y pactar con él es una decisión significativa, al final se decide lo segundo. Cuando vuelvan a Campamento Venganza rendirán cuentas con Niles Breakbone.

B.2.3 ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

El evento ha sido generado por procedimientos estocásticos y gestionado desde la emergencia de la imaginación y el diálogo entre los personajes. Ninguna mecánica narrativa clásica se ha visto implicada, más allá de comprobaciones de persuasión y la utilización de puntos de inspiración.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama no ha avanzado, pero tampoco sufre ningún cambio substancial. Si ocurre que se abre una rama nueva de la trama que se repliega sobre sí misma (*Foldback story*, Adams y Rollings, 2014, p. 221). Es decir, que se explorará el potencial de la nueva subtrama y luego se volverá a la trama principal. Los jugadores sospechan que Niles Breakbone les ha enviado para diezmar el ejército de Yulka, en una especie de misión suicida, para que luego a los soldados del Orden del Guantelete les sea más fácil acabar con Yulka.

C.2. Consideraciones generales del evento

Los jugadores han permanecido en la diégesis y no se han dado procesos de contaminación. Se ha mantenido la suspensión de la incredulidad y no se observan procesos de motivaciones extrínsecas (SDT)

Evento 2 - Juramentos

Undril jura solemnemente que acompañará al grupo hasta que resuelvan el tema de Yulkas el Redivivo. Ukko jura que ayudara a Ekku a acabar a con la bruja de Chult. Mangotero jura que acabará con Niles breakbone y que investigará lo que pasó con Yulka.

Sesión 01 - Investigación del C. V. (Yulka Bryne II) 28/02/2021

2.3.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Cuando los jugadores llegan nuevamente a Campamento venganza, pasan gran parte de la sesión discutiendo la estrategia para enfrentar a Niles Breakbone y llegar a la verdad,

finalmente los jugadores deciden que sus personajes van a hablar con los principales PNJs, como Ord Firebeard amigo de Ukko y la hermana Cyan, amiga cercana de Rorqual. Pasan un par de días investigando y fortaleciendo los lazos con algunos de los NPC, Mangotero habló mucho con Lorsa Bilwatel (otro PNJ), el capitán chultniano de los exploradores que no son miembros del Orden del Guantelete, si no mercenarios contratados (ver entrada del diario de campo 03/04/2021(1)). Esta interacción fue realmente importante porque creó una nueva historia para Chult (Mangotero inventó la tribu de los Ka' nelhos) y un nuevo trasfondo para Mangotero, y también contribuyó a crear la narrativa del juego de forma colaborativa. (consulte la entrada del diario de campo 03/04/2021(2), esta es probablemente una de las notas más importantes hasta ahora).

Una vez que los jugadores hablaron con las diferentes facciones, algunos de ellos fueron convencidos por los jugadores de que Yulka Brynes, el antiguo comandante que ahora es un Redivivo, fue ejecutado (ahorcado) por un complot de Niles, y algunos otros, una minoría, incluso admiten que Yulka fue sentenciado en un proceso muy extraño, pero sienten que acusar al comandante Niles es, de alguna manera, como una traición. Perne Salhana, la capitana de la primera compañía, y Wulf Rygor, una especie de pérfido consejero de Niles, estaban dispuestos a luchar si los jugadores provocaban un levantamiento. Las dos facciones estaban cara a cara con las armas listas en medio del campamento cuando el ejército de no-muertos, liderado por Yulka (un Redivivo no puede morir, si lo derrotas, el monstruo regresará en veinticuatro horas con otro cuerpo) y un Dracolich (un Dragón no-muerto, muy poderoso, los jugadores están en el nivel 4 en este punto de la campaña, y el Dracolich está en el nivel 18) aparece en las afueras del campamento. Niles escapa del campamento con una barca, mientras que Wulf Rygor es devorado por los muertos vivientes al salir de la empalizada.

Evento 1 - Mangotero, hablando con Lorsa Bilwatel, obtiene un 20 en persuadir, y explica la historia de los *Ka' nehlos*.

Según improvisa Mangotero, la tribu de los Ka' nehlos era la antigua tribu a la que él pertenecía, y fue destruida hace unos diez años, cuando Mangotero estaba de viaje iniciático

por Chult. Este evento es bien conocido en Chult (lo es porque Mangotero obtiene un 20 en 1d20 y lo decide así) y provoca la admiración de los exploradores mercenarios de Lorsa, pues Mangotero es el último de una temible tribu, respetada en todo el continente.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Por el sistema narrativista (Tecnología procedimental B.2.)

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

B.2.1.3. Narrativa procedimental.

Por lo que respecta a la comprobación de acción de persuadir, que Mangotero supera con un éxito.

B.2.1.3.1. ¿Qué tecnologías o herramientas procedimentales han participado en su generación?

El sistema procedimental indica que se debe lanzar 1d20 para comprobar si la acción de persuasión se lleva a cabo con éxito, el DJ determinó una dificultad de 15, pero Mangotero logra un 20 natural (en el dado), lo que el mismo sistema considera un éxito crítico. El DJ determina que la historia que explique Mangotero, tendrá gran impacto en Lorsa y sus hombres, incluso puede que trascienda a otros lugares de Chult.

B.2.1.3.2. ¿Qué marco, tipo y modelo de narrativa procedimental es?

El marco de narrativa procedimental es estocástico, pues se inicia con una comprobación de habilidad que requiere el lanzamiento de un dado. El tipo es paramétrico, pues escoge una variable (persuasión) y determina un rango de éxito dentro de esa variable. El parámetro, en este sentido, es el éxito y la variable, la persuasión, igual que en un sistema de generación procedimental de tipo paramétrico, se puede generar dentro de la variable altura, una altura determinada en centímetros. Finalmente, el modelo es un modelo de pesos, pues las consecuencias narrativas se miden cuantitativamente y de postcondiciones dinámicas transicionales, pues 1) Determinados comportamientos de los habitantes de Chult en el futuro, se pueden ver condicionados por la narrativa que Mangotero se inventa con su propia autenticación y las autenticaciones de apoyo del DJ con los PNJs y de sus compañeros jugadores,

siempre que usen el material propuesto y 2) es una dinámica transicional, pues el DJ se posiciona como simple espectador o en cualquier caso, como facilitador de la narrativa del jugador.

B.2.1.4. Narrativa emergente

Por lo que respecta a la necesidad de Mangotero de inventar una historia emotiva para su personaje, una parte de los antecedentes que no tenía planificada y que inventa justo en el momento. Una parte de la narrativa emerge de la propia narrativa, construyendo ficción a hombros de ficción, emergiendo de la ficción. Mangotero podría haber dicho simplemente “Quiero persuadir a Lorsa para que me explique todo lo que sabe, saco un 20, la persuado”, pero en lugar de eso, el sistema te invita a completar la parte mecánica con la parte narrativa, haciendo que emerja de la primera, la segunda.

B.2.1.5. Narrativa colaborativa

En el sentido de que al inventar la historia de la tribu de los Ka' Nhelos, también inventa una cultura, la cultura semiorca de Chult, y un emplazamiento geográfico, el poblado de los Ka' Nhelos. Estos elementos: leyendas, culturas y espacios o localizaciones, pasan a formar parte de la ficción a través de un proceso de autenticación que no está controlado por el DJ. Esta narrativa es colaborativa en el sentido de que el jugador colabora con el sistema y con la narrativa prescrita para construir una narrativa que no solo se autentifica para él, sino que también se convierte en real (dentro de la ficción) para los otros jugadores, que pueden engancharse a ella cuando quieran, u obviarla.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

No se relaciona con la exploración del espacio B.2.2.2., pues el hecho que estén en Campamento Venganza no parece relevante, por el momento. Tampoco se relaciona con ninguna decisión significativa B.2.2.1. Sí se relaciona con un evento de relación con otros personajes (PNJs) B.2.2.2..

B.2.2.2. Con los personajes y criaturas

Pues es una conversación con un PNJ, Lorsa Bilwatel.

B.2.2.2.1. ¿Cuál es la posición de los personajes implicados en la jerarquía en la constelación?: Protagonista (PJs), Secundario o de fondo (PNJs)

Dentro de la constelación jerárquica, Mangotero es un protagonista indiscutible, que como se verá más adelante, siempre toma la iniciativa cuando es necesario que alguno de los PJs de un paso al frente. Lorsa es un personaje de fondo que se puede convertir en secundario.

B.2.2.2.2. ¿Se han visto implicados los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma?

La personalidad salvaje de Mangotero y su alineamiento neutral le ubican con rapidez al entrar en Campamento Venganza. Dentro de un ambiente donde todos los soldados son clérigos del Orden del Guantelete, rectos e intachables, el único grupo social que le queda a Mangotero con el que socializar es el de los exploradores de Chult, mercenarios y de carácter mucho más autónomo. Es una asociación natural. No se ha visto implicado ningún sistema de karma a priori.

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

Sí, el evento es una conversación entre Lorsa y Mangotero. (Pregunta: ¿de qué sirve esta categoría? Quizás mejor una categoría Tipo de evento social (diálogo/conversación, flirteo, regateo/compraventa, lección/formación, etc.)

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *Quest*?

Se relaciona con un objetivo secundario, que se les ha planteado a los PJs al encontrarse con Yulka Bryne; ¿Qué pasó entre Niles y Yulka? Lo interesante de esta *Quest* secundaria, es que fue generada a su vez por un evento procedimental, una tirada de encuentros. El escenario, de este modo, entendido como el espacio y sus habitantes, como la ficción, es aprovechado por el sistema procedimental no solo para generar pulsaciones narrativas, sino para engarzarlas entre ellas, concatenando pulsaciones narrativas de dinámica táctica con pulsaciones narrativas de dinámica social.

B.2.3 ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

El evento ha sido generado por procedimientos estocásticos y gestionado desde la emergencia de la imaginación y el diálogo entre el PJ y los PNJs. La habilidad de persuasión de D&D, junto con la de intimidación, son dos mecánicas narrativas importantes, que permiten construir pulsaciones narrativas no previstas o improvisadas.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama de la misión principal no se ha visto alterada. La trama secundaria que se inició con la tirada de encuentro de Yulka Bryne avanzó en el sentido de que ahora Mangotero es respetado en Campamento Venganza y más en concreto, es admirado por la facción de los exploradores de Chult de Lorsa.

Este evento también deja abierta la puerta al inicio de una nueva trama, que consista en buscar a los responsables de la muerte de los familiares de Mangotero y de la destrucción de todo su pueblo. Si los Ka' nehlos eran tan respetados como guerreros, ¿quién pudo acabar con toda una tribu/poblado? Cada pregunta que se genera, es un escenario posible para una nueva subtrama.

C.2. Consideraciones generales del evento

Mangotero al seleccionar el nombre de su tribu, recurre a un nombre con ciertos aspectos de contaminación, pues los Ka' Anhelos se traduce con facilidad por los Canelos, que provoca cierta rotura de la suspensión de la incredulidad. Por lo que respecta a la SDT, también se observa que el jugador improvisa una historia mítica/arquetípica basada en referentes culturales, pero solo se validará si la recompensa es intrínseca (conseguir información y apoyo de Lorsa y sus exploradores) o extrínseca (construyendo la historia de los Ka' Nhelos y de quien los asesinó).

Evento 2 - Rorqual obtiene un 20 en percepción y descubre que Niles es un pusilánime, escondido dentro de la tienda escuchando a ver que pasa

Este es un evento que **no es relevante**. Vale la pena apuntarlo porque está relacionado con un éxito crítico en una comprobación de percepción, pero no desencadena ningún hecho memorable.

Evento 3 - Rorqual lanza el conjuro de enredaderas al comandante Niles mientras este intenta escapar y robar las barcas.

Niles supera la tirada de salvación justa, pero Wulf Rygor su mano derecha, que le había ayudado en todas sus fechorías, es atrapado y devorado por los no muertos entre los aplausos de los PJs y de los soldados de Campamento Venganza.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Por el sistema simulacionista (Sistema secundario: Magia B.1.4.)

B.1.4.1 ¿Qué tipo de evento? (un conjuro, una poción, un objeto imbuido de poder, criatura con características mágicas...)

Un conjuro de enredaderas.

B.1.4.2 ¿Qué contexto ha propiciado el evento?

El contexto es la clave del momento memorable. El comandante Niles Breakbone y su mano derecha Wulf Rygor querían huir del Campamento Venganza escapando con unas barcas por el río, cuando Rorqual se da cuenta, les lanza el conjuro de enredaderas al tiempo que un ejército de zombis liderado por Yulka Bryne se acerca a la puerta. Niles consigue deshacerse de las enredaderas y huir, pero Wulf Rygor es retenido y paralizado por estas, y es devorado por los no muertos. Los PJs lo miran desde la empalizada, gritándole “te lo mereces!”

B.1.4.3 ¿Qué reglamento ha propiciado el evento?

Lo ha propiciado la capacidad de paralizar el movimiento del reglamento

B.1.6. ¿Ha sido un evento relacionado con el sistema de movimiento?

B.1.6.1 ¿Qué reglamento ha propiciado el evento?

El sistema de tiradas de salvación (en este caso, el fallar)

B.1.6.2 ¿Hay algún objeto asociado? ¿Cuál? ¿Se ha visto implicado el sistema de carga?

No

B.1.7. ¿Ha sido intervenido algún sistema de tecnología procedimental?

Sí, la tirada de salvación: B.1.7.1 ¿Cuál? ¿Dados, tablas, cartas, oráculos? Los dados.

B.1.7.3. ¿El jugador o el DJ han tenido capacidad de decisión en los resultados?

No, todo dependía de la tirada de salvación

B.1.8. ¿Ha intervenido una regla casera o la flexibilidad en la interpretación del reglamento por parte del DJ?

Sí, no se ha llevado a cabo el combate.

B.1.8.1. ¿Se ha mantenido dentro del paradigma mecánico o ha mutado en evento narrativo?

Ha mutado en evento narrativo, se ha narrado la muerte de Wulf.

B.1.8.2. ¿Se ha explicitado la regla casera o la flexibilidad? ¿O se ha ocultado?

No se ha explicitado, pero tampoco significa que se haya ocultado. (ver diario de campo: 01 28-02-2021(3))

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

C.1.3. Creación de una rama de la trama nueva.

La trama principal no ha avanzado, puesto que los eventos que están ocurriendo en Campamento Venganza no afectan en nada a la trama principal de la Maldición de los renacidos. Sin embargo, sí se nota que esta trama secundaria está cogiendo importancia, sobre todo con la huida de Niles Breakbone.

C.2. Consideraciones generales del evento

No se ha observado contaminación, aunque se identifica un alto nivel de referencia con las películas de zombis, donde el antagonista suele terminar del mismo modo, devorado. La suspensión de la incredulidad se ha mantenido y las recompensas para Rorqual, han sido intrínsecas, terminar con un enemigo.

Sesión 02 - Dracolich (Yulka Bryne II) 04-03-2021

2.4.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

La sesión empieza con el combate contra el Dracolich “Cicatriz”, que apareció al final de la última sesión, con una llamarada que destrozó medio fuerte, matando a algunos PNJs importantes. Antes de que la sesión se desarrolle, hay un debate importante entre los jugadores, respecto a que significa ser bueno o malo, puesto que se plantean si dejar morir al comandante Niles Breakbone y a Wulf Rygor, que han salido del fuerte intentando escapar, o si salvarlos para llevarlos ante la justicia y que sea esta la que los castigue. Mangotero, el

barbaro semiorco no tiene problemas, como caótico-neutral, pero Rorqual, el semielfo paladín, caótico-bueno, sí tiene dudas, y Ukko, el enano clérigo legal-bueno, se ve forzado a hacer algo.

Un grupo de soldados está en la puerta del fuerte, decidiendo si salen o se quedan dentro, ya que Yulka les ha prometido que solo quiere a Niles. Rorqual está con Perne en la torre del sur, preparándose para luchar contra el Dracolich. Lorsa está en la torre norte lanzando cuerdas al exterior, como para saltar. La hermana Cyas permanece en su tienda, con sus acólitos, preparada para curar a los heridos. Undril, una semiorca del Orden del Guantelete, clériga, PNJ que se unió al grupo en puerto Nyanzaru, está al norte también preparada para la lucha.

Se tira por iniciativa y empieza el combate. Primero deciden planes generales, discutiendo fuera de partida. Deciden atacar al Dracolich, no huir. Rorqual junto con Perne pide una lanza y se reúne con una docena de soldados delante del Dracolich. Undril ataca de forma épica, lanzando el martillo al Dracolich, un poco temeraria, es una clériga muy de la luz, anti no-muertos. Ukko hace un cantrip de taumaturgia, un cantrip muy versátil que siempre utiliza, proyecta la voz y llama a los soldados que tiene alrededor al orden, para que se forme un pelotón de media docena de soldados que se giran y, junto con Mangotero, enfrentan al Dracolich. Aparece la Noia de la Tranquilitat que declara que ella se ocupará de cuidar a SilverBeak, en la torre norte, junto con Lorsa, que organiza la huida.

