

LA NARRATIVA EXPERIENCIAL COMO  
PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA EN EL  
CAMPO DE LA COMUNICACIÓN Y SU APLICACIÓN  
EN DOS GRUPOS DE JUEGO DE  
*CALABOZOS Y DRAGONES*

THE EXPERIENTIAL NARRATIVE AS A THEORETICAL-  
METHODOLOGICAL PROPOSAL TO THE COMMUNICATION FIELD  
AND ITS APPLICATION IN TWO GAME GROUPS OF DUNGEONS  
AND DRAGONS

**Mauricio Rangel Jiménez**

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – Campus Ciudad de México, México

Autor para correspondencia: Mauricio Rangel Jiménez, email: [mauricio.rangelj@gmail.com](mailto:mauricio.rangelj@gmail.com)

**Resumen**

*Con el presente artículo se busca dar a conocer la metodología utilizada para analizar el juego de rol Calabozos y Dragones, así como el desarrollo de la investigación, aparato teórico metodológico, los respectivos resultados y conclusiones para establecer los elementos de conformación de la narrativa experiencial en un medio de comunicación particular como Calabozos y Dragones.*

*La denominada narrativa experiencial, en este caso específico, operó como metodología de análisis, resultando en la identificación de los elementos fundamentales para la generación de momentos significativos en la mente de los jugadores de Calabozos y Dragones.*

*Se encontró que las interacciones de los jugadores y de los personajes con sus entornos son los hechos que predominantemente generan la experiencia, es decir, la interacción entre los jugadores, con los dados, las hojas de personaje, las reglas y la música ambiental es lo que determina la experiencia en su línea de tiempo; mientras que el conjunto de interacciones entre los personajes y el ambiente virtual es lo que determina los momentos significativos generando la narrativa experiencial en conjunto.*

**Palabras clave:** Calabozos y Dragones, narrativa experiencial, juego de rol como medio, interacciones virtuales no digitales, interacción en juego.

### Abstract

*This paper seeks to publicize the methodology used to analyze a role-playing game such as Dungeons and Dragons, the research, theories, methodology, their respective results and conclusions, that had as objective to find the elements of conformation of the experiential narrative in a medium like Dungeons and Dragons.*

*The experiential narrative in this case, operated as a methodology of analysis that resulted in the identification of the fundamental elements for the generation of significant moments in the minds of the players of Dungeons and Dragons.*

*As part of the results, it was found the interactions of the players and the characters with their environments are predominantly generators of the experience, that is, on the side of the players it is the interaction between them, with the dice, character sheets, rules and environmental music that determines the experience in their timeline; while on the side of the characters, it is the set of interactions in the virtual environment that determines their significant moments to generate the experiential narrative as a whole.*

**Keywords:** Dungeons and Dragons, experiential narrative, role play as a medium, non-digital virtual interactions, game interaction.

Recibido: 08/10/2019

Aceptado: 06/01/2020

### Introducción

El juego de rol es considerado como un juego de mesa, aunque puede ser visto más bien como una combinación entre juego de mesa y ejercicio teatral. Es un juego en el cual los jugadores (por lo regular entre 3 y 6, pero pueden llegar a ser 2 y 10 o más) adoptan el rol de un personaje: uno de los jugadores se

considera el director de juego, quien establece la situación de los personajes dentro de una narrativa, el resto son los jugadores y ante una situación planteada deciden las acciones de los personajes, se define el éxito de las acciones a partir del azar, regularmente tirando dados, aunque también hay juegos donde se utilizan cartas.

¿Para qué asumir el rol de un personaje? Para responder esto es importante

mencionar el objetivo del juego de rol: construir una historia ficticia en la cual participamos activamente junto con otros amigos o conocidos, aunque tal historia no queda grabada en ningún tipo de soporte.

Existen diversas temáticas en los juegos de rol, *Calabozos y Dragones* el primero de ellos y el más famoso, este juego presenta una temática épico-medieval-fantástica basada en gran parte en el trabajo de J. R. R. Tolkien (2005) en *El Señor de los anillos*; sin embargo, también hay juegos de ciencia ficción, *thriller*, terror y muchos otros.

En el ámbito de la comunicación el juego de rol se define como medio a partir de la posibilidad inherente de creación de imágenes (Boehm, 2017), desde la experiencia de juego, por esto es importante entender la forma en que opera como medio no convencional, no necesariamente es el mensaje lo que se analiza en este caso, sino la experiencia conformada dentro del juego, tanto por un mismo jugador como por los demás jugadores, generando una narrativa a partir de sus interacciones, teniendo como objetivo identificar las interacciones que conforman la narrativa experiencial en *Calabozos y Dragones*.

Entonces, ¿cómo analizar un juego del cual no queda constancia más allá de la experiencia vivida por jugadores? Recogiendo y analizando la narrativa experiencial.

La narrativa experiencial es una metodología de análisis basada en momentos secuenciales significativos, conformados por y para los jugadores de rol, ubica los momentos significativos conformados en la mente de los jugadores, surge al separar la narrativa del jugador y la de su personaje en sus experiencias de juego, es una forma de analizar las experiencias significativas secuenciales construidas por los jugadores y sus personajes; al mismo tiempo es una metodología de análisis y una forma de juego única que sólo se puede vivir de lleno en el juego de rol.

Podría parecer que la mejor forma de analizar un juego de rol debería de encontrarse centrado en el análisis narrativo, tal perspectiva es muy acertada, aunque un tema a considerar es que el registro de la narrativa se encuentra en el recuerdo de los jugadores, no existe una forma de registrar una partida de juego de rol con todo lo que la experiencia conlleva, esto hace que la experiencia de jugar rol sea particular respecto con otros medios. Si bien se pueden hacer grabaciones de audio o video, quedan de lado toda una serie de vivencias y experiencias que únicamente se pueden entender jugando, por esto analizar un juego de rol únicamente mediante técnicas para analizar medios que quedan registrados en un soporte físico simplemente no es posible.

