

# Un juego para contar historias

Jaime Humberto Caldera Chacón\*



El ser humano tiene la necesidad de comunicar y contar historias que son parte de su entorno cotidiano y nos transportan a mundos de fantasía. Estas historias son registradas en libros, series de televisión, películas o videojuegos.

Por su parte, los juegos de interpretación de roles han sido importantes desde el momento de su creación. *Calabozos y Dragones (Dungeons & Dragons)* surgido en 1974 es el referente por excelencia, ya que fue el primero en su tipo. No es casualidad que producciones audiovisuales como *E.T.*, *Stranger Things*, *Rick and Morty* y, recientemente, *Metal Lords* cuenten entre sus historias con alusiones a este juego. A casi cincuenta años de su lan-

zamiento, se ha posicionado como un camino a la narrativa de historias de fantasía que se desarrollan con la colaboración de cada jugador. Los juegos de rol son una entrada a escenarios imaginarios que se construyen con la ayuda de libros y reglas complejas. Su valor narrativo es apreciable por dotar de una capacidad creadora a cada uno de los jugadores. Además, los juegos de mesa o de plataformas digitales que se distribuyen en la actualidad, deben gran parte de su mecánica a *Calabozos y Dragones*.

La idea nació de un grupo de amigos que estaban cansados de leer historias de aventuras en mundos mágicos, con monstruos y criaturas extrañas. Por esta razón, decidieron elaborar un sistema en el cual ellos pudiesen vivir las historias, ser parte de los escenarios diegéticos. Ellos se inspiraron en los juegos de guerra que aparecieron gracias al escritor de cien-

Fecha de  
recepción:  
2022-05-26  
Fecha de  
aceptación:  
2022-06-01



46

\* Estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales, UACJ.

cia ficción especulativa H. G. Wells y las novelas de fantasía de J. R. R. Tolkien y Robert E. Howard.

En 1969 se reunieron Gary Gygax, fundador de la Federación Internacional de Juegos de Guerra, y su amigo Dave Arneson para colaborar en las reglas de la primera versión de este juego. Los borradores continuaron hasta 1973 y en 1974 se publicó la primera caja con tres folletos. Esta versión contó con un tiraje de mil juegos ensamblados a mano. Con el tiempo, el juego influyó directamente en diversos medios y géneros que acapararon las listas de popularidad. Actualmente, la quinta edición del juego se distribuye por *Wizards of the Coast*, empresa que pertenece a la transnacional Hasbro.

Lo que nos atrae de esta actividad lúdica es la versatilidad en el desarrollo de las historias. Como se dijo antes, se van construyendo de acuerdo con las decisiones de los jugadores sobre su personaje y el azar como pieza clave mediante el uso de los dados. Entonces, ¿cuál es la mecánica del juego? Para comprender mejor cómo funciona y analizar su capacidad narrativa, recurriremos a la terminología que Gérard Genette definió en su análisis estructural del relato en su libro *Figuras III*, constituido por tres dimensiones: el tiempo, el modo y la voz.

Los jugadores seleccionan un director del juego, al cual llaman amo del calabozo (*dungeon master*), quien cumple la función de narrador. Los otros jugadores son responsables de interpretar a un personaje pertene-

ciente al mundo diegético del juego. El amo del calabozo entonces comienza a contar en orden temporal un relato lineal y los personajes toman decisiones para el progreso de esa historia. Por ejemplo, si el director explica cómo se llega a un punto donde confluyen dos caminos, los jugadores tienen la facultad de decidir el camino que tomará su personaje. Los jugadores no actúan al personaje, ni usan disfraces o cambian su voz, eso es opcional y dependerá del nivel de inmersión que desean lograr en el relato. Las decisiones de los jugadores y la interpretación de los personajes son condicionadas por la suerte. Si un jugador que interpreta a un arquero decide dirigir su flecha a un enemigo, el director del juego le informará si acertó y cuánto daño le causó al adversario, lo cual se determina con el puntaje de los dados.

De ahí que las acciones sean responsabilidad de cada uno de los jugadores en la mesa. Por ello, los jugadores trabajan en equipo para completar las misiones con las que van construyendo un relato, por lo general efímero, y que no trasciende más allá de la mesa de juego.