El Dracolich, actúa, tienes tres acciones, algunas de ellas son legendarias. Decide batir las Alas, destreza 21 o $2d6+7$ de daño y te caes al suelo. Rorqual intenta anclarse al suelo con la lanza con una tirada de fuerza 15, pero no lo consigue. Recibe 14 de daño y cae al suelo. El dracolich además, tiene presencia aterradora, y obliga a hacer una tirada de salvación sabiduría 18 o quedar aterrorizados 1 minuto. Ukko la supera, Rorqual también. Mangotero falla, tiene desventaja al atacar y no se puede acercar al Dracolich. La noia de la Tranquilitat (LNT) También falla. El Dj tira 10 d20 para los soldados, el 90%, menos Undril, fallan. Undril vuelve a atacar, $16+3$, impacta, con un palo (porque le había tirado el martillo). Las tiradas la están elevando a comportamiento épico, una mezcla de comportamiento arquetípico, temerario y buenas tiradas. Rorqual, se arrastra hasta una caja y se cura, pidiendo

fuerzas para luchar a sus dioses. Mangotero y LNT siguen aterrorizados. Mangotero sube a la barbacana de la puerta principal para conversar con Yulka! Desde allí ve como Niles se escapa con una barca por el río, mientras un montón de zombis les persiguen. Mangotero hace una promesa muy seria. Le dice a Yulka que estos eran sus antiguos hombres, sus soldados, que ellos lo han defendido delante de Niles, que han explicado que Yulka, su antiguo comandante, fue colgado injustamente, y Mangotero promete que si les perdona, él mismo irá en busca de Niles a Puerto Nyanzaru y lo matará. Mangotero se divide entre si usar persuasión o intimidación. Decide persuasión con Inspiración. Paralelamente, la NLT realiza un conjuro de tranquilidad (inventado por ella) que crea una zona de calma en el campamento. Después de un gran discurso de Mangotero, realiza la comprobación con inspiración, pero falla. Yulka le dice a Mangotero que baje, que se enfrente a él! (Mangotero casi lo mata en su primer encuentro). Perne y Undril fallan sus tiradas. Ukko busca armas de asedio, como balistas, no hay, luego se centra en buscar armas en la armería, sigue haciendo discursos con taumaturgia para aumentar la voz, arengando a los soldados, “soldados, dejad de discutir en la puerta, armaos y subid aquí arriba”. Lanza los dados y falla. La estrategia es buena, y puede generar una situación memorable, pero **las tiradas de dados fallidas anulan la iniciativa o la imaginación.**

El dracolich ataca, mordisco y dos garras. Matando a varios soldados. ¡Con su último ataque (la cola) el Dracolich pifia! Se utiliza una tabla de pifias que creó el DJ. Saca un 15 y adapta los resultados (el Dracolich se clava una estaca del fuerte y además de recibir daño, no podrá atacar con las garras). Yulka se gira hacia Mangotero, le propone un combate, un duelo uno contra otro, Mangotero le dice que acepta, pero que salve a los soldados primero, hace una tirada y la supera. Yulka detiene al Dracolich, dice que “tengo el favor del señor del cuarto palio, del cuarto averno, detente”. Yulka tira, con un 16 de dificultad. SALE UN 19, momento épico. Lo detiene y lo hace retirarse. Los soldados alucinan. El Dracolich se va muy enfadado jurando venganza.

53 soldados hacen el pasillo del honor a Mangotero, asintiendo y diciendo, “este es el héroe de Campamento Venganza”

Evento 1 - El DJ dice que todo el mal de Chult, procede del Ano de Satán, incorporando un encuentro aleatorio a la ficción de la campaña.

Este evento es relevante por qué autentifica un elemento generado procedimentalmente dentro de la ficción y dentro de la narrativa (fábula). Chult es una selva infestada de no muertos, un ejército que un Hechicero llamado Ras Nsi levantó. La aparición/creación del ano de Satán, dio pie a desarrollar una historia entre el ejército de Ras Nsi y la localización. El DJ decidió crear una puerta al plano infernal y conectarlo con la historia de Ras Nsi.

Lo descrito no se puede catalogar de evento, y su génesis tiene su origen en la utilización de un sistema simulacionista y la adaptación de las reglas o la flexibilidad en la aplicación de las mismas:

B.1.7. ¿Ha sido intervenido algún sistema de tecnología procedimental?

Sí

B.1.7.1 ¿Cuál? ¿Dados, tablas, cartas, oráculos?

Una tabla

B.1.7.2. En el caso de la intervención de una tabla: ¿Qué tipo de tabla?

Una tabla de encuentros.

B.1.7.3. ¿El jugador o el DJ han tenido capacidad de decisión en los resultados?

Sí, el DJ decidió la composición del grupo de no muertos, calculando el potencial de combate del grupo y seleccionando, a ojo, los posibles enemigos en el *Manual de Monstruos* de D&D. Además de algunos grupos de esqueletos y zombis de “relleno”, el DJ escogió un esqueleto minotauro y un ogro Zombi como secundarios y un Redivivo como enemigo principal del grupo. Al leer la historia del Redivivo entendió que existía la necesidad de conectarlo con un acto de venganza y observó, también, la posibilidad de abrir una puerta al plano infernal, que era algo que siempre había querido hacer, a modo de órdago para los jugadores, en el sentido de tener una opción para continuar la campaña al terminar la misión en Chult.

B.1.8. ¿Ha intervenido una regla casera o la flexibilidad en la interpretación del reglamento por parte del DJ?

Sí.

B.1.8.1. ¿Se ha mantenido dentro del paradigma mecánico o ha mutado en evento narrativo?

La parte del encuentro y del combate se ha mantenido dentro del paradigma mecánico, pero esta no es la parte que se resalta en este evento. Lo relevante de este evento es que ha mutado en evento narrativo, como se describe a continuación en B.2.

B.1.8.2. ¿Se ha explicitado la regla casera o la flexibilidad? ¿O se ha ocultado?

Se ha ocultado, los jugadores no saben que la composición del grupo la ha calculado el DJ.

B.2 Sistema narrativista

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

El evento tiene componentes de narrativa interactiva, procedimental y emergente, y algún componente de narrativa generativa.

B.2.1.2.1. ¿Con qué tipo de narrativa interactiva se relaciona? Lineal, no lineal, arbórea-ramificada, replegada (*Foldback*), final múltiple, final abierto, *fully player-driven*.

Se relaciona, por un lado, con un tipo de narrativa interactiva, no lineal y replegada y, por otro lado, con un final abierto, en el sentido de que abre una subtrama inmediata, el ciclo de Yulka Bryne, que una vez resuelto obligará a los PJs a volver a la trama principal (*Foldback*) y, por otro lado, abre el final de la campaña para poder continuar la historia de los PJs cuando terminen la misión de Chult, si ellos lo desean.

B.2.1.2.2. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa ambiental?

No a priori, aunque la conexión de relatos (Redivivo, Ras Ni, no muertos, Plano infernal) genera un espacio cuya exploración, a posteriori, genera una narrativa ambiental, ¿Qué ha pasado aquí? ¿Qué es este lugar?

B.2.1.2.3. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa evocada?

Las puertas del infierno son un elemento mítico clásico, desde el descenso de Orfeo a los infiernos hasta la *Divina comedia* o el ciclo del infierno del relato de *Sandman*. De todos modos, a pesar de que se puede relacionar con narrativa evocada ludo mitológicamente, no existe un precedente claro, es solo el concepto de Puerta a los infiernos.

B.2.1.2.3. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa interpretada (enacted)?

Sí, en este caso por parte del DJ, que interpreta al Redivivo dándole un nombre, Yulka Bryne, una motivación, la venganza, y una conexión con la ficción, era el antiguo comandante de Campamento Venganza, traicionado y asesinado por Niels Breakbone.

B.2.1.3.1 ¿Qué tecnologías o herramientas procedimentales han participado en su generación?

La tabla de encuentros aleatorios de ToA (pp. 194-195)

B.2.1.3.2 ¿Qué marco, tipo y modelo de narrativa procedimental es?

El marco es estocástico, por qué la semilla es dinámica (1d100). El tipo es modular, porque los encuentros se dividen en grupos de criaturas más o menos homogéneos. El procedimiento es narrativo, pues la intención es crear una pulsación narrativa, un evento (no necesariamente de combate). El modelo, finalmente, es un modelo de pesos, pues diferentes numeraciones en el dado trazan diferentes resultados, contextual de espacio, pues dependiendo del tipo de hexágono donde se encuentran, pueden encontrar un tipo de eventos u otros y contiene también elementos contextuales de conocimiento de la ficción (Ras Ni) y de dinámicas transicionales, pues es cuando los jugadores interpelan al Redivivo sobre su objeto de venganza cuando la conexión con la ficción y con Niles se empieza a dibujar.

B.2.1.4.1. ¿Ha sido un evento de narrativa emergente intencionada o no intencionada?

Las tablas de encuentros son elementos de narrativa emergente intencionada, pues generan pulsaciones narrativas que necesariamente se deben adaptar en la ficción, que se deben modelar para autentificarlas. Este es un elemento narrativo emergente intencionado utilizado en general por el DJ en juegos simulacionistas y por todos los jugadores en juegos narrativistas.

B.2.1.4.2. ¿De arriba a abajo (estructura) o de abajo arriba (personajes)?

Este ha sido un evento de arriba a abajo, de la pulsación, el nodo o el *storylet*, a la narrativa. Las comprobaciones de encuentros son de arriba a abajo, estructurales. Es cierto que la interacción de los PJs con el Redivivo complementa y completa el evento, dándole proyección y continuidad, pero lo importante en este evento es como se genera la oportunidad y como se encaja en la ficción a priori.

B.2.1.4.3. ¿Improvisación y autentificación (intensión-extensión) por parte del DJ?

Sí, ambas cosas, tal y como se ha descrito en los puntos anteriores. Improvisa al generar la composición del grupo y autentifica al conectar al Redivivo con la ficción.

B.2.1.4.4. ¿Ha aparecido alguna problemática? ¿De qué tipo?: inconsistencia, incoherencia, semántica, ritmo, flujo o inercia.

No en general. El ritmo ha sido adecuado al de una subtrama, iniciándose, desarrollándose y finalizando en tres sesiones. El nombre del Redivivo, improvisado, puede dar algún problema por su semántica, parecida al del actor Yul Brynne, que es de hecho la inspiración. Un nombre diferente quizás hubiera resultado menos incoherente, pero los jugadores manifiestan a posteriori que este tipo de conexiones les gustan, y que en media hora de partida ya no sienten la disonancia.

B.2.1.6. ¿Se ha generado con un sistema de narrativa generativa?

Sí, crear una pulsación narrativa con una tabla, es también un sistema de narrativa generativa.

B.2.1.6.1 ¿De qué tipo?: estructura narrativa, clásica, afinidad electiva, modular?

El tipo no es clásico, por qué no está orientado a la simple lectura o consumo de un producto generado (ya que es interactivo). Tampoco se basa en afinidades electivas entre personajes que construyen una historia de abajo arriba, como pueden ser PJs y PNJs con diferentes o iguales alineamientos, pero sí que contiene generación modular, como se ha indicado en B.2.1.3.2. Cada resultado en la tabla de encuentros es un módulo, con precondiciones y contextualizaciones espacio-temporales de bioma, lo que dota al evento de elementos, aunque tangenciales, narrativa generativa.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

No hay que perder el foco del evento, no es el evento descrito en 2.2 evento 1, la tirada de encuentro propiamente. Si no la asimilación de los resultados dentro de la ficción por parte del DJ, en este sentido, el evento se relaciona con B.2.2.1. Con el espacio, ficción, evento o localización

B.2.2.1.1. ¿El evento es interior o exterior?

Es un evento liminal, que se inicia en el exterior, pero que invita a explorar un interior. Es una puerta.

B.2.2.1.2. ¿Es un evento de ficción estática o dinámica? ¿De ficción canónica o inventada?

Es un evento de ficción inventada por el DJ, y complementada con ficción dinámica gracias a la participación de los PJs

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

Sí, la tirada de encuentro.

C. Consideraciones finales

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama principal no avanza, se ramifica, pero se entiende que es un hiato que una vez resultado: 1) volverá a la trama principal (Foldback) y 2) genera una solución de continuidad al terminar la trama principal

C.2.1 ¿Se ha dado un proceso de contaminación con la realidad? ¿Cuál ha sido el marco intradiegético o extradiegético (metajuego/metarol)?

Se han dado algunos procesos de contaminación. Los más importantes por culpa de la semántica del nombre del Redivivo, y los más sutiles vinculados a estructuras míticas, como la idea de la puerta al infierno o del descenso al averno. El marco de la contaminación ha sido extradiegético, aunque no se ha caído en escenarios de metarol.

C.2.2 ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

La suspensión de la incredulidad se ha mantenido sólida en todo momento.

C.2.3 ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

No, identificables, al menos.

Evento 2 - Rorqual Averigua cosas sobre la gema filacteria del Dracolich (con 2 19s en religión)

Este evento **no es relevante**, porque extradiegéticamente los jugadores ya saben que este tipo de muertos vivientes tienen siempre un objeto donde guardan su alma, llamado filacteria.

Evento 3 - Mangotero habla con Yulka, le propone un trato, un combate cc.

Este evento es relevante, por qué detiene una pulsación de combate con una pulsación narrativa que propone otra pulsación de combate. La simple sustitución de un combate por otro no tiene sentido, así que el jugador, hábilmente, eleva los niveles de anticipación y de potencial memorable del evento. **No es necesario describirlo** porque se describe en 2.5 Evento 1 con detalle.

Evento 4 - Undril tiene un comportamiento épico, impactando dos veces al Dracolich

Este evento es relevante. Eleva el nivel de estima hacia un PNJ secundario y estrecha lazos con los PJs y esto se puede usar como semilla de otras narrativas emergentes y procedimentales. Lo ideal es cuando, además, este tipo de acciones son ejecutadas por PNJs de fondo, lo cual los asciende a secundarios. **No es necesario desarrollar el evento** en profundidad.

Evento 5 - Yulka frena al Dracolich (con un 19) y salva a los soldados

Este evento no es relevante. Como otros eventos generados por comprobaciones de los PNJs, generan momentos memorables que los jugadores y el DJ disfrutaron, pero que solo se desarrollan si se aprovechan narrativamente. Los jugadores se centraron en la información relativa a la conexión y la trama de traición y venganza entre Yulka y Niles, y a pesar de que el hecho de que Yulka pudiera dar órdenes a un Dracolich ancestral les sorprendió mucho, solo contribuyó a generar más anticipación para el momento del combate con Mangotero, no se profundizó en el porqué Yulka tiene el favor del señor del cuarto palio del infierno, o quien es este señor, o cuantos palios hay. Esa información se abandonó, se consumió como información de contexto, sin explorarla, algo que también es virtud de los jugadores.

Sesión 03 - Yulka bryne es exonerado de sus pecados (Yulka Bryne III) 03 11-03-2021 -

Juegan los jugadores 1, 2 y 3, la jugadora 4 no jugó esta sesión.

A.4 - Descripción breve de la sesión

El pasillito que le hacen a Mangotero es épico, los soldados le aclaman, los exploradores de Lorsa le saludan. Se ve a Mangotero, el jugador 1, bastante asustado, buscando apoyos y ayudas. El personaje de Mangotero pide una armadura ligera. Comparan el momento con el final de la peli de Gladiator, varios hombres se quitan piezas de la cota de mallas y sé la van poniendo a Mangotero mientras camina hacia el exterior. Buscar el reglamento de como afecta a un Bárbaro ponerse una armadura corta el flujo narrativo épico de la sesión. Ukko manifiesta que se siente en un dilema ético moral, como legal-bueno, no puede romper un juramento de neutralidad, debe respetar el duelo, pero como amigo de Mango y por su odio contra los no-muertos, quisiera interceder. Se revisa todo el reglamento para ver que equipo puede y no puede llevar. Ukko le lanza un conjuro de *potenciar característica*, que requiere concentración y sube a las almenas. Rorqual le lanza un conjuro de *protección contra el mal* y también sube a las almenas para mantener la concentración. Generan una imagen bastante épica. Ukko le lanza otro conjuro de protección. Undril, una PNJ que les ha acompañado desde port Nyanzaru, le entrega un martillo consagrado. Finalmente, Mangotero sale fuera y antes de empezar el combate con Yulka, habla con él, intentando intimidarle. Mangotero invoca a los Ka' Anhelos entra en rabia e inicia el combate. ¡Desde las almenas, tanto sus amigos de la compañía como los soldados del Orden del Guantelete o los exploradores de Lorsa vitorean a Mangotero “Mango! Mangoooo!”). En este momento Mango declara que le tira arena con el pie a los ojos a Yulka, como el DJ no recuerda ninguna regla, busca algo de información en internet y se inventa una regla en el aire, este es un ejemplo de Regla Casera. Mangotero lo consigue, Yulka falla la tirada de salvación, durante 10 turnos tendrá un -2 al ataque y un -2 de armadura. Mangotero sigue intercalando amenazas y discursos en medio del combate, le increpa diciéndole que es la vergüenza de Torm, su antiguo dios. Mangotero saca un 20! Yulka duda ... Y pierde el combate... “Torm... Torm se avergüenza de mí!”. Mangotero ve la posibilidad de minar la moral de Yulka Bryne, pero a la vez sigue combatiendo. El jugador que controla a Mangotero, no consigue articular un buen discurso, pero el jugador que interpreta a Rorqual, le ayuda, y sigue presionando a Yulka, haciendo que se sienta culpable por haberse convertido en todo contra lo que luchaba cuando estaba vivo. Vuelve a lanzar los dados por intimidación y ¡consigue otro 20! dos 20's seguidos en intimidación. ¡Justo diez segundos después, Mangotero ataca, con ventaja, y saca dos 1's! dos

20's seguidos, y dos 1's seguidos. Yulka se arrodilla y se lamenta "es cierto... en que me he convertido!", el ejército de los zombis empieza a perder la concentración, y mientras Yulka se lamenta, cuando Mangotero iba a atacarle, el martillo sale volando y se le escapa de las manos. Cuando Mangotero se da cuenta de que se le ha resbalado el martillo, hace una tirada de actuación para simular que lo ha tirado, como diciendo, "no lo necesito". Los jugadores están muy emocionados, la escena es muy épica, su lenguaje corporal indica la presencia de adrenalina. Mangotero se acerca a Yulka, le pone una mano en el hombro, y le dice "vete en paz, nosotros acabaremos con Niles Breakbone", un rayo de sol cruza entre las nubes "lo has prometido!", dice Yulka, el mismísimo dios Torm rescata a su antiguo comandante. Los antiguos hombres de Yulka gritan desde las almenas "¡Comandante!", golpean los escudos "¡Comandante!". El espíritu de Yulka Bryne se desprende de su cuerpo, y trasciende hacia el cielo. Sin su comandante, el ejército zombi se descompone.