Otras perspectivas de análisis desde la comunicación son posibles, tal como menciona White (2018) en un acertado estado del arte general que lleva a cabo en este sentido, menciona desde la perspectiva pedagógica y social en términos comunicativos, pasando por las aproximaciones retóricas, culturales y lingüísticas, cerrando con las aproximaciones desde la prensa, sin embargo, deja de lado la perspectiva experiencial y la construcción narrativa que también se estudia desde la comunicación.

Ahora bien, escribir al final la historia de lo que sucedió tampoco es una forma de registro confiable, aun cuando quien realice el texto sea el director de juego, porque también dejaría de lado la vivencia de sus jugadores de manera personalizada dentro del juego y sería solo un registro, en parte, de sus propios momentos significativos.

Por lo tanto, lo que se encuentra configurado en el jugador no es únicamente la historia, sino una sucesión de eventos que le son significativos y que se mantienen en su memoria, ya sea como aprendizaje, recuerdo o experiencia. Para analizar el juego de rol, se requiere de una posición neutra entre la narrativa y las posibles herramientas antropológicas para analizar al jugador, sobre todo porque la historia por analizar tiene como único registro la mente de los jugadores, es decir, la experiencia

conformada a partir de las acciones e interacciones personales en el juego.

### **Aproximación teórica**

Al intentar analizar la experiencia y no tanto al individuo, un primer acercamiento fue buscar desde el análisis narrativo una metodología adecuada, sobre todo porque “se interesa en cómo un narrador o escritor ensambla y secuencia eventos, y en cómo usa el lenguaje y las imágenes visuales para comunicar significado” (Fernández-Núñez, 2015, p. 92), sin embargo, el problema principal radica en que la conformación de la historia en el juego de rol no se encuentra establecida únicamente por un narrador o escritor, sino que se ubica dentro de un sistema de interacciones que construyen la historia entre el narrador y sus personajes.

¿Por qué se quedan cortos el análisis narrativo y la perspectiva performativa para estudiar los juegos de rol? La respuesta en realidad se encuentra dentro del mismo juego. Por un lado, el análisis narrativo define la narrativa como “una forma utilizada por las personas para contar sus acontecimientos y experiencias importantes, y para el investigador una buena manera de estudiar los significados y motivos de la experiencia” (Fernández-Núñez, 2015, p. 92). Es decir, lo que se busca es conformar una narrativa

partiendo de las experiencias vividas por la persona, pero no se contempla en este caso que la experiencia se va conformando al par de la narrativa.

El otro lado de la moneda es analizar el juego de rol únicamente desde el ámbito inmersivo, considerando la inmersión como “un estado fundamental de la conciencia humana, que toma muchas formas y abarca una variedad de experiencias con distintos procesos cognitivos y emocionales” (Bowman, 2018, p. 379).<sup>1</sup> En ese sentido, Bowman hace referencia a todos los elementos que constituyen la experiencia del juego de rol, así como las diferentes perspectivas del fenómeno inmersivo, aunque no profundiza en la construcción narrativa.

Otra perspectiva es analizar el juego de rol desde la relación símbolo-estética (Bastarrachea Magnani, 2017), desde la cual se define la construcción simbólica a partir de la interpretación, dando un fuerte peso a la subjetividad del intérprete dentro de la narración, aunque se deja de lado la interacción de los elementos que se constituyen como una experiencia integral como una significación vivencial, pero sí en términos simbólicos.

Ahora bien, Calleja (2009, p. 4) propone la elaboración de un análisis narrativo a partir de lo que le deje al jugador

una significación en su vida, para tal objetivo, se requiere hacer una diferenciación fundamental entre el contenido de la narración y la estructura narrativa.

La diferenciación que Calleja (2009) propone, a partir de la experiencia de juego, es uno de los motivos por los cuales refiero que no se puede utilizar sólo la entrevista (aun siendo a profundidad) como método para indagar sobre la estructura, pero tampoco lo podría permitir un estudio hermenéutico o de análisis de contenido (Harviainen, 2008), ya que no sólo no existe un referente registrado del cual partir, sino porque se va conformando en el jugador al ser un participante y no un espectador.

Sin embargo, lo anterior no significa que el espectador de un medio tradicional como el cine, televisión o radio sea del todo pasivo, al contrario, es un agente activo al ver una película, programa de televisión o escuchar un programa de radio. A pesar de que la narrativa final también se construye en su mente (Boehm, 2017), en el caso del juego la construcción de la narrativa es más activa por el hecho de que es cocreador tanto del contenido como del resultado y la estructura.

En ese sentido, existen diversas y muy variadas perspectivas para analizar narrativas, sobre todo emergentes o de videojuegos (Calleja, 2009; Cover, 2010; Craig y Eladhari, 2005; Esnaola Horacek y

<sup>1</sup> “a fundamental state of human consciousness, taking many forms and encompassing a variety of

experiences with distinct cognitive and emotional processes” (La traducción es propia).

Levis, 2008; Fernández-Núñez, 2015; Gomes, 2005; Jaakko, Jussi, Annika, Markus y Elina, 2011; Quasthoff y Becker, 2005; Ryan, Mateas y Wardrip-Fruin, 2015; Zarzycki, 2015). De entre las perspectivas de análisis de narrativas mencionadas destaca la de Cover (2010), quien hace un análisis profundo sobre la construcción narrativa en los juegos de rol, lo determina a partir de niveles de narratividad definiendo tres marcos básicos (marco narrativo, marco de juego y marco social) (p. 94), de tal forma que los tres marcos intervienen en la significación discursiva en el mundo virtual que se relaciona con el mundo real.