Regresemos a Genette. Aunque el orden temporal del relato es lineal al comenzar, con el tiempo se producen relatos fragmentados que el amo del calabozo impone a los jugadores para establecer situaciones anacrónicas. Se dan de dos clases, regreso al pasado si son internas, es decir, si un personaje perdió la memoria y le sobrevienen recuerdos, que lo llevan, ya sea al

inicio de la historia o antes; o referirse a hechos que el director tenía establecidos para ese personaje anteriores al comienzo de la historia. Por otro lado, se presentan prolepsis que, tal como las explica Genette, presentan acontecimientos que aún no pasan, pero que sucederán. Un momento frecuente es cuando un personaje tiene la habilidad de ver el futuro y tiene visiones.

Estos juegos se ejecutan en una o más sesiones, así la relación del tiempo en el relato se altera. Como Genette explica, el tiempo de la narración es cambiante pues este varía de lector a lector, en este caso, de grupo a grupo de jugadores. De ahí que el director de juego escribe una campaña que dura un periodo determinado, que se modifica por las elecciones de los jugadores; esto provoca las anisocronías, que este autor define como alteraciones en el ritmo del relato.

Una vez que comienza el juego, se dan pausas descriptivas de apoyo para definir pensamientos, recuerdos y momentos específicos de la historia. En este orden de ideas, las escenas son diálogos entre los mismos jugadores o con personajes que interpreta el director del juego. Por otra parte, Genette se refiere a la duración, la relación entre el tiempo que duran los sucesos de la historia y la extensión del texto. En los juegos de rol se encuentra el sumario, ya que el tiempo en que se narra es de minutos e incluso horas, mientras que en la historia han pasado días, meses o años. De igual forma, este juego presenta elipsis, pues el narrador insinúa que ha pasa-

do el tiempo. El director también tiene la posibilidad de dotar de una frecuencia narrativa a los acontecimientos, ya sea mediante un relato singulativo, en el que la historia ocurre una vez, o anafórico y contarse varias veces.

El modo narrativo de los juegos de rol es crucial para la figura del director, debido a que es el narrador principal y su visión define la focalización. Genette explica que la focalización es cero cuando quien relata conoce a los personajes, sus sentimientos y el contexto de cada personaje. En la focalización interna se deja el relato en la voz de uno de los personajes. En la externa, el narrador está fuera de la historia, pero informa qué hacen y dicen los personajes. Así mismo, se da un discurso restituido o citado, cuando el narrador cede la palabra a los personajes o cuando el narrador se traspone e interviene en el relato.

En relación con los niveles narrativos, Genette menciona tres: extradiegético, intradiegético y metadiegético. En los juegos de rol se observan estos niveles de manera alternada. Por ejemplo, el juego comienza en un nivel extradiegético, en el que el narrador está fuera de la historia. Posteriormente, el nivel cambia a intradiegético, pues la voz narrativa está a cargo de un personaje. Finalmente, la narración metadiegética es menos frecuente y se encuentra cuando algún jugador encarnando a su personaje decide contar una historia secundaria dentro del relato principal.

No es sorprendente pensar que el tiempo del relato sea tan versátil en

los juegos de rol. De manera amplia, la narración es ulterior pues se refiere a hechos del pasado, como indica Genette. Aunque también surgen textos proféticos dentro del mundo del juego. Además, existen narraciones intercaladas que se cuentan de manera fragmentada. Mas, sin duda, la mayor parte del tiempo se trata de una historia simultánea que se cuenta en el momento y se juega en el tiempo presente. Por ejemplo, un grupo de guerreros encontró unos pergaminos antiguos. En ese texto se describe cómo en el pasado derrotaron a un dragón y utilizan sus habilidades para luchar contra un nuevo dragón justo ahora.

De esta manera, las posibilidades que el juego de rol *Calabozos y Dra-*

*gones* aporta al proceso de contar historias favorecen la creación de relatos fantásticos por parte de los mismos jugadores. Por tal motivo, se ha convertido en un juego que no pasa de moda, sino que se actualiza constantemente, desde sus primeras ediciones ha expandido su universo hasta llegar a su nueva versión en línea. *Calabozos y Dragones* nos permite profundizar en leyendas, mitos o historias clásicas para jugarlas directamente. Los grandes autores de teorías, como Genette en este caso, nos permiten analizar no sólo textos literarios, sino también obras narrativas como películas, e incluso, este juego de rol, en el que la historia siempre está en construcción.