Evento 1 - Mangotero sale para enfrentarse con Yulka y el pasillito que le hacen los soldados del Orden del Guantelete

Mangotero ha retado a Yulka Bryne a un combate uno vs. uno. Esta rencilla personal tiene sus raíces en el primer combate que llevaron a cabo, en el año de Satán, donde fue el propio Mangotero el que conversó con Yulka y el que, al final, le venció. Mangotero sabe que ha ganado tiempo, pero que en una lucha 1 contra 1, puede tener problemas.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Generado por un B.2 Sistema narrativista

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

Ha sido un evento de B.2.1.4. Narrativa emergente y de B.2.1.5. Narrativa colaborativa

B.2.1.4. Narrativa emergente

Ninguna tirada o comprobación del sistema ha provocado el evento. El discurso de Mangotero interpelando a Yulka a luchar "con honor" exponiéndose a cambio a la venganza del Redivivo es un escenario que este tipo de criaturas no pueden rehuir,

pues viven de la venganza. El jugador 1 simplemente ha usado el entorno y el contexto para crear pulsaciones narrativas.

B.2.1.4.1. ¿Ha sido un evento de narrativa emergente, intencionada o no intencionada?

No ha sido intencionada, en el sentido de que no se han gastado puntos de destino, ni inspiración, ni se puede relacionar con ninguna mecánica narrativa

B.2.1.4.2. ¿De arriba a abajo (estructura) o de abajo arriba (personajes)?

Es un evento memorable, construido desde los personajes, no desde la estructura, por lo tanto, es de abajo arriba.

B.2.1.4.3. ¿Improvisación y autenticación (intensión-extensión) por parte del DJ?

El DJ aquí (nota del diario) ha facilitado la autenticación del evento. Yulka no tiene ninguna necesidad de luchar 1vs1 y liberar al campamento, pero el DJ ha considerado que a) La propuesta concuerda con la motivación principal del Redivivo, la venganza y b) La escena resultaría memorable, por lo que era interesante facilitarla. El jugador 1 ha improvisado, el DJ ha autenticado. No se ha usado ningún sistema mecánico para validar la autenticación.

B.2.1.4.4. ¿Ha aparecido alguna problemática? ¿De qué tipo?: inconsistencia, incoherencia, semántica, ritmo, flujo o inercia.

Se puede argumentar que el Redivivo podría arrasar Campamento Venganza con el Dracolich sin problemas, y conseguir su venganza, igualmente, sin necesidad de exponerse. Pero el jugador 1 ha jugado bien la carta de “estos son tus antiguos hombres, soldados con los que luchaste antiguamente codo con codo”. Este argumento ha facilitado la credibilidad de las acciones de Yulka.

B.2.1.5. Narrativa colaborativa

Se puede considerar un evento de narrativa colaborativa porque tanto en la gestación del evento (las pulsaciones narrativas cuando Mangotero reta a Yulka y la siguiente, cuando Mangotero sale a su encuentro) tanto el jugador 2 como el jugador 3 han apoyado, aconsejado, equipado o lanzado conjuros de protección a Mangotero. Ayudando a construir la escena del modo más trabajado posible.

B.2.1.5.1. ¿Es un sistema cocreativo jugador más jugador (GMFull, *distributed directing*)?

No es un sistema cocreativo *ad hoc*, per se es lo suficientemente flexible para ceder la autoría y parte de la autenticación a los jugadores en momentos determinados, sin la necesidad del DJ. De todos modos, la respuesta es No, no es un sistema GMFull.

B.2.1.5.2. ¿Es un sistema cocreativo jugador más sistema (GMLess, drama manager, solitarios)?

Tampoco es un sistema GMLess, sin máster y con un motor de generación cocreativo de la narrativa. Los jugadores proponen pulsaciones a la ficción, pero la presencia del DJ como autenticador es incuestionable, a pesar de la flexibilidad que caracteriza a este DJ.

B.2.1.5.3. ¿Se relaciona con la teoría de la recepción (lector modelo, espacio en blanco)?

Es fácil relacionar este evento con la teoría de la recepción. En realidad, buena parte de estos eventos memorables se construyen gracias a los preceptos de esta teoría. El DJ propone una escena, un relato y abre el relato a que los jugadores lo terminen. El imaginario y los referentes culturales y míticos de los jugadores completan la escena, con la única diferencia de que en la teoría de la recepción lo harían mentalmente, y en los JRAs lo autentican con acciones que pueden alinearse con su propuesta o pueden desarrollar la pulsación hacia direcciones inesperadas. El DJ propuso en esta pulsación que Yulka quería venganza contra Niles y que el Dracolich arrasaría el campamento del Guantelete, los jugadores terminaron la pulsación con la propuesta de - Que Mangotero (el guerrero, que ya te venció una vez) luche contigo y si te gana, liberas al campamento - Esta propuesta, la del duelo, es clásica en los referentes tanto literarios, como en el cine, y tiene sus raíces en estructuras míticas como la de Aquiles luchando contra Héctor, en las puertas de Troya. (nota diario: se le ha preguntado al jugador si ese era su referente, y manifiesta que no lo tiene controlado, que lo desconoce. De todos modos, está tan arraigado en la cultura que es posible que lo represente sin conocer la fuente directa).

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relaciona tanto con el espacio B.2.2.1. como con los personajes B.2.2.2. y con las elecciones significativas B.2.2.3.. Estando el peso en los dos últimos puntos.

B.2.2.1.1. ¿El evento es interior o exterior?

Es un evento exterior

B.2.2.1.2. ¿Es un evento de ficción estática o dinámica? ¿De ficción canónica o inventada?

La ficción es canónica, pertenece al escenario de campaña de ToA, pero es dinámica en el sentido de que está planteada como una campaña Sandbox, con mucha flexibilidad para los jugadores para explorar tramas secundarias.

B.2.2.2.1. ¿Cuál es la posición de los personajes implicados en la jerarquía en la constelación?: Protagonista (PJs), Secundario o de fondo (PNJs)

Los personajes implicados son, por un lado, los protagonistas, concretamente Mangotero y, por otro lado, un PNJ de fondo, una criatura generada de modo estocástico con una tabla de encuentros, que ha ascendido primero a personaje secundario y más tarde a personaje protagonista. Siempre controlado por el DJ. Cada uno de los ascensos ha sido propiciado por escenarios de narrativa emergente propuestos por los propios jugadores.

B.2.2.2.2. ¿Se han visto implicados los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma?

Se han visto implicados varios conceptos, por un lado, el sistema de karma con Mangotero, pues sus acciones anteriores (expulsar al Redivivo en el año de Satán) provocan esta pulsación narrativa, en realidad provocan toda la sesión y la subtrama del ciclo de Yulka Bryne. También es relevante el comportamiento de Ukko, que como clérigo del bien (legal-bueno) decide que no puede interceder demasiado en el duelo, ni ayudando a Mangotero (sería poco justo) ni con la idea de hacer un pacto con un Redivivo, un ser del infierno que debe ser destruido, da igual quien fuera antes. En este sentido, se puede decir que el jugador 2 interpreta muy bien a su personaje, según el reglamento y también según la percepción popular de lo que significa interpretar bien a un personaje.

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

El evento ha mezclado dos dinámicas, la conversación constante entre el triángulo Yulka-Mangotero-(Rorqual+Ukko) y el desplazamiento paulatino hacia la puerta de Mangotero, mientras recibía piezas de armadura de los soldados y conjuros de protección de sus amigos. El diálogo, sin embargo, ha sido vehicular y principal en el evento.

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *Quest*?

Se relaciona con la trama secundaria emergente del ciclo de Yulkda Bryne

B.2.2.3.1. ¿De qué tipo es la elección significativa?

La elección ha sido de tipo estratégico, pues ha planteado una salida a una situación desesperada. Dentro de las decisiones estratégicas, ha sido de tipo arriesgado, pues un rápido vistazo a las estadísticas de Mangotero y a las del Redivivo muestra que Mangotero morirá, probablemente.

B.2.2.3.2 ¿Las consecuencias están claras? ¿Son informadas o no informadas?

Las consecuencias se han negociado con claridad, son informadas y a pesar de que se ejerce cierta flexibilidad por el bien de la escena (los conjuros de protección a Mangotero no deberían ser permitidos en el marco de un duelo “justo”).

B.2.2.3.3. ¿Los implicados han tenido capacidad de actuación?

Los implicados, tanto Yulka, como Mangotero, como Ukko-Rorqual han tenido capacidad de actuación de modo constante, limitada tan solo por momentos en los que se requería alguna comprobación para autenticar elementos clave del evento. Como alguna comprobación de persuasión.

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

En el momento de realizar una comprobación de acción de persuasión, el jugador 1 ha decidido usar su inspiración, lo que ha permitido que lanzase 2d20.

B.2.3.1. ¿Colaborativas o subjetivas?

Esta mecánica ha sido ejecutada de modo subjetivo, aunque se puede transferir a otro jugador, lo que la convierte en colaborativa. En este evento memorable Mangotero tenía inspiración, por lo que no ha sido necesario que fuera compartida por otro jugador.

B.2.3.2. ¿De qué tipo? Puntos de destino, inspiración, movimientos, aspectos, vínculos o promesas, oráculo, técnicas de *improv*.

Mecánica de inspiración.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama principal no ha avanzado, pero la subtrama del ciclo de Yulka Bryne ha llegado a su momento máximo de anticipación, así que se sigue con C.1.3. Creación de una rama de la trama nueva.

C.2.1 ¿Se ha dado un proceso de contaminación con la realidad? ¿Cuál ha sido el marco intradiegético o extradiegético (metajuego/metarol)?

No ha habido elementos evidentes de contaminación o metarol, aunque el arquetipo mítico del duelo de Troya ha impregnado todo el evento.

C.2.2 ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

No se ha roto, pero se ha visto comprometida en dos situaciones, por un lado, como ya se ha explicado, cuando Yulka decide aceptar el duelo, a pesar de que tiene ventaja. Este momento de tensión en la suspensión se ha superado con facilidad con el argumento de sus antiguos soldados. Por otro lado, el segundo momento de tensión se ha manifestado en la diferencia sobre como vivían el momento el jugador 1, asustado, buscando apoyos, armaduras, conjuros o incitando a sus amigos del campamento a interceder en medio del combate, y como se supone que debería haberlo vivido Mangotero, el personaje, un semi orco bárbaro, que no hubiera dudado ni un segundo en salir. Aquí hay una disonancia jugador/personaje (nota de diario, explicar por qué el jugador 2 interpreta correctamente a Ukko y el jugador 1 no interpreta correctamente a Mangotero, aunque el jugador 2 genera más eventos memorables narrativos, y el jugador 1 menos, porque está forzado por el potencial interpretativo que ha escogido.)

C.2.3 ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

Ambos sistemas se han manifestado, la recompensa intrínseca en el evento es obvia, sobrevivir, aunque también está intrínseca en un segundo plano una recompensa material en tesoros, objetos y puntos de experiencia. Por otro lado, no se puede pensar que Mangotero provoque el evento desde una posición de recompensa intrínseca únicamente, pues su motivación no solo es salvar al campamento, sino realizar un combate legendario, un comportamiento que comparten tanto la personalidad real del jugador 1 como el arquetipo de semiorco bárbaro que ha escogido. Desde la SDT la motivación principal es claramente extrínseca.

Evento 2 - El combate final entre Mangotero y Yulka Bryne

Describir el combate y el final épico. Este es un momento memorable, tanto simulacionista, por su dinámica de combate y sus comprobaciones de persuasión, como narrativo, por la flexibilidad del DJ para interpretar resultados y por las propuestas narrativas colaborativas del grupo, en especial de Mangotero, para resolver el combate de forma narrativa y no táctica.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Por un sistema narrativista B.2.

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

Contiene elementos de varios sistemas narrativos, por un lado, el clásico, con elementos de tramas arquetípicas de traición, venganza y redención, por otro lado, elementos de narrativa procedimental, pues se vincula a unas comprobaciones de persuasión, y finalmente, elementos de narrativa emergente y colaborativa, pues los argumentos principales del desenlace de la pulsación son generados por los propios jugadores, en especial, por el jugador 1.

B.2.1.1. Narrativa clásica

B.2.1.1.1. ¿Se identifican estructuras clásicas? (Tres actos, viaje del héroe, tríada de la caída)

Este evento se identifica con el final del ciclo de Yulka Bryne, concretamente con el concepto de clímax clásico de la estructura en tres actos aristotélica, con la apoteosis del viaje del héroe de Campbell o con la fase del órdago, la caverna o el abismo en otras formulaciones, como la de Vogler.

B.2.1.1.2. ¿Se identifican arquetipos míticos? (Traición/venganza, retorno al hogar, descenso a los infiernos, búsqueda mítica)

Se identifican arquetipos míticos con motivos como los ejes de traición y venganza y el eje de redención. También es importante el motivo del duelo, del honor del combate uno contra uno (Aquiles/Héctor).

B.2.1.3. Narrativa procedimental

B.2.1.3.1. ¿Qué tecnologías o herramientas procedimentales han participado en su generación?

El evento ha sido principalmente narrativo, pero el DJ supeditó su éxito a que Mangotero, mientras luchaba y trataba de convencer a Yulka para redimirse, realizara tres comprobaciones de persuasión consecutivas con valores de dificultad altos.

B.2.1.3.2. ¿Qué marco, tipo y modelo de narrativa procedimental es?

El marco es estocástico, pues dependiendo de las comprobaciones de persuasión, se hubiera podido generar otra resolución para el evento, el tipo no es relevante y el procedimiento es eminentemente narrativo. Por último, el modelo es un modelo de dinámica transicional, aprovechando la inercia narrativa del jugador para generar un momento memorable.

B.2.1.4.1. ¿Ha sido un evento de narrativa emergente intencionada o no intencionada?

Puede parecer no intencionado, pues el reglamento indicaba un encuentro y un combate, pero la utilización de elementos como la persuasión y la inspiración lo convierten en un evento narrativo emergente intencionado.

B.2.1.4.2. ¿De arriba a abajo (estructura) o de abajo arriba (personajes)?

Contiene elementos de ambos modelos, de arriba a abajo por qué forma parte de una estructura narrativa clásica, y de abajo arriba por qué surge desde los personajes. De todos modos, si alguno de los dos modelos adquiere más relevancia, es el primero, el concepto de clímax prevalece por encima de las posibles relaciones sociales entre Yulka y el grupo.

B.2.1.4.3. ¿Improvisación y autenticación (intención-extensión) por parte del DJ?

El combate se inicia ya desde una semilla narrativa, partiendo del concepto de duelo uno contra uno, y, si bien su desarrollo se planteó como un desarrollo mecánico, con Mangotero armándose, equipándose y siendo el blanco de conjuros de protección por parte de sus compañeros, el jugador 1 rápidamente combinó las pulsaciones de un combate mecánico, con las pulsaciones de un discurso persuasivo. El jugador 1 tiene experiencia en la explotación de este tipo de situaciones en otras campañas, y conoce las posibilidades de la explotación de la mecánica narrativa que le brinda la habilidad de persuasión, unida a un buen discurso y a la dinámica transicional facilitada por el DJ. Como en otras ocasiones, el PJ improvisa una situación y el DJ la autentifica la narrativa emergente con elementos mecánicos.

B.2.1.4.4. ¿Ha aparecido alguna problemática? ¿De qué tipo?: inconsistencia, incoherencia, semántica, ritmo, flujo o inercia.

El momento era crucial, y la anticipación se había sobredimensionado bastante. Estos hechos provocaron que el jugador 1 estuviera un poco nervioso y que los discursos que pronunciaba no estuvieran a la altura semántica del momento. De todos modos, y si bien es cierto que esto rebajó lo épico del momento memorable, también lo es que en cada uno de los tres discursos, el jugador 1 mejoró incrementalmente su elocuencia, cogiendo confianza. Esto se puede considerar un problema de flujo o semántico.

B.2.1.5. Narrativa colaborativa

El evento generó un momento memorable en el que participaron todos los jugadores, siendo el protagonista Mangotero pero estando apoyado mecánica y narrativamente por Ukko, Rorqual y la Noia de la Tranquilat durante toda la sesión, y apoyado desde la perspectiva de la autenticación y la dinámica transicional por parte del DJ. *Dungeons & Dragons* no es un sistema de dirección distribuida ni un sistema *GMLess*, pero permite que en determinados momentos, como en este evento, todos los jugadores trabajen colaborativamente para hilvanar un momento climático. **Este es uno de los mejores momentos en un juego de rol.**

B.2.1.5.3. ¿Se relaciona con la teoría de la recepción (lector modelo, espacio en blanco)?

Sí. El DJ plantea una historia potencial, un duelo a muerte entre el antagonista y uno de los héroes, pero como se rubrica ese combate, como se desarrolla y como se lleva a cabo definitivamente recae en manos de los jugadores, que lo construyen una vez lo han recibido y filtrado a través de las estructuras míticas, referentes culturales y relaciones sociales internas con los otros PJs. La propuesta del DJ no es nunca más del 50% de la narrativa que se genera finalmente. la pulsación se encuentra en un 20% - 80%, haciendo referencia a que DJ1 propone un 20% de la pulsación, pero el otro 80% lo construyen durante la recepción los jugadores.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relaciona de modo central con los personajes, con su relación anterior y con su lucha y persecución de la venganza. Es un evento exterior (B.2.2.1.1.) de ficción dinámica e inventada (B.2.2.1.2.),

B.2.2.2.1. ¿Cuál es la posición de los personajes implicados en la jerarquía y en la constelación?: Protagonista (PJs), Secundario o de fondo (PNJs)

Los personajes implicados son los protagonistas, Mangotero por un lado, y un personaje de fondo, un Redivivo, que se convierte en secundario al dotarlo de motivos y nombre, Yulka, y que asciende a protagonista en esta sesión. También están implicados los otros jugadores, que son degradados de protagonistas a secundarios, debido a su rol de observadores en esta sesión.