El modelo de Cover también retoma las interacciones para la construcción de una experiencia narrativa, la diferencia con la metodología propuesta aquí radica en revisar la experiencia de juego como un todo, experiencia que además genera momentos significativos para el jugador partiendo de las interacciones con todos sus elementos (en términos de Cover, las interacciones dentro de los marcos de narratividad constituyen momentos significativos, sólo que no en términos discursivos sino vivenciales, ya que se considera la interacción de los diferentes elementos en un mismo nivel de conformación narrativa): el jugador de manera individual conforma una narrativa que le es representativa de manera diacrónica.

En este caso, el enfoque se centra en la construcción narrativa de un juego de rol en sentido experiencial para jugadores en específico, por lo cual se parte de los antecedentes más cercanos encontrados en los análisis de videojuegos en relación con metodologías con perspectivas cercanas utilizadas en juegos de rol.

Desde una perspectiva sociológica, Lomeña Cantos (2009, p. 1267) habla de estudiar los juegos de rol a partir de dividir en dos niveles de construcción la experiencia de juego, por un lado lo que acontece dentro del juego (personajes) y, por el otro, lo que sucede con los jugadores (personas). Lo que logra es definir la forma en cómo los juegos de rol sirven para integrar relaciones sociales, inicia su análisis desde la categorización de juego propuesta por Caillois (1967/1986) y la relaciona con los dos niveles desde la posible significación de los hechos para los jugadores: “Un juego de rol se interpreta a través de dos marcos de referencia: las interacciones reales de los participantes, o representación de primer orden, y las interacciones ficticias de los personajes, o representación de segundo orden”.

Desde esta perspectiva, los órdenes de representación son constructores de significación para cada uno de los marcos de referencia, tales órdenes serán determinados desde sus interacciones, en otras palabras, el jugador es quien enmarca el primer orden de representación, mientras que el personaje es

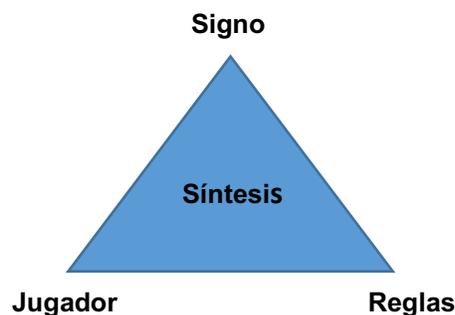
el que enmarca el segundo, cada uno tiene diferentes interacciones, el primero con elementos físicos de su entorno, mientras que el segundo con elementos virtuales generados en la mente del jugador, tales interacciones construyen en cada uno de ellos una serie de significaciones.

En el caso de las interacciones entre los personajes, se conforma una serie de momentos importantes para la historia y para el personaje, aunque es el jugador quien recuerda esos momentos porque es quien da vida al personaje, en ese sentido, “los jugadores de rol construyen significados para sí mismos mediante la vida en común” (Lomeña Cantos, 2009, p. 66).

La vinculación entre el jugador y el personaje es verdaderamente íntima, debido al carácter inmersivo del juego de rol, el jugador tiende a relacionar sus acciones con las de su personaje, tal vinculación es la que permite recuperar los actos recordables en ambos niveles entrecruzados. La separación

en dos niveles que propone Lomeña no es la única, también Calleja (2009) propone la división en dos niveles de los estudios de juegos, su propuesta va más allá de una división de los hechos acontecidos, ya que profundiza en lo que tales hechos pueden significar para el personaje y para el jugador, dando como resultado dos posibles escenarios de estudio con experiencias significativas diferentes, de esta forma se determina que cada nivel tiene su propia narrativa, pero también configura su propia experiencia. La metodología propuesta por Calleja (2009, p. 4) la denomina como *Alterbiografía*, un proceso mecánico y representacional que busca identificar las cualidades específicas y actuadas en la mente del jugador, para lograrlo propone una especie de triangulación (figura 1) que sintetiza lo que recuerda el jugador, las reglas y su significación (desde una perspectiva semiótica):

**Figura 1. Síntesis en el ambiente de juego**



Fuente: Calleja (2009)

En términos de Calleja (2009, p. 8), la “Alterbiografía es generada como la intersección de la superficie semiótica, la estructura codificada del ambiente de juego y las facultades cognitivas del jugador”. El objetivo de Calleja con su metodología es identificar los momentos en la narrativa de vida del jugador que le son significativos en términos semióticos, momentos que dejan una marca en la vida del jugador, inserta el juego como parte de su línea narrativa de vida personal, intenta identificar una situación específica que tiene una significación para la vida del jugador y relacionada con las reglas del juego, entonces el hecho se sintetiza, crea de esa forma un momento significativo.

Sin embargo, la constitución de la *Alterbiografía*, se queda corta en cuanto a la posibilidad de identificación de los hechos que observa como importantes de análisis, desde el punto de vista del jugador, si bien la construcción de narrativa experiencial se encuentra ligada con hechos significativos para la persona, la determinación de tales hechos queda en el aire y poco clara, aun cuando sugiere una triada de síntesis para la identificación de momentos importantes, no deja claro el parámetro de consideración de sus categorías y desecha el proceso mnemotécnico de la vida cotidiana del jugador, siendo este un factor fundamental en la línea de vida que constituye su realidad, ya que jugar es una experiencia que saca al

jugador de su realidad inservible para construir otra que le es significativa (McGonigal, 2013), pero eso no quiere decir que los hechos cotidianos no tengan sentido o relevancia en la experiencia del jugador, aunque jugar representa un escape, también forma parte de su línea de vida.

La descripción de narrativa experiencial es una metodología de análisis basada en momentos secuenciales significativos, conformados por y para los jugadores de rol, ubica los momentos significativos conformados en la mente de los jugadores, parte de separar la narrativa del jugador y la de su personaje en sus experiencias de juego, es una forma de analizar las experiencias significativas secuenciales construidas por los jugadores y sus personajes.

¿Cómo se llega a esa descripción? Es importante resaltar la búsqueda de los momentos significativos o experiencias no únicamente centrada en la posibilidad de síntesis (como propone Calleja [2009]), ya que eso solo resuelve la parte de la narrativa experiencial del jugador de manera superficial y acorde con la articulación del juego, pero no de una experiencia basada en el juego dentro de la sucesión de experiencias de vida del jugador, de tal forma que la narrativa experiencial se pueda articular de la siguiente forma:

**Figura 2. Constitución de los elementos de la narrativa experiencial**

Fuente: Elaboración propia

La propuesta sigue manteniéndose en una triada, aunque compuesta ya no por el *jugador, signo y reglas*, sino en una inversión (figura 2), constituida por las *acciones e interacciones* del jugador y su personaje, así como de la *significación* en términos de experiencia, se sintetizan ya sea como recuerdo, aprendizaje, imagen mental o emoción de forma secuenciada, es decir, una narrativa conformada por experiencias.

Lo que deja de lado Calleja (2009), pero sí toma en cuenta Lomeña Cantos (2009), y se intenta retomar aquí, es que en el fondo nos encontramos analizando acciones e interacciones, ya sea entre personajes, jugadores y reglas de juego, las cuales no pueden quedar definidas como parte formal de la construcción de la síntesis que propone

Calleja por la regla de oro de los juegos de rol,<sup>2</sup> ahora bien, tales acciones e interacciones recaen en un momento de significación, esto genera puntos específicos en la línea narrativa del juego y del jugador que pueden ser analizados y permite considerar prácticamente cualquier tipo de experiencia de juego como objeto de estudio. Ahora es importante remarcar los dos niveles en que se constituyen los elementos de la narrativa experiencial, ya que las acciones, interacciones y significación tienen diferentes valores para la persona y el personaje.

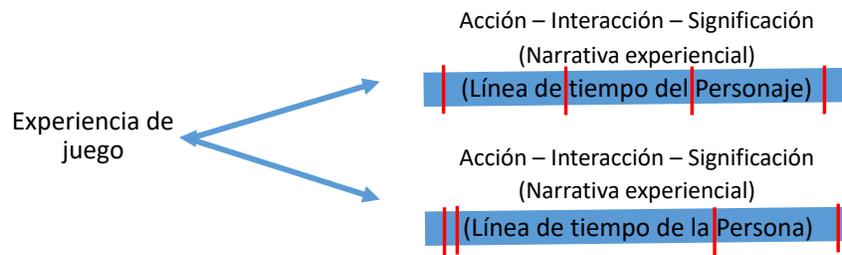
La construcción de la narrativa experiencial se debe ver contenida en una temporalidad porque “toda experiencia está sujeta al paso del tiempo” (Lomeña Cantos,

<sup>2</sup> El director de juego o *master* puede cambiar las reglas mientras sea consistente con ellas por el resto de sesiones.

2009, p. 378), por lo tanto, es necesario encontrar los puntos relevantes para la persona en su línea de tiempo y cuáles son

relevantes para la construcción de la narrativa en la línea del tiempo del personaje, queda un esquema final como sigue:

**Figura 3.**  
**Momentos significativos en las líneas de tiempo diferenciadas de personaje y persona (jugador)**



Fuente: Elaboración propia

De esta forma, las líneas rojas que se encuentran sobre cada línea de tiempo representan los momentos importantes o significativos (figura 3), tanto para el personaje como para la persona o jugador, sin que necesariamente coincidan, estas son las representaciones que conforman en sí la narrativa experiencial en ambos niveles.

Al analizar la experiencia del jugador se analiza al mismo tiempo la experiencia del personaje, es verdad que aunque se encuentran en dos líneas diferentes de tiempo, la experiencia de juego sí entra en una especie de síntesis (de forma similar como lo menciona Calleja), sin embargo, sus elementos de conformación como se ha mencionado, no sólo son diferentes, sino que son cíclicos, es decir, a mayor experiencia de juego, mayores posibilidades de conformar mejores experiencias narrativas en ambos

niveles y a su vez conformarán mayor experiencia de juego.

El ciclo de la experiencia de juego se lleva a cabo porque “por más que un jugador se transmute o asuma roles extraños a su persona, interpretará desde su propia experiencia. No puede ser de otra forma” (Lomeña Cantos, 2009, p. 676), esa experiencia propia queda determinada a partir de las interacciones del jugador en su entorno de juego, al mismo tiempo las interacciones del personaje en el entorno virtual, todas ellas conformando momentos significativos que se constituyen finalmente como narrativa experiencial, la cual retoma para sus posteriores interpretaciones.

Finalmente, y tras explicar los detalles teóricos que constituyen la narrativa experiencial y reconociendo la influencia del aspecto narrativo del juego en los jugadores, se propone un esquema analítico para sus

momentos significativos desde todos los elementos de interacción que lo conforman, desde los que entran en acción con el jugador, ya sean otros jugadores, las reglas, hoja de personaje y los dados, así como los que entran en contacto con el personaje, como los otros personajes y objetos dentro del mundo virtual, al final todos ellos pasan por un proceso de síntesis y aprendizaje para configurar finalmente la narrativa experiencial.