B.2.2.2.2. ¿Se han visto implicados los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma?

Sí, las acciones de sesiones anteriores se han visto implicadas en el sistema de karma, impactando en el comportamiento que Yulka tenía con Mangotero. Los rasgos de personalidad también han determinado el comportamiento de Yulka, aunque en el caso de Mangotero se observa una fuerte disonancia entre el arquetipo de semiorco simple, guerrero y poco elocuente, y Mangotero, que se caracteriza por su facilidad de expresión y por su discurso elocuente, más que por su hacha.

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

El foco principal ha sido un diálogo, a pesar de estar enmarcado en el contexto de un combate. Este es el punto central de este evento, el diálogo con Yulka en medio del combate. Mangotero convenciendo a Yulka de que si se rinde y pide perdón, si abandona la sed de venganza que le consume, conseguirá la redención de Tyr y salvará su alma. Después de aguantar los embates del combate y de superar tres comprobaciones de persuasión difíciles, con intervenciones de sus compañeros usando la mecánica narrativa de inspiración, Mangotero lo consigue, siempre a través del diálogo, y un guerrero espiritual baja desde los cielos en busca del alma de Yulka, al que acompaña a los salones de Tyr, donde descansará eternamente. La parte de la redención y el perdón, la coacción de Mangotero obligando a Yulka a recordar que está luchando contra los que eran sus antiguos hombres, sus soldados y compañeros de armas, cuando en realidad solo persigue a Niles, el pacto final que Mangotero hace con Yulka de que Mangotero se ocupará de ajusticiar a Niles, toda esta sección de la ficción fue creada por el jugador 1, la parte de Yulka ascendiendo a los cielos en medio el vitor de sus antiguos hombres, fue creada por el DJ.

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *Quest*?

Se relaciona con el final de una misión secundaria, generada dinámicamente por los propios jugadores, a la que se llamó el *Ciclo de Yulka Bryan*.

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

Sí, se han visto implicadas dos mecánicas narrativas, dos de las únicas o más importantes que incorpora D&D 5e, las comprobaciones de persuasión y la mecánica de inspiración (B.2.3.2.).

B.2.3.1. ¿Colaborativas o subjetivas?

Las dos se han aplicado de modo colaborativo, en el caso de la inspiración, de modo más directo, siendo proporcionada por otros jugadores, en el caso de las comprobaciones de persuasión, de modo indirecto, sugiriendo argumentos o enfoques al discurso de Mangotero, a veces dentro de la ficción, reforzando los planteamientos de Mangotero con gritos por parte de Ukko y de Rorqual desde las almenas del fuerte, a veces fuera de personaje, en la mesa, sugiriendo estrategias o ideas al jugador 1 para que las plantease por boca de Mangotero.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

C.1.1. La trama avanza

El evento ha hecho avanzar todas las tramas, tanto la principal como la secundaria. La importancia de este avance varía, para la trama principal es mínimo, aunque el hecho de expulsar a Niles de Campamento Venganza es un paso más en la trama principal que libera a los PNJs para seguir avanzando. La trama secundaria del ciclo de Yulka Bryne, sin embargo, llega a su clímax con este evento.

C.1.2. Cambio sustancial en la trama principal

No hay ningún cambio sustancial en la trama principal

C.1.3. Creación de una rama de la trama nueva

Se crea una trama secundaria nueva, perseguir a Niles Breakbone en nombre de Yulka, y llevarlo ante la ley de la orden del Guantelete.

C.2.1 ¿Se ha dado un proceso de contaminación con la realidad? ¿Cuál ha sido el marco intradiegético o extradiegético (metajuego/metarol)

Ha habido algunos procesos de contaminación, sobre todo por parte del DJ al escenificar el ascenso a los cielos y la entrada de Yulka a los salones de Tyr,

incluyendo creencias de mitologías del mundo real en la ficción del mundo de juego (nórdicas, Odín, cristianas).

C.2.2 ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

Se ha roto en algún momento, cuando, después de realizar una buena comprobación de persuasión, Mangotero seguía golpeando a Yulka. Los dos grupos de acciones no parecen compatibles. Curiosamente, al pifiar Mangotero, perder el arma y después simular que la tiraba porque ya no la quería, se ha recuperado la suspensión de la incredulidad. Este ha sido un momento memorable dentro del evento memorable.

C.2.3 ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

A pesar de que la recompensa intrínseca era evidente, sobrevivir, la recompensa extrínseca de ganar un combate con las palabras, con el discurso o con la inteligencia es un escenario que caracteriza al jugador 1, que usa esta estrategia de modo recurrente en muchas sesiones y en muchos juegos.

Sesión 04 - Saqueo y reconstrucción de Campamento Venganza 04 18-03-2021

Juegan los jugadores 1, 2 y 3, la jugadora 4 no jugó esta sesión.

A.4 - Descripción breve de la sesión

La sesión se centra en reconstruir el campamento, reparar las empalizadas, recoger los cadáveres y montar piras funerarias. Se decide que, por la noche, se convocará un concilio en el que se decidirá el futuro de Campamento Venganza. La sombra del Dracolich y de su vuelta les preocupa. Rorqual ayuda a la hermana Cyan con los heridos. Cyan está muy triste, curando a soldados que son casi niños. Rorqual con un 19 en persuasión, la convence de que estais realizando un bien superior. Cyan, se acerca a Rorqual y lo coge del hombro, le pregunta si quiere quedarse con ella una temporada, proponiendo un inicio de romance. Rorqual decide que la misión es más importante, y que debe partir. Pero pasan la noche juntos.

Ukko ordena a Undril que organice el concilio, y empieza dar órdenes a los soldados, con seguridad. Ukko, Undril y Perne son los soldados de mayor rango ahora mismo. Cuando Ukko da la orden de recoger cadáveres, pero saca un 6, los soldados no es que no le hagan caso, es que tiene miedo de salir fuera. Cuando ordena a los soldados que reparen la empalizada, en este grupo está Perne, saca un 18 y estos si le hacen caso, incluso Perne saluda a Ukko y le da las gracias a Ukko, por todo lo que han hecho para salvar al campamento. Los exploradores de Chult, les ordena que suban a las torres y vigilen al perímetro, pero falla la tirada y no le hacen caso. Ukko sale fuera para saquear el cadáver de Yulka. Ukko manifiesta que él es un creyente de Moradin como enano, y de Ilmater, como dios del bien.

Mangotero manifiesta que durante unos minutos, durante la batalla, le vino la imagen de un antepasado llamado Lovi! que le dice “recuerda”. (es un meme de la primera campaña). Luego ayuda a Ukko a saquear a Yulka y comenta que encender las piras por la noche podría atraer a los dinosaurios. Mangotero habla con Lorsa, para que colaboren, porque a Ukko no le habían hecho ni caso. La mitad de los exploradores ayudan en la empalizada, la otra mitad salen fuera del fuerte, a explorar los alrededores.

Se tiran los tesoros con la tabla de tesoros. Un acumulado por los zombis y esqueletos, que generan monedas y otros objetos de valor (gemas, joyas, etc). Algunas pociones de curación, una poción de aliento de fuego, una hacha +1a una mano, una hacha +2 a dos manos, finalmente encuentran un buen objeto mágico, una *pedra de loun*. Los jugadores deciden entregar la mayor parte de las monedas a los soldados, para que financien sus operaciones. Rorqual recuerda a los otros jugadores, la disonancia narrativa de que Sindra les ha ofrecido 50 monedas de oro por la misión, cuando ahora acaban de saquear miles.

Ukko no puede llevar armas de filo, el Hacha +2 se la lleva Mangotero, y renuncia a la piedra. Rorqual se queda la otra hacha +1 y Ukko la piedra de lun. La poción de aliento de fuego Ukko, la poción de curación mayor Rorqual. Ukko también tiene un anillo mágico extraño (el anillo de Vron) que no sabe qué hace, pide ayuda a Cyan. Se resolverá en la próxima sesión. Deciden subir de nivel y terminar la sesión.

No hay momentos memorables.

Sesión 05 - Un nuevo comandante para fuerte venganza 05 25-03-2021

Juegan los jugadores 1, 2 y 3, la jugadora 4 juega una parte de la sesión.

2.6.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Se ha organizado el concilio, se han preparado unas barbacoas grandes donde se está cocinando la cena, se abre un barril de ron, un ambiente del descanso del guerrero, para celebrar que se ha sobrevivido a una muerte segura. Se habla de dar un nombre a la batalla “la ascensión del comandante Yulka” por ejemplo. Perne se posiciona en un buen sitio, para que se la vea bien, Lorsa, la hermana Cyas, son la gente importante, Undril, Ukko, etc.. Perne toma la palabra, y hace un brindis por el ex comandante Yulka. Algunos hombres aprovechan para hacer votos, “juro que jamás condenaré a nadie sin pruebas”, “Juro que no me iré de Chult hasta mientras quede un muerto viviente”, “juro que no pronunciaré una sola palabra en un año”. Perne propone ir a buscar a Niles, pero primero se debe escoger un nuevo comandante para el campamento. Antes de la votación, Perne propone a los miembros de la compañía pasar a formar parte de la orden del Orden del Guantelete, para, de este modo, poder ser elegidos, si así lo desean, como nuevos comandantes. Perne sabe que tienen una misión, si aceptan pueden acabar la misión y luego volver. Los exploradores de Lorsa gritan “Mangotero nuevo comandante!”, la hermana Cyan le susurra a Rorqual “estaría muy bien que tú lo fueras, yo te apoyaría”.

Mangotero se niega a formar parte de nada que requiera disciplina o jerarquías. Rorqual dice que él pertenece a otra creencia, y que en consciencia no puede. Ukko, sin embargo, acepta entrar a la Orden del Guantelete, en realidad, como clérigo del bien, legal bueno, está muy alineado con la Orden. La noia de la tranquilidad también decide entrar en la orden. Comporta obligaciones, entregar la mayor parte de la riqueza, respetar la jerarquía, etc. Ahora se proponen candidaturas. Perne, la hermana Cyas, Undril es nombrada, porque lucho con

determinación contra el dracolich, y fue muy épico. Finalmente es nominado Ukko. Ukko, sin embargo, tiene la misión de Sindra, y ha dado su palabra a Ekku de que la ayudaría a destruir a la bruja pupu, así que se retira. Se vota: Mangotero propone a Cyas, porque es la más centrada, dice que Perne es demasiado rígida. Otra opción es Undril, que por cierto ha terminado su juramento de ayudar al grupo con el Redivivo. Undril apunta maneras, es inteligente y valiente, más flexible que Perne, pero más estratégica y militar que Cyas. Undril dice que ella estaría encantada, además dice que el descubrimiento del ano de satán la motiva a montar una gran operación para destruirlo. De todos modos, indica que su juramento no estará finalizado hasta que no se cace a Niles. La hermana Cyas, dice que ella no se ve como comandante.

Realizan algunas comprobaciones de persuadir intentando convencer al campamento para que sea la hermana Cyas la nueva comandante, con Perne como mano derecha. Ukko y Rorqual fallan sus tiradas, parece que la Hermana Cyas ya no tiene posibilidades, cuando tira Mangotero, con ventaja, porque es el héroe de la batalla. ¡Y saca un 20 natural! Mangotero de nuevo, suelta un discurso: Les hace ver que la valentía y la temeridad no los únicos valores de un buen soldado. Se necesita estrategia, suspicacia, etc la hermana Cyas es la mejor opción. Los hombres se levantan, levantan sus copas y votan a la hermana Cyas. La hermana Cyas acepta la comandancia, y su primera orden es enviar a Undril y la segunda compañía a capturar (con vida) a Niles. Cyas, más Perne y la primera compañía, empezarán a organizar la batalla del ano de satán. Cyas informa que Undril enviará emisarios a Baldur's Gate, a la central del Orden del Guantelete, para informar de la existencia del Ano de Satán. Ukko propone mover el campamento al lado o encima del ano de Satán, para tenerlo controlado. Cyas explica a Ukko que el anillo que tiene un conjuro de conexión, que está vinculado con una armadura guardiana (Vron).

El resto de la sesión los jugadores planifican que van a hacer, por un momento se plantean ir a buscar a Niles, pero es en dirección contraria. En medio de las piras de nomuertos que arden con potencia, y mientras se despiden con la mano de Undril, que baja por el rio en busca de Niles, los jugadores deciden pertrecharse y seguir su camino hacia Mbala. Para terminar la sesión, decir hacer unas tiradas de encuentros. Recuerdan que Inete les acompaña,

en su búsqueda de los magos rojos. Hacen tiradas de encuentros, tiene 4 días hasta Mbala. El primer día, al mediodía, 18 en la tirada de encuentros. 67 en la tabla de encuentros, un mago rojo calvo que les estaba espiando desde lejos. Inete dice “es el hombre que he visto en mis sueños”. Termina la sesión.

Evento 1 - Se ofrece a los miembros de la compañía la posibilidad de entrar en la Orden del Guantelete.

No es necesario desarrollar este evento, aunque sí merece la pena apuntarlo. Por su comportamiento en la batalla, se decide ofrecer a los PJs la posibilidad de pasar a formar parte de la Orden del Guantelete, un momento emotivo, climático, tanto por la respuesta afirmativa de Ukko, que se une a sus filas, como por las respuestas negativas pero ponderadas y agradecidas de Mangotero y Rorqual, que exponen sus argumentos (Libertad como *leitmotiv*, pertenecer a otra orden, etc.). El evento es narrativo, surge desde la narrativa emergente e interactiva, y se desarrolla por completo durante un diálogo. No hace avanzar la trama principal, pero abre posibilidades para una trama secundaria, incluso se plantea que el nuevo comandante de Campamento Venganza podría ser Ukko.

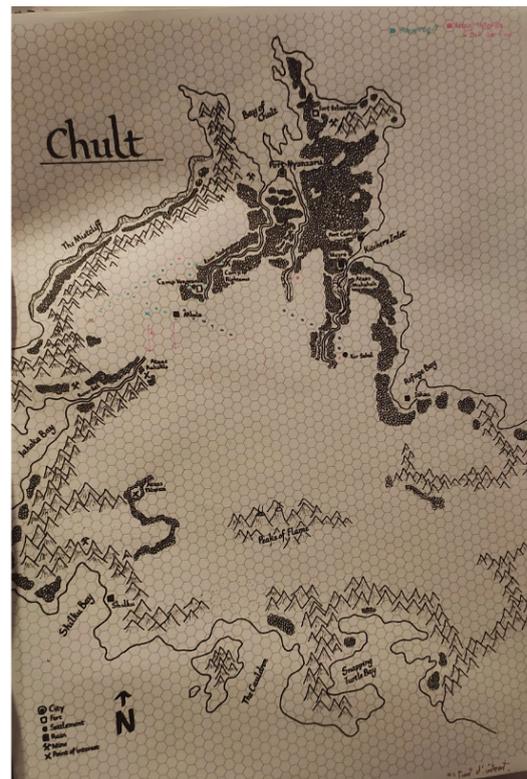
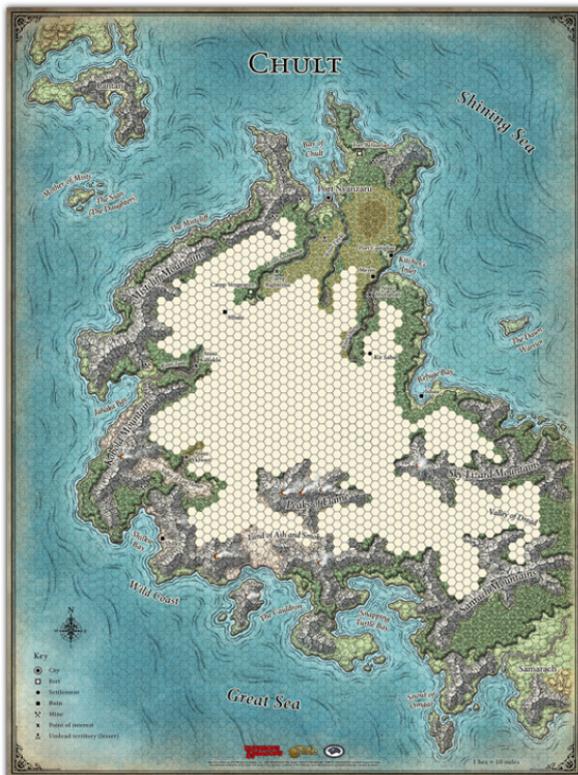
Evento 2 - Mangotero hace un discurso para convencer al campamento que la Hermana Cyas es la mejor opción como nuevo comandante.

El último evento del ciclo de Yulka Bryne es el discurso de Mangotero para convencer a los soldados de Campamento Venganza de que la hermana Cyas es la más adecuada, por su carácter ponderado, pero por su experiencia y rango también, para liderar el campamento.

Tampoco es necesario desarrollar este evento completamente, pero sí lo es apuntar algunos aspectos. El evento es un evento narrativo que utiliza el recurso mecánico de algunas comprobaciones de persuasión. Es un diálogo entre las diversas facciones, que termina en una votación. Los jugadores invierten mucho tiempo de la sesión de juego, prácticamente toda la sesión, en imaginar una configuración ideal entre las personalidades que tienen más potencial para dirigir con garantías el campamento. Entre todos, colaborativamente, deciden que 1)

Ukko no puede ser, porque tiene una misión. 2) Perne es demasiado inflexible y belicosa, 3) Undril es demasiado joven e inexperta, 4) Cyas es la más juiciosa y, por lo tanto, la mejor opción. La ficción, el libro de campaña de ToA, solo proporciona algunos nombres y datos estadísticos de los personajes, todos los demás rasgos de personalidad de los PNJs han sido construidos por el DJ o inferidos por los jugadores, creando una constelación que ha variado en su jerarquía, ascendiendo a ciertos personajes de fondo a secundarios, principalmente. Este evento ha sido relevante para los jugadores por cuanto a que, a pesar de tener una misión principal que atender, el ciclo de Yulka Bryne les ha afectado mucho de modo emocional, creando lazos con los soldados del Campamento Venganza, y les costaba irse sin dejar un escenario mejor que el que encontraron al llegar. Esta sensación de “deber” es algo que los jugadores mencionan fuera de personaje y que se solivianta al dejar el Campamento en “buenas manos”. Prometen volver para ayudarles a sellar la cueva que da acceso al plano infernal.