### **Metodología**

Para describir con detalle cómo se estableció el diseño y desarrollo de la metodología, así como sus herramientas para generar datos y análisis, se hará una narración de los diferentes momentos definitorios como la selección del juego, la forma en que se eligieron los jugadores como sujetos de estudio, tanto en la Ciudad de México como en Madrid y los motivos para hacerlo en cada caso. La forma en que se articularon las preguntas de las entrevistas semiestructuradas llevadas a cabo después de cada sesión y una entrevista final a los jugadores estudiados, así como la decisión de ser un observador y participante, al convertirme en un jugador activo.

Se decidió llevar a cabo la búsqueda de los elementos que conforman la narrativa experiencial en *Calabozos y Dragones* (Baker y Cordell, 2014), a partir de dar seguimiento a la partida del *set* de inicio de la quinta edición del juego (*La mina perdida de Phandelver*),<sup>3</sup> en un grupo con dos jugadores nuevos que le dieron seguimiento (Francisco y Gabriel) y el director de juego (Miguel Ángel).

Para poner a prueba la metodología, contrasté el procedimiento con otro grupo de juego con características geográficas y socioculturales diferentes, pero en el mismo idioma, es por ello que el segundo grupo de juego fue de Madrid, ciudad seleccionada para el estudio porque alberga una gran cantidad de jugadores de rol y tiene una sólida industria en el campo.

Recordemos que la principal dificultad para generar datos es la falta de registro en formato físico del juego de rol, por lo tanto, un primer paso fue grabar las sesiones de juego de la Ciudad de México con observación participante, se analizaron las primeras tres grabaciones de juego junto con las respectivas entrevistas a los jugadores novatos (en un principio estructuradas) después de cada sesión de juego, hasta ese momento, la observación participante se vislumbraba como eje de análisis, sin embargo, a partir de un tercer análisis con

---

<sup>3</sup> *Lost Mine of Phandelver*, título original en inglés.

algunas categorías predeterminadas, se cambió el eje principal y las entrevistas se convirtieron en el centro del análisis, dejando la observación participante como complemento, aunque también se analizaron las grabaciones con categorías propias.

A partir del primer ejercicio de análisis, se definió formalmente la herramienta para generar los datos necesarios, se hicieron entrevistas semiestructuradas una semana después de cada sesión de juego, se les pedía recontar lo vivido la sesión anterior, los participantes en las entrevistas fueron los dos jugadores novatos de la mesa de la Ciudad de México (Francisco y Gabriel), al final de todas las sesiones tuvimos otra entrevista final donde les pedí que recapitularan toda la aventura, además de una entrevista final con el director de juego (Miguel Ángel) como complemento de la narrativa y para poder observar sus impresiones, ejercicio que sirvió para poder obtener algunos momentos significativos desde su punto de vista, finalmente, se grabaron todas las sesiones de juego en las cuales participé, de tal forma que se obtuvieron poco más de 40 horas de grabación en 11 sesiones de juego, y seis entrevistas con cada jugador, más la entrevista final, la cantidad de entrevistas no cuadra con la cantidad de sesiones porque ante la primera postura de dar más importancia a la observación participante, en

algunas sesiones se había dejado de lado la grabación de estas.

Las categorías fueron definidas en un inicio partiendo de mi experiencia personal de más de 20 años como jugador. Posteriormente, se modificaron conforme se realizaban tanto las transcripciones de las entrevistas como la observación de las grabaciones de las sesiones de juego, las cuales, por su grado de complejidad, no fueron transcritas, pero sí analizadas mediante una herramienta que ofrece Atlas.ti.

El procedimiento de definición de las categorías formales, la generación de datos y su análisis contribuyó para definir las categorías con base en la propuesta teórico-metodológica, de esta manera mientras se revisaban las primeras entrevistas con una búsqueda de los elementos de la triada propuesta a partir de la síntesis de *acción, interacción y significación*, se vinculaba el jugador con el personaje en sus narrativas específicas.

A partir del análisis de las primeras entrevistas donde se vinculaban las nociones teórico-metodológicas, se hizo una lista final de categorías para el análisis del resto de entrevistas en la Ciudad de México, la lista fue demasiado amplia y muchas de las categorías podían ser englobadas en un número reducido de interacciones, desde la línea de tiempo del jugador se establecieron la suerte y los dados, las reglas, los otros jugadores, el director de juego, mapas, hojas

de personaje y la música ambiental, aunque los últimos tres posteriormente se descartaron al no tener tanta presencia al conformar momentos significativos; desde la línea de tiempo del personaje se establecieron la interacción con otros personajes jugadores, personajes no jugadores (representados por el director de juego), aunque estos últimos se encontraban separados entre antagonistas, personajes secundarios, encuentros aleatorios<sup>4</sup> y por último la interacción con elementos del mundo virtual, separados todavía en armas, vestimenta, objetos del lugar en donde se encuentran y herramientas.

Las categorías finales se establecieron en cuatro tipos que buscaban los diferentes tipos de interacción:

1. Interacciones del jugador en entrevistas.
2. Interacciones del personaje en entrevistas.
3. Interacciones del jugador en la observación participante.
4. Interacciones del personaje en la observación participante.

Posteriormente, los participantes de la mesa de Madrid fueron, también, una mezcla de jugadores con experiencia y novatos, Víctor fue el director de juego, los participantes serían Paula, como novata en el juego de rol, ya que era su segunda aventura por jugar, y César, jugador experimentado con al menos

tres años de experiencia, además estuvieron presentes Ismael, Daniel y David, también de manera regular.

Para delimitar la mesa de juego de Madrid la aventura que se jugó fue *Princes of the Apocalypse* (Greenwood et al., 2015), termina cuando los personajes llegan alrededor del nivel 15, por lo cual se decidió cortar cuando llegaran a nivel 5 como en el caso de la aventura de México, donde termina justo cuando llegan a ese nivel, fueron en total 16 sesiones (alrededor de 45 horas grabadas de juego), con dos entrevistas cada sesión con César y Paula, siguiendo el mismo procedimiento que en México, también una entrevista final con ellos, como remembranza de toda la aventura, además de dos entrevistas con el director de juego, una de ellas después de la sesión ocho y otra al final.

Después de codificar las 85 horas de grabación en Atlas.ti de las sesiones de juego, las transcripciones de las 44 entrevistas por sesión, cuatro entrevistas finales de los jugadores y tres de los directores de juego, se hizo un entramado de vinculaciones de los momentos significativos encontrados entre ellos, uno de los primeros resultados fue que resaltaban las categorías finales: por el lado del jugador las interacciones con jugadores, dados y suerte, director de juego y reglas; por el lado del personaje las interacciones con

---

<sup>4</sup> Encuentros aleatorios es un término utilizado cuando se determinan criaturas peligrosas al azar

en algún momento de la historia, el director de juego es quien tira los dados para saber si hay o no posibilidad de encuentro.

personajes jugadores y no jugadores y el ambiente virtual.

El último paso, después del enlace de los códigos, fue una revisión profunda de los vínculos, los resultados son la identificación y descripción de los detalles sobre la forma en cómo se conforma la narrativa experiencial, todo analizado desde las interacciones del jugador y personaje que constituyen los momentos significativos, los cuales no únicamente son encontrados de manera lineal en las líneas de tiempo del jugador y el personaje, sino que también son vinculantes entre ellos por las interacciones en diferentes momentos de su narrativa.

En resumen, los pasos que se siguieron comenzaron por seleccionar a los participantes en México, la redacción de preguntas clave para identificar los momentos significativos tanto de los jugadores como de sus personajes, grabar las sesiones en las cuales también participé, identificar errores en las entrevistas, hacer un primer análisis y corregir preguntas, seleccionar temáticas para definir posteriormente categorías de análisis, hacer correcciones en la forma en que se llevaba a cabo la entrevista para pulirla, definir cómo se seleccionaron los participantes de Madrid, hacer las entrevistas y grabación de observación participante, codificar entrevistas y grabaciones, vincular los códigos para finalmente hacer análisis de los datos obtenidos.

El esquema de generación de datos puede también ser útil en otros medios, por ejemplo, se pueden utilizar las mismas herramientas para obtener información de análisis de un jugador de un videojuego narrativo, la clave al momento de cambiar el medio como objeto de estudio, se debe centrar en identificar las categorías a utilizar, aunque, por las características particulares del juego de rol, los tipos de interacción y las posibilidades de expansión narrativa cambian drásticamente.

Lo mismo puede suceder si se utilizan las herramientas de generación de datos explicadas aquí en juegos de mesa, se deben considerar las diferencias y la experiencia inmersiva del juego de rol y en específico de *Calabozos y Dragones* ante otro tipo de experiencias lúdico narrativas.

## Resultados

La narrativa experiencial surge como método para analizar la narrativa generada en dos mesas de *Calabozos y Dragones*, pero es al mismo tiempo la estructura en la cual se configura el juego, es decir, por un lado, la forma en cómo se lleva a cabo el análisis y por el otro, la forma de jugar; son de alguna manera un complemento para comprender que el juego de rol es narrativa experiencial en sí misma.

Como primer resultado, se observó que la narrativa experiencial definitivamente sí se encuentra constituida por la multiplicidad de interacciones presentes, la suerte, aunque interactúa de manera formal con el jugador, influye directamente en la narrativa del personaje, en primera instancia es un elemento que si bien no siempre es recordado como elemento azaroso, termina conformándose en la narrativa como momento significativo, tal como cuando alguien saca un 20 en el dado (lo cual representa un éxito absoluto) y a la larga se olvida la tirada, pero recuerda la acción para la que fue hecha la tirada de dado.

En el caso del personaje la acción exitosa queda inscrita en la narrativa, pero no termina por notarse de forma evidente la tirada, es más bien una forma sutil de conformación de narrativa a partir de la experiencia del azar en el juego, como ejemplo de esto se encuentra el caso de Paula (personaje: Lidda, *halfling*/monje, aventura: *Princes of the Apocalypse*, Madrid, 17 de marzo de 2017), quien comenta en una de las entrevistas intermedias: “Sí, mi crítico (tirada crítica de 20 en un dado de 20 caras) al escuchar por detrás de la puerta, eso nos llevó a diseñar una estrategia, no sé cómo habría sido si hubiera sacado una tirada más baja, pues quizás habríamos abierto la puerta y nos lo encontrábamos mirando en lugar de sentado, también Víctor lo hizo divertido, al sentarlo y demás hizo que nos confiáramos y

nos la cargó por la espalda, bueno, a mí sobre todo”.

En la entrevista final, haciendo referencia al mismo momento significativo comenta la acción exitosa, pero sin mencionar la tirada crítica: “Yo hice una tirada para escuchar y oí a alguien en el jardín paseando, y se sentó no cerca de la puerta justo, tiramos el hechizo de silencio y yo fui la primera, me quedé a unos 20 pies de la puerta y a unos 15 o 20 de la monja que se había sentado”.