10.6.2. Análisis de la Cohorte 2 ToA - Observación indirecta



10.6.2.1. Datos del grupo de jugadores

Director de juego

El director de juego (DJ2). Es un hombre de 20-25 años, sin ingresos y estudiante del grado de videojuegos en la universidad. Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura y el cine de género. Su papel como DJ se centra en tres pilares, i) preparar las sesiones de juego de ToA, leyendo los capítulos pertinentes y preparando los escenarios, criaturas y PNJs, ii) preparar materiales alternativos, relacionados con los antecedentes y paratextos que los PJs preparan entre partida y partida y iii) improvisar en las situaciones que los jugadores plantean, de modo que estas encajen con la propuesta general de ToA. Esta fue la primera gran campaña que dirigió DJ2 para D&D. Ha sido entrevistado y en la entrevista (citar) manifiesta que al principio sentía cierta inseguridad al dirigir, sobretodo por desconocimiento del reglamento, pero que en poco tiempo adquirió confianza, redactando incluso un documento de reglas caseras que se adjunta al final de este memorando. Es un DJ de los que se preparan las partidas con todo lujo de detalles, descripciones que lee en voz alta, figuras que representan a personajes y PNJs y criaturas y músicas adecuadas para cada situación. El DJ se muestra autoritario y estricto, manteniendo un rol de narrador omnisciente y de juez “con el reglamento en la mano”.

Jugador 1

El jugador 1 es un hombre de 21-24 años, sin ingresos y estudiante de un máster de estadística (es ingeniero informático). Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura y el cine de género. Es una persona peculiar, muy extrovertida, curiosa, directa y también con un humor muy marcado. Posee un buen nivel cultural, y le gustan los juegos en general y el cine. Es un jugador de rol más experto que los demás, de hecho fue él el que los introdujo en el rol, aunque por lo que dice el DJ, no es un gran amante de seguir el reglamento. Fausto es un semihumano ladrón medio-elfo, que proviene de una familia Burguesa de *Baldur's Gate*, y se dedica básicamente al juego ya la estafa. Es un personaje perspicaz, divertido, avaricioso, y cobarde, que ha vivido la aventura de ToA más porque se ha visto obligado que por bondad. En general actúa como líder del grupo. Esto se debe a que el jugador ya a jugador a rol con anterioridad, como manifiesta múltiples veces durante las transcripciones. El juego al que

más ha jugado es *Pathfinder*. Este hecho es relevante e importante porque compara a menudo el reglamento y el potencial narrativo de los sistemas de *D&D* con los de *Pathfinder*. Es un jugador noble, resolutivo e implicado con la misión y la diégesis. En ocasiones se muestra un poco avaricioso o egocéntrico, pero no queda claro si es potencial interpretativo o la personalidad del jugador.

Jugadora 2

La jugadora 2 es una mujer de 21-23 años, artista 3D que trabaja en la industria del entrenamiento de inteligencias artificiales automovilísticas. Es sociable, alegre y proteccionista con el grupo. Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura y el cine de animación. Chêne es una centaura druida, junto con Ziore forman la segunda línea de decisiones importantes. Es una Druida de fuego bastante emocional, a la vez que algo agresiva. Siempre con la bondad por delante, quiere ayudar a todo el que pueda, y pretende acabar con la maldición para hacerlo. Tiene una gran debilidad Hacia Púas, el Anquilosaurio que adoptaron en Port Nyanzaru, y por lo general suele decantarse más por los animales que las personas.

Jugadora 3

La jugadora 3 es una mujer de 20-23 años, sin ingresos y estudiante del grado de videojuegos en la universidad. Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura, del cine de género y de los videojuegos. Es una persona muy directa y asertiva, con un humor muy marcado. También es cuidadora y sensible, aunque suele disimularlo. Aunque ToA fue su primera campaña de rol, le ha encantado el juego, y ahora es directora de juego de su campaña de *Dungeons and Dragons*, y suele dirigir *oneshots* de *The Call of Cthulhu*. Ziore, su personaje, es una Tabaxi *Leonin Blood Hunter* de dos metros de alto, mitad humana, mitad leonina. Blande un espadón y también hace las funciones de guerrera. Su papel como jugadora es mucho más activo en las situaciones tácticas, buscando las secuencias y patrones adecuados para superar los obstáculos de forma óptima, sobre todo en los combates. Comparte el liderazgo con Fausto y se turna con él según las pulsaciones sean más narrativas o más tácticas. Ziore no es bondadosa por naturaleza, pero a gracias a ciertos lazos que forma durante la aventura, genera una necesidad imperiosa de ayudar y liberar al mundo, y

especialmente a ciertos individuos, de la maldición. A lo largo de la aventura va cayendo en una inestabilidad mental que, junto a su agresividad, ha provocado dinámicas de grupo muy interesantes.

Jugador 4

El jugador 1 es un hombre de 20-22 años, sin ingresos y estudiante del grado de videojuegos en la universidad, especializado en programación. Es una persona reservada pero muy activa en el grupo de amigos, que parece comunicarse casi únicamente con su humor. Es despistado, pero atento y responsable. Tiene un buen nivel cultural y disfruta de la literatura, el cine de género, colecciona juegos de mesa, lee manuales de rol y juega a muchos videojuegos. Zenon es un Sátiro con poderes mágicos. El potencial interpretativo en este caso es muy estrecho, pues el jugador, el más introvertido del grupo, interpreta a su personaje del mismo modo. Habla poco, pero siempre cuando lo hace es para aportar soluciones muy concretas y relevantes a situaciones complejas. Es un personaje de apoyo que suele alinearse con Ziore.

Púas el anquilosaurio (PNJ)

Púas es un anquilosaurio que los personajes conocieron en un encuentro aleatorio en Port Nyanzaru. El dinosaurio estaba desbocado e iba a ser sacrificado, pero los personajes consiguieron llevarlo a las carreras, ganar la carrera y liberarlo. De este modo se hizo compañero inseparable del grupo, en especial de Chêne, que fue la que lo liberó. Les ha acompañado por todo Chult, quedándose pacientemente en las entradas de las mazmorras.

Azaka Stormfang, la guía (PNJ)

Azaka fue la guía que contrataron en Port Nyanzaru.

10.6.2.2. Transcripciones de sesiones de juego

A.1. A.2. A.3. - Contexto de las sesiones

La C1 juega en una campaña basada en el juego *Dungeons & Dragons*, en concreto en la quinta edición de este reglamento, llamada *Tomb of Annihilation (ToA)*. D&D 5e es un juego

que se presenta en libros, del género fantástico, que persigue un estilo de juego variado con pilares como el combate, la optimización del personaje y la exploración. De este modo, se puede afirmar que su finalidad principal es lúdica y simulacionista. Utiliza un sistema d20 y se suele jugar de modo grupal, con un número ideal de jugadores de entre cuatro y cinco, incluyendo al DJ. ToA es una campaña larga, que puede suponer entre treinta y sesenta sesiones de juego de entre dos y tres horas. Es un tipo de campaña *hexcrawling*, en la que los jugadores exploran una península hexágono a hexágono. La gran mayoría de sesiones que se han transcrito, por tanto, son sesiones de campaña de dos o tres horas y forman parte de la parte inicial y media de ToA, en el periodo de exploración y encuentros, anterior al descubrimiento de Omu, la ciudad perdida, donde se encuentra una gran mazmorra por explorar. Por lo que se refiere a las textualidades, en esta campaña existen distintos tipos. Por un lado, los manuales de reglamento, que básicamente son tres: el manual del jugador, el manual del máster y el manual de monstruos y, por otro lado, el manual de campaña de ToA. A estas textualidades primarias, se han añadido, en múltiples ocasiones, textos secundarios como personajes y localizaciones creadas por el DJ y variaciones importantes al texto canónico, generadas por procedimientos algorítmicos o estocásticos; el principal es la tabla de encuentros de ToA. Finalmente, como textualidad terciaria, se han registrado las hojas de personaje, sus antecedentes y las grabaciones y paratextos que han generado los propios jugadores, como diarios de aventura, blogs personales o listas de equipo, mapas y anotaciones.

Sesión 01 - Introducción de personajes, llegada a Baldur's e incursión en la base de Zendara

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

2.1.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Los jugadores se conocen en una taberna, vienen de un lugar llamado La Biblioteca. Allí parece que ya han hablado y entran en un portal que les lleva a las afueras de Baldur's Gate. En las afueras conocen a Sindra Sylvane, una Arpista afectada por la maldición de los renacidos, aunque no lo dice todavía. Sindra les dice que hay una gran enfermedad que asola el mundo, y que quieren ir a investigar la guarida de un Lyche cercano, para intentar buscar

más información, pues presuponen que hay algún tipo de conexión con este tipo de monstruos que absorben almas.

Los Personajes jugadores (PJs) viajan en barca hasta la guarida del Lyche y se infiltran por los sótanos mientras los arpistas distraen al Lyche atacando la parte de arriba con un pequeño contingente de arpistas. Al entrar ven una cripta, en la cripta hay una puerta mágica que cuando la tocan, activa unos esqueletos, más adelante, entran en una cámara con paredes de cristales y espejos, que salen de las paredes, parecen piedras preciosas. El ladrón intenta arrancar una de las piedras de la pared, lo consigue, aunque ha tenido que hacer una comprobación de salvación. Encuentran una segunda puerta, con una ranura pequeña para una llave. Combaten contra un cieno gris que cae desde una estalactita, lo matan. Como no saben como abrir la puerta, disparan un virote a la calavera y se abre. Entran y encuentran un pasillo de mazmorra con celdas a los lados. Huele extraño, huele a magia. Abren algunas celdas, y encuentran un pseudodragón. Lo liberan y les acompaña, pero en la siguiente sala encuentran un Ghoul que les ataca. Se pierde una parte de la grabación por problemas técnicos. Cuando siguen jugando, se están repartiendo tesoro, pergaminos, y parece que ya han terminado la sesión. Explican que han acabado con los ghouls y con un espectro más adelante. Siguen. Un tal Caldrax les teleporta a un claro del bosque, lleno de arpistas heridos, esqueletos, monstruos, etc. Remallia, la elfa, grita “Zaldara, está hecho, tenemos tu filacteria” Aparece Zaldara, medio mujer, medio esqueleto. Hace levitar a Remallia y la deja inconsciente, Ziore o Chêne tienen el libro/filacteria. Convencen a la Lyche para que hable, Zenon le suelta un discurso, y entran en juego las tiradas de persuasión. Quieren saber el origen de esta maldición. Le dan la filatelia a la Lyche que les explica que tienen que ir a Chult para encontrar el origen de la maldición. De los PNJs, solo siguen vivos unos cuantos. Remallia, inconsciente, Calbrax (?). Los PJs vuelven regresan al bote y tardan tres días en volver a Baldur’s. Remallia es transportada al hospital. Van a la mansión de Sindra, explican que ha sido duro, pero que saben donde está el origen de la maldición, está en Chult, una península. Sindra les entrega 200 monedas de oro, y les encomienda la misión de eliminar maldición. Saca un mapa, el mapa de Chult, que da a los jugadores, estos están maravillados con el mapa.

Evento 1 - Ziore obtiene un 20 buscando trampas. El primero crítico de la campaña.

Este evento no tiene relevancia y es olvidado.

Evento 2 - Encuentran a un pseudodragón.

Ziore se acerca, le acaricia la cabeza y el pseudodragón le habla telepáticamente, “no soy un perro” “quienes sois vosotros y como os habéis metido aquí” “me podéis liberar?”. Es un antiguo sirviente de Zaldara la lyche. Les advierte de que hay trampas en las celdas.

Los PJs se encariñan, le preguntan si le pueden adoptar. “si me liberáis, os acompañaré hasta que salgáis”. Le pagan 50 monedas y le liberan, porque tiene miedo de revelar donde está la filacteria de Zaldara. El evento es emocional, pero no es relevante porque no se proyecta, el pseudodragón nunca llegará a integrarse en el grupo.

Evento 3 - Conversación con Zaldara

Es importante como introducción a la península de Chult. La Lyche, a cambio de la filacteria, les explica que el mal viene de Chult, se retira y los jugadores dejan la filacteria en un cofre, que se cierra y se autoentierra. Los jugadores lo viven como un momento climático, el primero de la campaña. La negociación es intensa y de carácter narrativo.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Por el sistema narrativista (Tecnología procedimental B.2.)

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

El evento tiene componentes de narrativa clásica e interactiva

B.2.1.1. Narrativa clásica

B.2.1.1.1. ¿Se identifican estructuras clásicas? (Tres actos, viaje del héroe, tríada de la caída)

Se identifica un evento de clímax, situado en el último tercio de la historia y que: 1) pone al grupo en peligro de muerte, 2) facilita información relevante, que 3) constituye la resolución de la misión y el objetivo de esta sesión. Una estructura clásica aristotélica de tres actos.

B.2.1.1.2. ¿Se identifican arquetipos míticos? (Traición/venganza, retorno al hogar, descenso a los infiernos, búsqueda mítica)

Se identifican arquetipos míticos como el descenso a los infiernos y la maldición profética.

B.2.1.2.1. ¿Con qué tipo de narrativa interactiva se relaciona? Lineal, no lineal, arbórea-ramificada, replegada (*foldback*), final múltiple, final abierto, fully player-driven.

El evento se relaciona con una narrativa interactiva lineal, lo que puede parecer un oxímoron en primera instancia. Es lineal porque el DJ, que todavía estaba aprendiendo a dirigir, tiene muy claro lo que va a pasar y no se desvía del guion prescrito. Pero es una sesión de rol, por lo que los jugadores interactúan con el Lyche, hablan con él, negocian, realizan comprobaciones, de persuasión, de intimidación. Por lo tanto, interactúan desarrollando una instancia narrativa de un evento dirigido con poco margen narrativo emergente.

B.2.1.2.3. ¿El evento se relaciona con un escenario de narrativa interpretada (*enacted*)?

Los jugadores interpretan a sus personajes, empiezan explorar las personalidades de los mismos, que harían o que no harían, en función de sus alineamientos, razas y profesiones.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relaciona con B.2.2.2. Con los personajes y criaturas, la posición de los implicados (B.2.2.2.1.) es la de protagonistas para los PJs, secundarios para los PNJs que se encuentran con ellos, Remallia y Calbrax como secundarios de apoyo y Zaldara la lyche como fuerza antagonista. Finalmente, hay un gran número de personajes de fondo que se reparten por el campo de batalla, heridos o trajinando, sin más relevancia que la de construir la escena.

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

Sí, una negociación tensa entre los PJs y Zendara la Lyche: ella intentando conseguir la filacteria con trampas, y ellos intentando blindar el pacto para que no los mate después de conseguir la filacteria.

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *Quest*?

Sí, Se relaciona con la misión principal de la campaña, pero ha sido diseñado por el DJ2 completamente, por lo que es un evento dentro de la ficción, pero no canónico.

B.2.2.3. Elecciones significativas. ¿Características?

La elección de devolverle la filacteria a un Lyche no ha sido suficientemente meditada ni aprovechada narrativamente como una decisión difícil. El dilema ha residido en sí el lyche les mataría después de devolverla o no, y como blindar el pacto, no en dejar libre a un lyche que acababa de asesinar a una compañía de arpistas. Por lo tanto:

B.2.2.3.2 ¿Las consecuencias están claras? ¿Son informadas o no informadas?

Se puede considerar que las consecuencias no han sido informadas con claridad, perdiendo potencial memorable. A pesar de ello, los implicados han tenido capacidad de actuación, (B.2.2.3.3.).

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

Se han visto implicadas mecánicas colaborativas, al construir una conversación entre todos los PJs para convencer a la Lyche (B.2.3.1.), y se han utilizado mecánicas concretas como las habilidades de persuasión, intimidación e inspiración (B.2.3.2.).

C. Consideraciones finales

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama ha avanzado (C.1.1.), pero no se han creado nuevas tramas (C.1.3.). Se ha realizado un cambio en la trama principal, introduciendo un capítulo introductorio a la campaña, pero se ha diseñado de modo lineal y en formato *oneshot*, por lo que el cambio no ha sido substancial (C.1.2.).

C.2. Consideraciones generales del evento

No se han dado procesos de contaminación con la realidad (C.2.1.) y los jugadores se han colocado en general dentro del marco diegético. Aunque no ha llegado a romperse en ningún momento, sobre todo por parte de los participantes, que no han parecido ser conscientes de ello en ningún momento, desde la audición, si se ha roto la suspensión de la incredulidad al pactar tan alegremente con un Lyche, sin observar las consecuencias más allá de sobrevivir o no (C.2.2.).

Evento 4 - El mapa de Chult

Los jugadores expresan su sorpresa y manifiestan asombro y maravilla cuando DJ2 les enseña el mapa de Chult. Algunas alusiones hacen referencia a lo grande que es, a la cantidad de sitios que hay por explorar y a los hexágonos. Es interesante describirlo muy brevemente,

por cuanto al continuo detalle que DJ2 tiene con los elementos físicos de la campaña: mapas, figuras y otros paratextos.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Simulacionista

B.1.7. ¿Ha sido intervenido algún sistema de tecnología procedimental?

Sí, interviene el mapa hexagonal de ToA. Este es un mapa de dinámica *hexcrawling* que los jugadores perciben como “Muy grande” y que actúa tanto como generador de narrativa estocástico, por las comprobaciones de encuentros que se deberán realizar diariamente y procedimental, al comparar el mapa en blanco con el mapa del DJ. Como tal, es un buen ejemplo de los dos tipos de tecnologías y de como pueden funcionar conjuntamente.

C. Consideraciones finales

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

El evento no se relaciona con la trama, ni hace que esta avance (C.1.1.), pero da una aproximación a la dimensión de la misma, de carácter épico y no trivial. Una promesa de profundidad y variedad.

C.2. Consideraciones generales del evento

El Mapa es un elemento físico importante, por cuanto actúa como catalizador entre la diégesis y la realidad. Este proceso de contaminación (C.2.1.) no es negativo, como suele ser al romper los procesos de inmersión, sino que refuerza dicha inmersión, a modo de paradoja, y demuestra la importancia de ciertos elementos físicos en los que la imaginación descansa.

C.2.3 ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

Este evento plantea un potencial para la SDT, si el mapa es gestionado y usado por el DJ, el potencial para que se convierta en un elemento memorable, es inferior. Si, en cambio, el elemento es usado por los jugadores y elaborado poco a poco, según los descubrimientos que se vayan realizando, el potencial es mayor. Se ha visto en este

grupo el apego a algunas figuras que se han imprimido con máquinas 3D, como la figura de Púas, el anquilosaurio, que también actúan en el mismo registro.

Sesión 02 - Visita a casa de Sindra y viaje a Port Nyanzaru

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

2.2.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Los personajes charlan con Sindra, le queda un par de meses de vida, pero cada día muere gente. Les muestra el mapa y abre un portal a Puerto Nyanzaru. El DJ dirige la sesión de un modo bastante lineal en esta pulsación, forzando la teleportación sin dejar demasiado margen a los jugadores para interactuar. Los personajes escogen sus conjuros al iniciar el día, los llevan preparados, por lo que se avanza rápido. A pesar de ser jugadores noveles, juegan muy bien, conocen bien el reglamento y se planifican bien. Están bien dirigidos en lo que se refiere a la parte simulacionista, y es muy claro que esto ayuda a la parte narrativa.

Sindra les acompaña y les presenta a un príncipe mercante Wakanga O'tamu. Les recomienda alguna posada y que consigan un mapa de la ciudad. Los jugadores, en general, proponen las comprobaciones, en lugar de lo que hacen "me gustaría tirar por investigar para ver si ...". "Me gustaría tirar por supervivencia para buscar criaturas...". Se describe Port Nyanzaru, el mercado, la cúpula dorada, grandes edificios, puentes que los comunican, templos, callejuelas, dinosaurios. Hablan con un mercader, les recomienda el Lagarto Azul. El mercader les dice que no salgan de las murallas, que hay dinosaurios, monstruos y no muertos (la ira de Ubtuo, el dios protector de Chult, hasta que los mercaderes le enfadaron). Zenon compra flores, Fausto le increpa "no te gastes dinero en eso!". Zenon se declara fan de las flores. Los jugadores se separan. Entran en una tienda de pergaminos y mapas y compran un mapa. Este es un momento interesante, porque el DJ se va a abrir la puerta, pero los jugadores continúan jugando, dentro del personaje. Encuentran la taberna y entran, Fausto "prepara" unos mazos de cartas, es un tahúr tramposo. Encuentra una partida, observa a los otros jugadores. El jugador 1 menciona un juego del medievo con tres dados. Al realizar una comprobación para ver si los demás hacen trampas, obtiene un 1 (Pifia), y se resbala de la silla y se da un golpe. Sin embargo, el DJ no le da mucha relevancia. Esta es una constante en

este DJ, solo aprovecha parcialmente el potencial narrativo de las pifias y los críticos. Empiezan a jugar tanto en la diégesis como en el mundo real. Los demás jugadores negocian las habitaciones con el tabernero, parece que es una posada muy pobre.

Luego se dirigen a los templos, visitan otras partes de la ciudad, como el puerto, siguen a algunos habitantes, una sacerdotisa, algunos mercaderes orondos, etc. Fausto, el ladrón, va buscando a alguien despistado para robarle. Han seguido a una multitud de gente y han acabado en una arena de gladiadores, alguien grita “¡Quién quiere apostar!”. Pasan buena parte de la tarde apostando (y perdiendo) en las luchas de gladiadores. Los minijuegos también parecen generar eventos interesantes, probablemente por la dopamina asociada. El Dj describe con todo lujo de detalles los combates. Para los jugadores, es como contemplar un combate, sin poder participar. Si no fuera por las apuestas, podría parecer muy lineal, todo explicado por el DJ, pero en realidad, los jugadores muestran mucho interés en el combate y empatizan con algunos gladiadores (descripción + apuesta = anticipación + dopamina). Los gerentes de la arena manifiestan que el siguiente combate será con velociraptors, lo que molesta a los jugadores, que no les gusta que maltraten a los animales. La druida se va, no puede soportarlo. Mientras tanto, Ziore se dirige a los barrios pobres, y busca gente que esté enferma, buscando información sobre la maldición y la plaga. Cuando terminan los combates, Ziore pregunta por quién es la sacerdotisa, y les explican gracias a ella existe la ciudad. Quieren ir a hablar con ella, pero les explican que antes algún mercader debería interceder con ellos. Deciden ir a dormir, Chêne se aleja un poco de la ciudad, se interesa por si encuentra dinosaurios. No los encuentra, pero sigue buscando animales autóctonos, como pajaritos. Encuentra una serpiente, habla con ella (se ríe), la serpiente advierte sobre los zombis y muertos vivientes de la selva.

Evento 1 - Fausto, ¡Qué guay, parece el Ark! ¡No me creo que todo el mundo hable común!

El momento es interesante porque los jugadores manifiestan maravilla y porque lo comparan con un videojuego (*Ark: Survival Evolved*, Studio Wildcard, 2017). Un instante después, el mismo jugador manifiesta que “de lo más falso que existe en D&D es que todo el mundo hable Común”. Estas afirmaciones se pueden analizar por separado con C2.

C.2. Consideraciones generales del evento

C.2.1. ¿Se ha dado un proceso de contaminación con la realidad? ¿Cuál ha sido el marco intradiegético o extradiegético (metajuego/metarol).

Sí, se compara el escenario y la temática con las de un videojuego conocido. Al hacerlo, inevitablemente se establecerán conexiones y paralelismos ideoculturales. La conexión ha sido propiciada por una descripción detallada y muy evocativa por parte del DJ, que suele escribir estas descripciones en texto y leerlas en voz alta. Este método, clásico en D&D desde las primeras ediciones y las primeras aventuras publicadas, es un método que resulta indicado si no se quiere romper los procesos de inmersión. Si el DJ duda, realiza pausas o escoge palabras periféricas a la descripción, sin ser las ideales, los jugadores habitan en la frontera de la suspensión de la incredulidad, y deben hacer esfuerzos para mantenerse en ella.

C.2.2. ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

Sí, se ha roto, al observar uno de los jugadores que no es normal que todo el mundo hable el mismo idioma. Esta afirmación, a pesar de ser discutible, es perfectamente comprensible en una ambientación de tipo medieval fantástico, donde las comunidades viven alejadas y a menudo incomunicadas. Es una observación importante que, sin embargo, no tiene más relevancia.

Evento 2 - Zenon compra flores, Fausto le increpa (El jugador grita!) “no te gastes dinero en eso!”. Zenon se declara fan de las flores.

Este es un evento simple, un detalle, casi una anécdota que muestra el potencial de una semilla. Bien sea porque el jugador ya lo tenía pensado, aunque no parece lo más probable, o por oposición y resistencia con Fausto, a partir de este evento Zenon siempre se interesa por la flora de las zonas que atraviesan y se declara fan de las flores. Esta posición y este elemento narrativo de construcción de personaje dotan al PJ de personalidad y carácter unívoco, facilitando el proceso de empatía con el pj no solo entre jugador y PJ, sino que se proyecta a todos los miembros del grupo.

Este evento se puede analizar como un evento de personaje.

B.2.2.2.1. ¿Cuál es la posición de los personajes implicados en la jerarquía en y la constelación?: Protagonista (PJs), Secundario o de fondo (PNJs)

Los dos personajes son protagonistas. Zenon es el auténtico protagonista del evento, y Fausto actúa de la contra, que escenifica la problemática: el alcance de la representación no pragmática como elemento de construcción empática entre el PJ y los jugadores. Un personaje de fono es el vendedor de flores con el que habla en primera instancia Zenon.

B.2.2.2.2. ¿Se han visto implicados los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma?

Se han visto implicados rasgos de personalidad contruidos por el jugador más allá del reglamento y del marco formal, sin obligaciones por parte de la simulación y gastando recursos que, desde la pragmática utilitarista, podrían haber sido invertidos de un modo mejor, y esta es la reclamación de Fausto. Esto demuestra que un jugador es más simulacionista (Fausto) y otro más narrativista (Zenon).

B.2.2.2.3. ¿El evento se ha centrado en un diálogo o una conversación?

Sí, una parte ha sido en la diégesis, entre Zenon y Fausto, y otra en la realidad, en la que han participado todos los jugadores, dando su opinión sobre si es bueno que Zenon compre o no flores. Esta conversación, a pesar de que los jugadores en ese momento no sean plenamente conscientes de ello, es mucho más relevante de lo que parece, pues escenifica a la perfección las dos tipologías de jugadores principales, y a la vez, muestra las dos fuentes de eventos memorables, las simulacionistas, vinculadas a la ejecución de las mecánicas ambientales y físicas, y las narrativistas, vinculadas a la narrativa emergente y a las mecánicas narrativas conversacionales y estructurales.

B.2.2.2.4. ¿El evento se relaciona con una misión, objetivo o *Quest*?

En absoluto, forma parte de una pulsación totalmente auxiliar.

Evento 3 - Fausto juega a los dados en la taberna, apuesta en la arena y mientras Ziore investiga en el hospital y Chêne habla con una serpiente.

Esta serie o cadena de eventos son también interesantes por varias razones. En primer lugar, porque muestran como unos jugadores aprovechan los escenarios o pulsaciones narrativas que se ponen a su servicio, como Fausto, siguiendo los rasgos de personalidad de su PJ (jugar, apostar, timar) y otros se orientan a objetivos, como Ziore que no pierde el tiempo con las pulsaciones periféricas. En segundo lugar, y relacionado con la orientación a objetivos, Ziore, en su visita al hospital, no sigue una pulsación propuesta con claridad por el DJ, sino que aprovecha una semilla que el libro de campaña ofrece de modo muy superficial, explicando que existe un arrabal, y construye una pulsación narrativa, con la ayuda autenticadora del DJ. En tercer lugar, es una secuencia interesante porque como se va descubriendo a lo largo de la campaña, Fausto es un jugador muy orientado a objetivos que a la vez, explora Propuestas de pulsaciones narrativas y Ziore es una jugadora muy narrativa, que también combina con una dinámica constante resolutive, tanto en la investigación, en la exploración y en los combates, para hacer avanzar la trama.

Esta serie de eventos que por separado no son relevantes, se pueden analizar como un conjunto que sí lo es por su diálogo formal.

B.1.1. ¿Está relacionado con el sistema de creación de personajes?

Las dos pulsaciones de apuestas en los gladiadores y de timba en la taberna se relacionan con la profesión que el jugador 1 ha escogido para su PJ, la de ladrón (B.1.1.2.). Esta profesión conlleva de modo implícito para el jugador una vinculación con el mundo del juego, y es aprovechada narrativamente, a pesar de que pueda conllevar problemáticas (detenciones, peleas, deudas) por el jugador. Esta tendencia, observada a lo largo de la campaña, pero explotada con más detalle durante las sesiones en ciudades con tabernas y arenas, como es obvio, escenifica unos antecedentes (B.1.1.3.) que dan realismo al personaje, que lo dibujan con mayor claridad, como el aprecio por las flores de Zenon, a pesar de ser dos aspectos de sensibilidades muy diferentes. No se puede decir que el juego y las apuestas sean un objetivo personal de Fausto, son más bien una tendencia, un hábito o según se mire, un defecto. Dicho esto, el hecho de que Fausto sea bastante diestro en el juego y las apuestas, y cierta connivencia narrativa por parte del DJ, resultan en que algo que

empieza como un vicio, se convierte en un recurso valioso, ganando, a menudo, importante sumas de dinero.

B.2.1.2. Narrativa interactiva

Una pulsación, la de las apuestas en los gladiadores, es de tipo interactivo replegado (B.2.1.2.1.)

B.2.1.3. Narrativa procedimental

Incluye elementos de narrativa procedimental, de marco estocástico, de tipo modular y de modelos de pesos, contextuales de espacio y de dinámicas transicionales (B.2.1.3.2.). Es estocástico al comprobar con dados (B.2.1.3.1.) el DJ los resultados de los gladiadores.

B.2.1.4. Narrativa emergente

La otra pulsación, la de la partida de cartas en la taberna, se genera a través de procesos de narrativa emergente intencionada (B.2.1.4.1). Ni el libro de reglas, ni el de campaña, ni las notas del DJ han obligado o provocado la pulsación narrativa, ha sido una decisión del jugador al cien por cien. Su estructura es de abajo arriba (B.2.1.4.2.), es decir, aparte del personaje, y su autenticación recae en su práctica totalidad en el jugador, pues el DJ se ocupa de autenticar los detalles pero no la existencia misma del evento, que es innegable desde que el jugador la conceptualiza. Las únicas problemáticas originadas destacables son dos: por un lado, la posibilidad de ganar sumas de dinero no adecuadas para el momento de la campaña, y, por otro lado, cierta suspensión de la incredulidad por parte de los jugadores (C.2.2.), pues mientras unos se preocupan por la misión, con gravedad, pues está muriendo gente, otros juegan y apuestan alegremente.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

En la secuencia de eventos se muestra como un JRA, se puede, de modo paralelo, avanzar en la trama (C.1.1.) mientras se construye un personaje. No se ha llevado a cabo ningún cambio sustancial en la trama principal (C.1.2.), ni se ha creado una rama de la trama nueva (C.1.3.). Mientras Fausto construía personaje, Ziore y Chene recopilaban información sobre la maldición y la selva, y hacían avanzar la trama.

C.2.2. ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

Como se ha explicado, se ha roto la suspensión en diferentes puntos. Otro punto donde se ha roto, es un argumento recurrente en los JRAs que aparece que todavía no se ha superado: La paradoja de que te paguen 200 monedas de oro por realizar una misión que dura meses en una selva peligrosa y mortal, pero que ganes 300 en una hora jugando a cartas en la taberna. (O que encuentres un tesoro de 2000 monedas en las primeras sesiones). Las economías internas de las campañas de JRAs no suelen ser controladas de modo realista por los DJs.

C.2.3. ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

La pulsación de las apuestas y de la timba en la taberna se proyecta con claridad desde una motivación con raíces que se extienden fuera de la diégesis. El jugador 1 apuesta siempre que puede, monta partidas de cartas y roba sin problema. Está claro que hay un sistema de motivación extrínseco, un escenario de dopamina relacionado con el *gambling* y el juego. Este es un escenario seguro para el jugador 1 para realizar actividades que en fuera de la diégesis están mal vistas y son incluso peligrosas. Resulta obvio que también hay una motivación intrínseca, el dinero, las monedas de oro, aunque del mismo modo resulta evidente que no es la motivación principal del jugador.

Sesión 03 - Segundo día en Port Nyanzaru, anquilosaurio desbocado

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

2.3.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Se despiertan en la taberna. Deciden ir a dar una vuelta por el mercado, compran agua, armaduras y luego ir a buscar a Sindra y a Wakanga. También se enteran de la Carrera del Verdugo. Llegan a la mansión de Wakanga, les cuesta un poco entrar, una vez dentro hablan con él, les explica que es un mercader de objetos mágicos. Hablan de Ubtao y de Waukeen, el nuevo dios. Wakanga les explica que lo más seguro es ir en canoa por los ríos y que tiene un diario de un explorador que hablaba de un tal Vron, un guardián escudo. Wakanga explica que no hay leyes, que los príncipes comerciantes mantienen guardias personales. Los PJs deciden buscar guías y canoas.

Se encuentran con una carreta que lleva un anquilosaurio, que pierde el control y los nervios y mata al conductor. Zenon toca una melodía con la flauta, un aura de tranquilidad rodea la zona. Lo intentan dormir, pero les cuesta. Fausto intenta subir al lomo, con acrobacias y lo golpea con fuerza con su arma, Ziore intenta ponerse delante del dinosaurio y agarrarlo de los cuernos con fuerza bruta. Lo consigue, Chêne se acerca por un lateral y lo toca con la mano para hablar con los animales, le dice que la siga y que lo liberará, pero el dinosaurio está enfadado con Fausto por el tajo y le intenta golpear, falla. Aparecen los guardias, Zenon les lanza un conjuro de burla dañina con su flauta. Chêne se queja, ¡no quiere que lo maten! Fausto ata una pata del dinosaurio a una cuerda. Chêne le grita!, el dinosaurio se queda quieto, y recula. Chêne usa trato con animales, lanza enmarañar y lo inmoviliza un poco, defendiéndolo de los guardias. El dinosaurio golpea de nuevo a Fausto, dejándolo inconsciente (0 pv). Los guardias lo rodean con los escudos y lo intentan reducir. Ziore coge la cuerda. Chêne estabiliza a Fausto. Los guardias lo reducen. Ziore estira de la cuerda, pierde el equilibrio y lo reducen entre todos. Chêne se lleva a Fausto y se aleja. Aparece un príncipe mercante y dice que como el anquilosaurio no puede servir de bestia de carga, se lo llevará para ir a las carreras. Se dibuja un plan en la mente de los PJs, salvar al dinosaurio.

Evento 1 - Un anquilosaurio mata a un mercader, Chêne intenta salvarle la vida.

Este no fue un evento memorable, fue la semilla de lo que lo sería más adelante. El evento se generó por una comprobación en la tabla de encuentros en Puerto Nyanzaru (ToA, p. 193) que ofrece como resultado “2 - Cerca del puerto, un anquilosaurio que remolca barcos por los canales del almacén se vuelve loco y debe ser calmado, dominado o sacrificado”. Por lo tanto, es un evento basado en un marco narrativo procedimental.

B.2.1.3. Narrativa procedimental

La tecnología usada han sido un dado y una tabla (B.2.1.3.1.), el marco del evento es estocástico, el tipo es modular y el modelo de pesos, precondiciones y contextualización espacial (B.2.1.3.2.). Se observa también cierta dinámica

transicional al facilitarse, por parte del DJ, que la resolución del evento se alinee con las preferencias de los jugadores y deje potencial narrativo para desarrollarlo.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relacionó con un espacio exterior (B.2.2.1.1.) (explorar los muelles de Puerto Nyanzaru) (B.2.2.1.) y era un evento de ficción canónica y dinámica. Canónica porque aparece en el libro de reglas y dinámica porque la misma semilla ofrece escenarios diversos para afrontarlo (B.2.2.1.2.).

También es un evento relacionado con una criatura, más allá del combate (B.2.2.2.). Los PJs son los protagonistas, el anquilosaurio que era un personaje de fondo, pasa a ser un secundario que más adelante (durante la carrera) adquirirá la posición de protagonista, y una serie de mercaderes y guardias que son personajes de fondo y que se mantienen como tales. También participa un príncipe mercader, que se sitúa como personaje de fondo/secundario (B.2.2.2.1.). Los rasgos de personalidad inherentes a algunos de los jugadores, en concreto con la centaura druida, han influido de modo directo en la toma de decisiones y en la resolución del evento (B.2.2.2.2.). El evento no se ha centrado en una conservación, sino en un combate (B.2.2.2.3.), y no se relacionaba con ninguna misión, ni principal ni secundaria (B.2.2.2.4.). Tampoco se han visto implicadas mecánicas narrativas explícitas, más allá de la interacción de los PJs con los guardias, el príncipe mercader y el propio anquilosaurio (B.2.3.).

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

El evento no ha afectado a la trama principal (C.1.1.), ni la ha cambiado substancialmente (C.1.2.), aunque sí ha generado un nuevo compañero de viaje, y aporta una rama nueva (C.1.3.), la de la carrera de dinosaurios, que se replegará al terminar la carrera

C.2. Consideraciones generales del evento

La suspensión de la incredulidad se ha roto cuando Fausto se ha subido al animal y le ha golpeado con el arma, causando 10 puntos de daño. La herida es considerable, a pesar de que la criatura pueda tener muchos puntos de vida en general, pero el hecho de golpearla y luego parlamentar con ella para ser amigos, ha generado una situación poco creíble que ha interferido en el proceso de incorporación de los otros PJs a la ficción del evento (C.2.2.).

C.2.3. ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

Es innegable que el tener un amigo dinosaurio va más allá de la justicia natural que pueda escenificar la jugadora 2 con su PJ druida. Hay una motivación basada en parte en el poder de controlar a una criatura tan poderosa y el arquetipo de amistad jugador / mascota, jugador / Frankenstein, que se verá repetido más tarde, cuando encuentren a Vron, El guardián espectral.

Sesión 04 - Tercer día en Port Nyanzaru, de compras

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

2.4.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Los jugadores proponen buscar rumores, buscar canoas, buscar Guia y participar a en la carrera de dinosaurios. En primer lugar, Chêne se ofrece como jinete del dinosaurio en la carrera al príncipe mercader de armas y escudos que quiere usar el anquilosarlo para correr. Es un poco extraño, porque Chêne es un centauro... Es el príncipe Joval, y saben que él es quien proporciona guías. Compran colectores de agua, componentes mágicos, repelente, etc.

Cuando van a la taberna, Fausto monta un plan con Ziore para timar a mercaderes ricos. Monta todo un timo interesante explicado en evento 1. Más tarde buscan guía, pero nadie les convence. Más tarde van a las carreras, explican la carrera, hay problemas para que una centaura, monte un dinosaurio. Hay 4 carreras, cuadrúpedos, bípedos y salvaje, que participan todos y no hay normas.

Evento 1 - Fausto monta un plan para timar a gente en la taberna

Fausto vuelve a protagonizar un evento emergente intencionado. Busca una mesa donde estén jugando a cartas, se sienta, simpatiza con los mercaderes y luego les dice que tiene un objeto interesante, una piedra de colores bonitos, de una mina lejana. Esta es una piedra que han conseguido poco tiempo antes por poco dinero. Fausto Dice que la puede vender por 300 mo., un mercader muestra interés, van a fuera, con un guardia y con Ziore. El mercader la

examina, Fausto lanza por persuasión, lo consigue y el mercader dice que sí. En ese momento entra Ziore, diciendo “¡un momento! Yo ofrezco más”. Al principio se genera un poco de tensión, pues Fausto alude, fuera de personaje, que ha sido un error, que ya tenía la venta realizada. Pero después de alguna comprobación más por parte del DJ, la transacción se lleva a cabo y ganan el dinero.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (1) o por el sistema narrativista (2)?

Este evento se ha propiciado por la iniciativa narrativa de uno de los jugadores, Fausto, con la connivencia de otro, Ziore. Es un evento narrativista (B.2).

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

El evento pertenece a un tipo de narrativa emergente y recurre a un sistema de comprobación de acciones que se basa en mecánicas narrativas. También se observan elementos de narrativa colaborativa

B.2.1.3. Narrativa procedimental

Por lo que respecta a la narrativa procedimental, la herramienta principal ha sido la utilización de una mecánica narrativa, la comprobación de persuasión, acompañada de un discurso elocuente por parte del jugador (B.2.3.2.). Por tanto, la tecnología implicada es el lanzamiento de un dado (B.2.1.3.1.). El marco ha sido, de este modo, estocástico, aunque en este caso concreto, y debido a los antecedentes del personaje también se puede argumentar como un marco heurístico, pues utiliza como semilla narrativa el propio comportamiento habitual del personaje, habituado a robar y timar. El tipo de narrativa procedimental es *experience-driven* y el modelo de pesos, contextual de antecedentes y comportamiento anterior y con una dinámica transicional clara facilitada por el DJ (B.2.1.3.2.).

B.2.1.4. Narrativa emergente

Ha sido un evento de narrativa emergente intencionada (B.2.1.4.1.), buscado por el jugador 1, y creado de abajo arriba, desde el personaje hasta su incorporación en la narrativa (B.2.1.4.2.). El DJ ha autenticado la ficción tanto con elementos de improvisación como con elementos mecánicos de comprobación de acciones pasivas por parte del mercader y su guardia (B.2.1.4.3.). Ha aparecido una problemática muy

clara relacionada con el ritmo, el flujo o la inercia, cuando Ziore ha intervenido estando el trato ya cerrado (B.2.1.4.4.). Esta problemática se ha solucionado, pero ha roto la dinámica transicional e inmersiva del evento, iniciando una discusión extradiegética.

B.2.1.5. Narrativa colaborativa

El evento ha generado un escenario de narración cocreativa entre dos jugadores y el DJ que contiene elementos de *GMFull* o *distributed directing*, donde el DJ ha hecho las funciones de un personaje más, pero la autenticación de la ficción ha recaído en partes iguales entre jugadores y DJ. (B.2.1.5.1.), en este sentido, y destacando el incidente con Ziore, se puede argumentar que Fausto había completado la narrativa del evento según su marco mental mientras que en el imaginario de Ziore el evento debía desarrollarse en otro registro, tal y como habían pactado y discutido con anterioridad. Este es un escenario en el que entra en juego la teoría de la recepción y el lector modelo o el espacio en blanco (B.2.1.5.3.)

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se ha relacionado con los personajes, los protagonistas (tanto Fausto como el mercader), Ziore, en esta pulsación se ve degradada a secundaria, y el mercenario que acompañaba al mercader es un personaje de fondo (B.2.2.2.1.). Se han visto implicados los rasgos de personalidad de Fausto, tramposo y ladrón, y su comportamiento anterior y su alineamiento (B.2.2.2.2.). Queda por ver si el DJ apunta estas cosas y les da un uso kármico en el futuro, pero la sensación es que no se aprovecha ese potencial. El evento se centró en una conversación (B.2.2.2.3.) y no se relacionaba con ninguna misión (B.2.2.2.4.)

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

Ni ha hecho avanzar la trama principal, ni ha creado ninguna trama secundaria o ha modificado la trama en ninguna dirección.

C.2. Consideraciones generales del evento

La suspensión de la incredulidad se ha mantenido, por lo general, hasta que Ziore ha intervenido (C.2.2.). El sistema de motivación que ha impulsado el evento, es, por un lado, intrínseco, por la voluntad de ganar dinero fácil, y extrínseco, en el mismo sentido que Fausto ya había organizado partidas de cartas o había apostado en las

peleas de gladiadores. En este sentido, se observa en este jugador 1 en particular, una vinculación fuerte con los preceptos de la teoría SDT y aún más importante, esta vinculación es una fuente constante de eventos destacados. También se puede destacar que Ziore, una jugadora mucho más conservadora y táctica, empieza a abrir el espectro de actuación a narrativas emergentes intencionadas, acompañando de momento a Fausto (C.2.3.).

Evento 2 - Chêne propone cabalgar el dinosaurio, siendo un centauro

Chêne lo tenía claro desde el momento que llegó a Puerto Nyanzaru: quería encontrar dinosaurios. En el momento en que reducen al anquilosaurio y se plantea que su suerte dependerá de su comportamiento en las carreras, Chêne tiene claro que ella quiere ser la jinete para ayudarle a ganar. El problema es que es una centaura, y nadie sabe como lo va a hacer para montarlo.

No es necesario desarrollar este evento, pero es interesante describirlo o anotarlo porque los jugadores pasan un muy buen rato riendo imaginando la situación al considerar dos cosas: la primera que Chêne no puede montar al dinosaurio, y la segunda que Chêne va a montar al dinosaurio, pase lo que pase. Al final de una serie de propuestas se descubre, con cierta decepción prosaica, por un lado, pero alegría mecánica, por otro, que Chêne puede transformarse en animal (escoge un mono) y así puede realizar las funciones de jinete.

El evento es un evento interactivo y emergente, generado desde el personaje y que desarrolla una subtrama corta, pero muy intensa y recordada a posteriori, después de las 58 sesiones de la campaña, como uno de los eventos más memorables de los tres años de partida (entrevista personal con el DJ2).

Sesión 05 - Equipo, guía, y carrera de dinosaurios

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

2.5.1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Se crea bastante expectación hablando de los otros corredores con Jobal, el príncipe mercader que la patrocina, avisando que algunos corredores pueden hacer cualquier cosa para ganar.

Realizan un pacto, si gana la carrera se queda con el dinosaurio. Consiguen ganar la carrera y 300 piezas de oro. Luego se van a buscar guías, después de charlar con algunos de ellos, deciden contratar a Azak, que se incorpora al grupo como personaje no jugador secundario.

Evento 1 - La carrera

Esta es una de las pulsaciones o eventos memorables más importantes de la campaña, por lo que se analiza con más profundidad:

Por la mañana se realiza una primera carrera, en la que los jugadores no participan como jinetes, donde gnomos con velociraptors, una tabaxi llamada Shana en un raptor lleno de pinchos y pintado de color rojo y otros dinosaurios, compiten. Todos apuestan. La carrera dura una hora, la Tabaxi gana, previsiblemente, y los PJs ganan 4 o 5 monedas de oro. Luego empieza la carrera en la que compete Chêne y el anquilosaurio. Un Triceratops, un Deinonychus y otros dinosaurios, sigue la anticipación. El DJ se inventa todo un grupo de competidores, con sus razas (medianos, chultianos, gnomos, Tabaxi con rompehuesos, su alosaurio, Shana, otra Tabaxi con un raptor más agresivo) y sus respectivas monturas. En un palco, unos narradores hablan por una especie de micrófono mágico. Zenon ha decidido participar y se ha ofrecido para cabalgar uno de los triceratops que se habían quedado sin jinete, Ziore también se ofrece como jinete de otro dinosaurio. El plan es competir, pero para dejar ganar a Chêne. La imagen se describe con profusión de detalles, el DJ ha preparado miniaturas hechas con una impresora 3D, los jugadores están inmersos en la ficción. Cuando empieza la carrera, Chêne, la centaura druida, se transforma en mono, para solventar el problema de cabalgar un animal siendo medio caballo. Empiezan las comprobaciones de trato con animales, la habilidad necesaria para correr con los dinosaurios, se hace una cuenta atrás, 3, 2, 1 y lanzan los dados, Zenon avanza, Ziore avanza, ¡Y Chêne obtiene un 1! su dinosaurio no se mueve, mientras los demás salen corriendo disparados. Zenon va primero, Shana con el raptor bloquea a Chêne. Chêne decide, contra corazón “arrear” al anquilosaurio. Ziore lanza un rugido a Shana y deja espacio para que pase su compañera. Chêne vuelve a lanzar los dados, ¡20 natural! Los jugadores gritan, el DJ va haciendo tiradas, pero no aprovecha la inercia de éxito crítico, tiene a los jugadores en vilo, mejora la situación explicando que el dinosaurio de Chêne avanza con un aullido, pero se pierde potencial

narrativo al no explotar totalmente las pifias y los críticos. Se tratan como algo divertido pero vestigial y sin solución de continuidad. Siguen realizando comprobaciones de trato con animales. La carrera continúa por todo Puerto Nyanzaru, Zenon se para en seco delante de un transeúnte, Chêne se frena, uno de los gnomos que van con un tiranosaurio joven está cogiendo delantera. Los jugadores se quejan de que la partida, la carrera, se experimenta de modo demasiado lento, el DJ reconoce que se había equivocado, que las distancias que recorren los dinosaurios son el doble, no se sabe si es cierto o no, pero se acelera el evento. Zenon lanza conjuros, para compensar, Chêne y Ziore realizan comprobaciones mediocres. Tantas comprobaciones no resultan en eventos memorables y generan problemas de ritmo (B.2.1.4.4.).

Ziore lanza los dados para ver si se tropieza y obtiene un 1, con lo que se cae y pierde la posición. ¡Chêne lanza también los dados, y obtiene otro 1! Se observa que a pesar de ser pifias, el DJ no les da la dimensión de fallo crítico que deberían tener y las considera fallos, simplemente. Con el reglamento en la mano, es estrictamente correcto. En otros contextos, se podría aprovechar estas puntuaciones extremas para generar situaciones memorables.

El DJ, muy *deus ex machina*, decide que el 1 de Chêne en realidad detiene al dinosaurio, pero que justo lo hace después de cruzar la línea de meta. Siguen haciendo tiradas, y Ziore sigue corriendo, obtiene un 20. Es una sesión con muchos críticos y pifias. Cada uno de ellos genera reacciones espontáneas de alegría por parte de los jugadores. La parte final de la carrera, da la sensación de que independientemente de las comprobaciones de los personajes, el DJ tiene una idea clara de como debe terminar. Al final ganan algo de dinero y se quedan el anquilosaurio.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (B.1) o por el sistema narrativista (B.2)?

El evento contiene elementos tanto del sistema simulacionista como del sistema narrativista

B. 1. Sistema simulacionista

Se puede relacionar con la profesión de Chêne, como semilla (B.1.1.2.) aunque la carga principal simulacionista proviene de las continuas comprobaciones de acciones y de sus resultados extremos (B.1.2.3., pifias y críticos) del tipo enfrentar (B.1.2.1.). La situación no ha sido un combate, pero se ha vivido como tal (B.1.3.), no ha sido un evento relacionado con el sistema de magia ni con el de progresión, pero sí se ha relacionado directamente con el sistema de movimiento (B.1.6.). De todos modos, este sistema de movimiento no ha sido el relacionado con los PJs, sino un sistema inventado *ad hoc* por el DJ (B.1.8.), que se ha mantenido en el paradigma mecánico (B.1.8.1.) para discernir las posiciones, avances, retrocesos y finalmente, la victoria, de los participantes en la carrera (B.1.6.1). Si bien este sistema de movimiento se ha explicado, al menos superficialmente, también lo es que sus consecuencias han sido muy flexibles y que los jugadores, con toda probabilidad, no han sido conscientes de las misas (B.1.8.2.). Las tecnologías empleadas han sido los dados, las miniaturas y un mapa de la ciudad, aunque solo la primera puede considerarse tecnología procedimental (B.1.7.1). En general, los jugadores no han tenido capacidad de decisión después de lanzar los dados (B.1.7.3.), aunque se presume que el DJ sí ha tomado decisiones narrativas contradictorias con las tiradas, por el bien de la épica.

B.2 Sistema narrativista

La narrativa posee elementos de narrativa clásica (B.2.1.1.) como la persecución o el clímax de la estructura en tres actos (B.2.1.1.1.). Se identifica también con estructuras narrativas interactivas (B.2.1.2.) como la narrativa replegada, pues esta serie de tres sesiones actúa como hiato de la campaña principal, pero no modifica realmente la narrativa principal (B.2.1.2.1.). Tampoco es un escenario cuya principal desarrollo emerja de la interpretación de los personajes (*enacted*, B.2.1.2.3.). Por lo que respecta a la narrativa procedimental, como se ha comentado la tecnología es principalmente el lanzamiento de dados, el marco contiene elementos estocásticos, pues, aunque su principal aproximación es heurística, porque se relaciona tanto con rasgos de la personalidad de Chene como en comportamientos anteriores. El tipo de narrativa es *experience-driven* y el modelo de pesos y post condicional, pues se necesita que primero se ejecute el evento del anquilosaurio desbocado. También contiene características del modelo contextual de comportamiento anterior y de dinámicas

transicionales (B.2.1.3.2.), aunque en este último punto, lo interesante es que la exageración de la dinámica transicional (el deseo de querer contentar a los jugadores para que ocurra lo que ellos visualizan o proponen, a pesar de los resultados de las comprobaciones en los dados) genera un escenario de victoria “suave”, incluso cierta rotura en la suspensión de la incredulidad. El evento ha sido un evento de narrativa emergente no intencionada (B.2.1.4.1.), pues la carrera era un elemento canónico, aunque dinámico, pues los PJs han podido modificar el relato de la carrera con sus acciones. El evento se ha originado desde la estructura, de arriba a abajo, no por la interacción social de los personajes, si no por sus acciones (B.2.1.4.2.) dentro del marco ficcional. En este caso, la autenticación del DJ ha excedido sensiblemente los límites de la diégesis, validando un resultado prescrito que satisficiera a los jugadores: ganar la carrera y llevarse al dinosaurio (B.2.1.4.3.). Esto ha generado varias problemáticas, sutiles y que no han sido verbalizadas y es probable que tampoco se hayan racionalizado, pero que, desde un análisis crítico, resultan claras. Existe inconsistencia e incoherencia entre una pifia o un fallo realizado por PNJ y una realizada por un PJ, donde tan solo falla, pero sigue lanzando dados, hasta que lo consiga. También existe cierta problemática narrativa al controlar tantas mecánicas y tantos lanzamientos de dados, haciéndose pesado o largo, como manifiestan los jugadores (B.2.1.4.4.). Este es un elemento de análisis y mejora clave, pues un evento de este tipo, necesita de un ritmo y una inercia rápidos y con las mínimas interrupciones.

El evento también se puede observar desde la narrativa colaborativa (B.2.1.5.), pues todos los jugadores, ya sean los protagonistas, como Chene, Ziore o Zenon, que corrían la carrera, como Fausto desde las gradas, han colaborado durante toda la sesión para construir la narrativa de este evento en particular, bien con información, como planes, estrategias o propuestas, bien con la acción directa, peleando, cabalgando o apostando contra y a favor de los dinosaurios de la carrera. En este sentido, se puede afirmar que la sesión ha contenido elementos de *GMFull* o de *distributed directing*, aunque a la vez, y desde las sombras de detrás de la pantalla, el DJ haya reajustado varios escenarios para favorecer “una” determinada narrativa. La relación con la teoría de la recepción se hace evidente al ver los esfuerzos del DJ para

que la carrera termine de una forma determinada (B.2.1.5.3.), la que existe en el imaginario colectivo de todos los jugadores: Ganar, por la mínima e *in extremis*, pero ganar y llevarse el dinosaurio. Cualquier otro resultado hubiera sido anticlimático, pero, más realista.

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relaciona con un espacio, con una localización concreta, la carrera de dinosaurios. Es un evento exterior (B.2.2.1.1.), de ficción canónica y dinámica (B.2.2.1.2.), porque se describe en el libro de campaña, pero permite que su interpretación, ejecución y participación se lleve a cabo por los jugadores con el beneplácito del DJ. Además de tener un componente principal espacial, también tiene un aspecto importante que se relaciona con las criaturas y personajes de fondo que aparecen (B.2.2.2.), como los diferentes jinetes y dinosaurios que participan en la carrera. En general Chene es la protagonista, Zenon y Ziore son relegados a personajes secundarios y Fausto y todos los otros corredores, a personajes de fondo (B.2.2.2.1.), siendo la primera vez que se detecta que un PJ se ve relegado a personaje de fondo. Los rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma (B.2.2.2.2.) no son los motores principales del evento, aunque sí han sido importantes en la generación del mismo. Del mismo modo, a pesar de que se han realizado diálogos, estos no han sido relevantes para el desarrollo del evento (B.2.2.2.3.) y tampoco se puede relacionar el evento con una misión u objetivo canónico (B.2.2.2.4.). Más allá del sistema mecánico de movimiento y del tratamiento del espacio, los jugadores no ha realizado ni interacciones sociales relevantes ni toma de decisiones significativas (B.2.2.3.) ni han utilizado mecánicas narrativas (B.2.3.2.). Sin embargo, el evento ha estado cargado de tensión, anticipación y alegría por parte de los jugadores y se ha vivido como una sesión intensa y memorable. Una vez analizado el evento en profundidad, queda claro que es un evento de corte mecánico y no narrativo.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

El evento no ha afectado a la trama principal, si bien es en sí mismo una rama nueva que se repliega, pero que no cambia sustancialmente la trama principal.

C.2. Consideraciones generales del evento

Se puede observar cierta contaminación con la realidad (C.2.1.) al inferir arquetipos de persecuciones y de carreras (cuadrigas, coches, caballos). El peso de estos arquetipos ha sido importante y se ha notado en el “moldeado” que ha realizado el DJ para acotar los hechos a lo esperado por parte de la recepción.

C.2.2. ¿Se ha roto o se ha mantenido la suspensión de la incredulidad?

Sin embargo, la suspensión de la realidad se ha mantenido en general durante la mayor parte de la sesión, a excepción de los últimos compases, con esas pifias consecutivas por parte de Ziore y Chene, momento en el que la “mano del dj” se ha hecho más evidente. Este escenario muestra la precariedad de vincular un momento climático con un sistema mecánico estocástico o aleatorio, que puede generar un resultado anticlimático y destruir la narrativa épica. Por otro lado, lo que no se explora demasiado a menudo ni en esta campaña ni en muchas otras, es la capacidad del fallo o el error como potencial narrativo, igual de válido que el éxito. Algunos juegos de rol, como *Trophy Dark*, sí contemplan la exploración de este potencial, al menos en su reglamento, sería interesante analizar sus partidas.

C.2.3. ¿Se ha basado en un sistema de motivación y recompensas intrínsecas o extrínsecas? (SDT)

La recompensa es intrínseca, tener un dinosaurio confiere un poder de supervivencia a los eventos de combate superior. Pero el registro real no es el utilitarista o pragmático. Las jugadoras, en especial Chene, manifiestan una voluntad extradiegética al tratarse del dinosaurio que lo vinculan más con el concepto de mascota que cuidar que con el concepto de montura de combate. Así que existen las dos aproximaciones, pero la extrínseca es más relevante.

Sesión 06 - Inicio del viaje en canoas por el río y encuentro con unos goblins

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

1 A.4 - Descripción breve de la sesión

Se inicia el viaje en canoas, llevan al anquilosaurio encima de un montón de canoas atadas, come mucho, por lo que tienen que cazar y pescar extra, perdiendo tiempo. Se discuten durante mucho tiempo las reglas sobre descansos cortos y largos, sobre orientarse, sobre

buscar comida, ocultar huellas, y acechar peligros. Queda claro que si se pierden, el DJ no se lo dirá. La primera vez que lanzando los dados obtienen un encuentro, el DJ lanza los dados y les explica que ven un dragón volar por las alturas, hay un momento de histeria colectiva “¡el primer encuentro, un dragón!”. Al acampar comprueban los colectores de lluvia, los estudian y los usan. Controlan muy bien todos los elementos de la parte de supervivencia en Chult, las comprobaciones de clima, lluvia, etc. También controlan las guardias. Llegan al día 16. También los controlan bien.

Los aventureros siguen viajando, gestionando todo el sistema de desplazamiento y supervivencia. La jugadora 2 se queja de que quiere matar algo. Zenon lanza los dados para comprobar si se pierden o no, obtiene un 1. El DJ lo verbaliza, no hay pifias, un 1 es fallar.

El DJ plantea un encuentro, unos goblins están persiguiendo a unos humanos por la ribera, los jugadores saltan de las canoas y se dirigen hacia ellos. El combate es largo y bastante interesante, utilizan sus armas, sus poderes y van conociendo a sus personajes cada vez mejor.

La entrada de Fausto es bastante épica, destripando a un goblin desde las sombras con un daño masivo, pero no tiene suficiente entidad como para convertirse en un evento memorable. Ziore utiliza su rugido por primera vez, ahuyentando a dos goblins, también es un momento intenso, pero tampoco tiene entidad como para convertirse en momento memorable. La mayoría de los goblins, al ver el desembarque de los aventureros, se desmoralizan y pretenden huir. A pesar de que están huyendo, Ziore realiza el rito de pasar la mano por la espada, haciéndose un corte y persigue a los goblins, eliminandolos uno a uno de una forma horrible (recibe inspiración). Fausto también esprinta. Intentan capturar a algún goblin para averiguar donde está su guarida, pero Ziore los masacra sin perdón. El DJ manifiesta que va a realizar unas tiradas en la tabla de tesoros aleatorios, que es una tabla, según dice, que no se debe usar nunca, pues está muy desnivelada. Se realizan comprobaciones de investigar, pero todas fallan, por lo que no se encuentra ningún tesoro.

Los goblins perseguían a un grupo de 1 mago, 1 sacerdote y tres guerreros. Les invitan a subir a las canoas, por un módico precio. Siguen el camino, se pierden varias veces, duermen,

comen, hacen guardias. El anquilosaurio es un problema, necesita bajar de la barca para comer. Al cabo de un par de días los aventureros se despiden de los personajes protagonistas, al hacerlo, se dan cuenta de que llevan un símbolo con círculos concéntricos tatuado en la mano, es el símbolo de unos mercenarios.

Evento 1 - Combate contra los goblins

Este combate es el combate más largo y peligroso que los aventureros han realizado hasta el momento. La carga saltando de las canoas y el ataque desde las sombras de Fausto lo hacen un buen combate, épico y memorable. A ello se le suma el hecho de que están salvando a otro grupo de aventureros en apuros. En general el grupo se siente poderoso. De todos modos, el evento no tiene más repercusión y no se rememora más adelante, por lo que no es necesario desarrollarlo.

Sesión 07 - Canoa, Deinonychus, Aaracokra, ¡Volo! Y hombres pterodáctilos en el poblado de Azaka.

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

A.4 - Descripción breve de la sesión

Siguen su viaje, navegando en canoa, durmiendo en las orillas, haciendo guardias, etc. Tienen un encuentro con un Deinonychus, un dinosaurio cazador. Es curioso, porque se esforzaron mucho en salvar el Anquilosaurio, pero con este dinosaurio, no dudan en matarlo. También se encuentran con los Aaracokra, hombres pájaro. Encuentran una fogata, con una persona sentada, ¡Es Volo! Lleva un gran arcón con libros, les vende alguno libro a cambio de comida. Acampan juntos y pasa la noche. Al día siguiente llegan al poblado de Azakka, que está destruido y revuelto. Azakka buscaba una máscara, parece que alguien se la ha robado. Un grupo de hombres pterodáctilos les atacan. Al terminar lanzan los dados para el tesoro aleatorio y obtienen un 95, que es una poción de curación mayor. Han mantenido con vida a un hombre Pterodáctilo, y Fausto, que dice que es caótico malvado, lo quiere torturar para averiguar donde está la máscara de Azakka. Se investiga el pueblo, Fausto obtiene un 20 natural (encuentra una bolsa enterrada con gemas). Le explican toda la misión a Azakka y esta decide unirse al grupo, por el bien de Chult. Azakka dice que los hombres Pterodáctilo se

habrán llevado el objeto al Dedo de Fuego. Fausto falla la intimidación, pero Ziore lo consigue y les da la dirección, que apuntan en el mapa. Hablan continuamente con argot de videojuegos, que si esto es una *quest* secundaria, que sigan con la *main quest* y que si en algún momento ven el Dedo de Fuego o un Aracokra que activaran el *quest secundario*. Desde lejos ven un grupo de conejos con un cuerno (almirazes).

Evento 1 - Encuentran a Volo Volothamp Geddarm

Les vende un libro, les explica las debilidades y las inmunidades de los no muertos, le preguntan por criaturas, de los Aaracokras, de localizaciones relevantes. Les habla de Campamento justicia, del templo de Ubtao, del pueblo de los Aaracokras, etc. Cenar y acampan juntos. El libro que compran, es una guía Volo de Chult, que permite a los jugadores recibir texto de ambientación o de atmosfera (flavor text) de cada criatura.

B.0 ¿El evento ha sido propiciado por el sistema simulacionista (B.1) o por el sistema narrativista (B.2)?

Por un sistema narrativista.

B.2.1. ¿A qué tipo de narrativa pertenece el evento?

El evento contiene elementos de narrativa interactiva evocada (B.2.1.2.3.), pues encontrarse a Volo es como encontrarse a Harry Potter si se juega al juego de rol de Harry Potter. Volo es uno de los personajes más famosos de los Reinos Olvidados. También contiene elementos de narrativa interactiva interpretada (B.2.1.2.3.) pues los personajes han oído hablar del gran Volo y actúan, en consecuencia, con alegría y admiración delante de él.

B.2.1.3. Narrativa procedimental

El evento no se puede generar procedimentalmente, porque Volo no sale en la tabla de encuentros de Chult. Volo aparece en el libro de campaña de Chult, disponible para hablar con los PJs, así que es una aportación del DJ.

B.2.1.4. Narrativa emergente

La estructura del evento se construye de abajo arriba (B.2.1.4.2.), basada en la interacción social entre los PJs y los PNJs, la improvisación y la autenticación por

parte del DJ son fáciles en el sentido que no se rompe el canon, Volo interpreta su papel de erudito y explorador (B.2.1.4.3.).

B.2.2. ¿Con qué aspecto principal se relaciona el evento?

El evento se relaciona con los personajes y las criaturas (B.2.2.2.). El espacio o localización no es tan relevante, tampoco se toma ninguna decisión significativa. Simplemente, se habla con Volo, se le compra un libro y se bebe y cena, acampando juntos esa noche. Los PJs son protagonistas del evento y Volo es un PNJ secundario (B.2.2.2.1.). No se han visto implicados ni rasgos de personalidad, el alineamiento o el sistema de karma (B.2.2.2.2.). El evento se ha centrado completamente en un diálogo (B.2.2.2.3.) y no se relaciona con ninguna misión en concreto (B.2.2.2.4.)

B.2.3. ¿Se han visto implicadas mecánicas narrativas?

A pesar de ser un evento eminentemente narrativo, no se relaciona con mecánicas narrativas.

C.1. ¿Cómo ha afectado el evento a la trama?

La trama no avanza, ni cambia sustancialmente.

C.2. Consideraciones generales del evento

La suspensión de la realidad se ha visto cuestionada al ver que Volo viaja solo, en un lugar como Chult parece imposible sobrevivir con el perfil de Volo. (C.2.2.)

Evento 2 - Crítico de ataque de Chêne contra un hombre pterodáctilo

El golpe termina con el último enemigo. Es épico para el jugador, pero se aprovecha poco narrativamente, tanto por parte del DJ como por parte del jugador. Simplemente doble de daño. Este es un ejemplo de evento narrativo que no trasciende a evento memorable. El sistema es el simulacionista, concretamente el sistema de combate (B.1.3.) e incluye el concepto de crítico (B.1.2.3). No es necesario desarrollar más el evento.

Sesión 08 - Encuentro con Arthus Cimber y llegada a campamento justicia.

Juegan los jugadores 1, 2, 3 y 4

A.4 - Descripción breve de la sesión

Se inicia la sesión mientras están de guardia, después del combate en el poblado de Azaka. Se acercan dos humanoides, les piden quedarse por la noche con ellos, aprovechando el fuego, uno es un humano y otro parece un dracónico. Los dos parecen hablar en un extraño idioma que “desprende olores”.

La jugadora 1, Chêne, dice en voz alta “no estoy siendo nada la Chêne eh?, soy (dice su nombre), tengo que ser más la Chêne.

Los dos recién llegados se presentan, uno se llama Dragonbait y el otro, el humano, Artus. Por lo visto van al Campamento Justicia también. Día 21, se despiertan lloviendo. Interactúan con los extraños, hablan con ellos. Van muy bien equipados, una ballesta, una daga muy buena, y sobre todo un anillo muy especial. Confiesan que están buscando la ciudad de Mezro. Por la tarde son atacados por vegepigmeos. Después del combate hablan con Artus y Dragonbait y les explican la misión general, el tema de la maldición y todo lo demás. Confían en ellos. Descubren que Artus había sido un arpista. Artus les entrega un objeto mágico que le permitirá saber siempre donde se encuentran (una moneda mágica). Lluve mucho, hace un calor horrible, remas se hace duro. Comprobaciones de salvación por constitución. Se adquieren niveles de cansancio. El DJ describe una situación extraña, una manada de gatitos pequeños están persiguiendo a un goblin, lo cazan y lo matan y se lo empiezan a comer. Queda claro que es un elemento de cultura popular interno del grupo. Cuando se acercan aparece la madre. Los jugadores se emocionan mucho y quieren adoptar a un gatito. No se cuestionan el realismo del evento. También hay continuas referencias sexuales a elementos populares como los furros, un tipo de referencia sexual zoomorfa habitual en los memes de internet (se hace referencia a meme resource). También hay referencias (en tono de humor, muy negro) al paralelismo entre los goblins y los judíos, “todo el mundo los odia, pero siempre son los que más sufren”. Se nota que el grupo va cogiendo confianza y se va soltando. Se han necesitado casi diez sesiones para alcanzar este punto. Dejan a los gatos comiéndose al goblin y añaden algo de comida. Discuten sobre si hacer long rest o short rest. También hay referencias a conceptos japoneses complejos.

Deciden llegar a Campamento justicia por tierra, pero se llevan a Púas. El DJ describe el campamento, esta vez no tiene el texto preparado, y aunque lo describe con detalle, pierde fluidez y con ella cierto potencial de inmersión. El picohacha atrapado en el corral despierta de nuevo el interés del grupo. Es un grupo muy sensibilizado con los animales. Investigan todo el campamento, en busca de pistas, rastros y de restos o equipo que se pueda utilizar. Encuentran el símbolo sagrado de Torm, el esqueleto de la letrina con 5 gemas. El grupo tiene muy separadas las economías, no tienen fondo común, pero Ziore reparte las gemas con los PJs. Artus comenta que ellos han venido aquí porque buscan una información/objeto, y que esperan encontrarlo en el templo. Se hace tarde y acaban la sesión. El DJ explica la leyenda del cocodrilo y el dios Ubtao, explicada por Artus a los PJs.

No hay eventos memorables

Página final