Las reglas, como otro elemento de interacción del jugador, son relevantes en la conformación de momentos significativos, influyen en ambas líneas narrativas de forma diferente, para el jugador implica conocer reglas en cada sesión o conforme va avanzando el personaje de nivel, para el personaje implica la posibilidad de hacer cosas dentro del mundo virtual, asimismo, las reglas se asimilan en la remembranza de los jugadores y poco a poco van dejando de lado la revisión de una regla conocida porque la usan con regularidad, es tal como cuando aprendemos a caminar.

Por otro lado, las reglas delimitan el juego en términos comunicativos, en el caso de *Calabozos y Dragones*, se encuentran enfocadas en la emulación de posibles situaciones para resolver por los personajes, así la comunicación es abierta e intenta emular características del mundo real en un mundo virtual.

Las reglas también son un factor determinante en la relación entre el director de juego y los jugadores, sobre todo por las posibilidades de modificar las reglas en cada mesa de juego, por ejemplo, aunque el juego fue *Calabozos y Dragones*, 5ª edición, tanto en la mesa de juego de la Ciudad de México como en la de Madrid se tienen “reglas de casa” diferentes, sin embargo, son un elemento de conformación de la narrativa, por un lado, son de utilidad para el seguimiento de la historia y, por el otro, le permiten al director de juego mantener estabilidad en situaciones particulares para los personajes, ejemplo de lo anterior es el caso de César (personaje: Fairiel, elfa/druida, aventura: *Princes of the Apocalypse*, Madrid, 19 de noviembre de 2016) y la posibilidad de llegar a un acuerdo respecto con una o más reglas aplicables a un personaje específico: “No tienen sentido las reglas del druida, cambia formas, no tienen sentido, según las reglas el druida solamente puede transformarse en animales que haya visto, es decir, que si eres un druida del bosque podrás transformarte en 3 bichos, si eres un druida del ártico podrás transformarte en un bicho... ya he negociado con el *master* para que al menos al nivel 3 de subida pueda tener un oso mejor y no el oso de nivel dos porque es bastante patético, pero no, eso no me ha gustado, esa regla del druida, aparte que el druida cambia formas según va subiendo de

nivel no es que tenga más transformaciones y eso también lo capa”.

Al igual que sucede con las reglas del libro, conocer las “reglas de casa” se convierten en experiencias que articulan remembranza, por lo tanto, en elementos de la narrativa experiencial para el jugador, ya que poco a poco se van asimilando por su uso constante.

En el caso de la interacción con otros jugadores, recordemos que los momentos significativos generados a partir de sus interacciones posteriormente se sintetizan, configuran la narrativa experiencial que recuerdan en conjunto, hablan de sus hazañas como grupo y recuerdan acciones épicas que vivieron juntos, la experiencia finalmente se asimila y forma parte de su entorno colectivo como aprendizaje.

Otra situación que interviene durante la toma de decisiones en conjunto es cuando la relación entre ambas líneas temporales es íntima, al asumir el jugador el rol su personaje de manera seria se lleva a cabo una especie de simbiosis de personalidad, porque llega un momento cuando al hablar el jugador habla también el personaje, así, la toma de decisiones recae en ambas líneas narrativas, nos comenta Gabriel (personaje: Rosg, humano/guerrero, aventura: *Lost mine of Phandelver*, Ciudad de México, 10 de diciembre de 2015): “Ya fuimos a la cueva después de este como breve intermedio de estar caminando hacia el pueblo y todo eso,

en la cueva también pues hubo muchas peleas, hubieron momentos un poco difíciles, un poco tensos, los personajes como que andaban discutiendo bastante, pero creo que es como la parte esencial, antes de haber jugado ya tenía en mente la idea de que en algún momento la gente se tenía que estar peleando qué camino tomaban en un calabozo por lo que me pareció parte importante de la partida, algo que no podía no suceder en mi primera experiencia.”

El *master*, o director de juego, mantiene una interacción permanente con los jugadores, esta interacción es muy evidente ya que es quien establece las situaciones iniciales y decide las resoluciones finales ante las acciones de los personajes, en ese sentido, su interacción es también un elemento que en todo momento influye para la construcción de momentos significativos, además de que también contribuye para la construcción de sus propios momentos significativos y genera como un jugador más su propia línea narrativa.

Existen además otros elementos que interactúan con los jugadores y que contribuyen para la conformación de narrativa experiencial mediante momentos significativos, se observaron en la investigación: pantalla del director, música ambiental (en el caso de la mesa de México), hojas de personaje y mapas de ubicación, aunque ninguno de ellos son el eje de interacción para los jugadores al momento de

juego, sí fue observable en la investigación su influencia, aunque en menor grado.

Para el personaje la situación se torna compleja, si bien la conformación de momentos significativos para el jugador en ocasiones se ve reflejada en la línea temporal del personaje, la conformación de narrativa experiencial se encuentra articulada por el crecimiento de su entorno mientras va jugando. Ese entorno se encuentra determinado por las interacciones con otros personajes jugadores, con quienes vive experiencias en conjunto al llevar a cabo logros en equipo.

Otro elemento de interacción del entorno del personaje es su relación con los personajes no jugadores (PNJ), estos personajes se encuentran íntimamente ligados con el director de juego (puesto que él los define), desde la perspectiva de los personajes, es parte del crecimiento y aportación a sus propias experiencias, tanto como si es una interacción *social* como una interacción de *batalla*, al mismo tiempo es parte del incremento de vivencias como si se tratara de la vida misma.

A partir de las interacciones generadas por el personaje se logró observar que en el fondo lo generado por los jugadores es tiempo y espacio, cada acción crea una nueva posibilidad y una expansión del conocimiento del mundo virtual del personaje, es precisamente por cada acción en su propia temporalidad que surge una

nueva parte de la espacialidad virtual, van de la mano tiempo y espacio virtuales. Por otro lado, el tiempo y espacio virtuales con características específicas, al ser generados por las interacciones y conformando narrativa con una fuerte carga experiencial, se convierte en un espacio de generación de experiencia real, ya que es el jugador quien sintetiza la narrativa y los aprendizajes del ambiente virtual.

### Conclusiones

En este trabajo de investigación se ha centrado el interés sobre el aspecto narrativo, experiencial e interactivo-inmersivo de *Calabozos y Dragones*, al definirlo como medio desde su potencial creativo para conformar imágenes en la mente de los jugadores.

Dentro del campo de la investigación en comunicación, la relevancia se presenta en una construcción metodológica que, aunque justificada en entrevistas semiestructuradas y observación participante, es en el fondo una metodología que rompe con el esquema de participación común, en primer término por tratarse de un juego que puede comprenderse del todo únicamente jugando, en segundo término, porque si bien las entrevistas buscaron conformar una narrativa similar con la metodología del relato de vida, no fue a

partir de la vida misma de los entrevistados, sino de personajes representados por las personas, una diferencia enorme si se considera que las acciones de tales personajes no se encuentran predeterminadas como sucede en videojuegos.

La metodología propuesta considera la experiencia de vida de los jugadores, pero focalizada en las experiencias construidas mediante sus múltiples interacciones en el juego, por esto no es únicamente una forma de registrar momentos de vida, sino momentos que además de tener una significación experiencial para los jugadores, representan una vivencia única para ellos mediante el personaje y la creación en conjunto.

Visto desde la perspectiva utilitaria de la comunicación, esta metodología puede ser adaptada en otros medios como los videojuegos o el cine, con la salvedad de notar la diferencia en cómo se generan momentos significativos, en el caso de los videojuegos, el jugador lleva a cabo interacciones preprogramadas, mientras que en el caso del cine la interacción es pasiva, en ambos casos se lleva a cabo una experiencia en el jugador-espectador bajo parámetros narrativos o de mensaje ya establecidos, desde ese punto de vista, es interesante pensar que los juegos de rol como medios de comunicación son innovadores por conformar experiencia en forma narrativa antes que el mensaje.

### Referencias bibliográficas

- Baker, R. y Cordell, B. R. (2014). *D & D starter set*. Renton, WA: Wizards of the coast.
- Bastarrachea Magnani, M. A. (2017, 19 de abril). *Hacia una estética desde lo simbólico en los juegos de rol*. 2o. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, Ciudad de México. Recuperado de [http://dccd.cua.uam.mx/libros/memorias/juegos\\_de\\_rol2018.pdf](http://dccd.cua.uam.mx/libros/memorias/juegos_de_rol2018.pdf)
- Boehm, G. (2017). *Cómo generan sentido las imágenes: el poder de mostrar* (Primera edición). México: Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bowman, S.L. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 379-394). Nueva York: Routledge.
- Caillois, R. (1967/1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Calleja, G. (2009). Experiential narrative in game environments. *Proceedings of Digra 2009*. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.07241.pdf>
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jefferson, NC: McFarland & Co.
- Craig A., L. y Eladhari, M. (2005). *Narrative structure in trans-reality role playing games: Integrating story construction from live action, table top and computer-based role-playing games*. Cramergatan: Gotland University / Digra.
- Esnaola Horacek, G. A. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 48-68. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201017343004>
- Fernández-Núñez, L. (2015). Cómo aplicar el análisis narrativo temático a narrativas escritas en entornos online. *REIRE, Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 8(1), 92-106.
- Gomes, R. (2005). *The design of narrative as an immersive simulation*. Authors & Digital Games Research Association (Digra), Sao Paulo. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.21047.pdf>
- Greenwood, E., Noonan, D., Reid, T. M., Schubert, S., Townshend, S., Ludwig, J. y Schwalb, R. J. (2015). *Dungeons & Dragons Princes of the Apocalypse: Elemental Evil*. Renton, WA: Wizards of the coast / Sasquatch Game Studio.
- Harviainen, J. T. (2008). A hermeneutical approach to role-playing analysis. *International Journal of Role-Playing*, (1), 66-78. Recuperado de <http://ijrp.subcultures.nl/>

- Jaakko, S., Jussi, H., Annika, W., Markus, M. y Elina, O. (2011). *Narrative friction in alternate reality games: Design insights from conspiracy for good*. Authors & Digital Games Research Association (Digra). Proceedings of Digra 2011. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.54362.pdf>
- Lomeña Cantos, A. (2009). Sociología de los juegos de rol (Tesina doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Ciencia que ladra... Serie Mayor. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Quasthoff, U. M. y Becker, T. (2005). *Narrative interaction*. *Studies in Narrative*, Vol. 5. Amsterdam: John Benjamins.
- Ryan, J. O., Mateas, M. y Wardrip-Fruin, N. (2015). Open design challenges for interactive emergent narrative. En H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart y S. Baceviciute (Eds.), *Interactive Storytelling: 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015, Copenhagen, Denmark, November 30 - December 4, 2015, Proceedings* (pp. 14-26). Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-27036-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-27036-4_2)
- Tolkien, J. R. R. (2005). *The lord of the rings: 50th Anniversary, the complete classic in one volume* (50th anniversary ed.). London: HarperCollinsPublishers.
- White, W. J. (2018). Communication research and role-playing games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 337-346). Nueva York: Routledge.
- Zarzycki, A. (2015). Video game narratives: Beyond the game-play. En Y. Ikeda, C. M. Herr, S. Kaijima, M. J. Kim y M. A. Schnabel (Eds.), *Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture, Proceedings of the 20th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia CAADRIA 2015* (pp. 785-794). Hong Kong: The Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA).