



## Los juegos de rol, herramienta comunicativa generadora de narrativas hiperreales interactivas.

(Avance de investigación, estado del arte)

Mauricio Rangel Jiménez

[mauricio.rangelj@gmail.com](mailto:mauricio.rangelj@gmail.com)

Universidad Iberoamericana

### Resumen

Breve estado del arte y primer avance de investigación sobre la construcción de narrativas interactivas con características hiperreales en juegos de rol, videojuegos y cine.

El trabajo general pretende insertarse en los estudios de comunicación a partir de un análisis comparativo sobre la forma en que se construyen las narrativas interactivas, sin embargo, contrapone el punto de vista de estudiar un formato gráfico para centrarse en el análisis de la conformación de una imagen mental interactiva. A partir de esta perspectiva, el estado del arte sobre este tipo de estudios es de vital importancia para una discusión que de cuenta de los análisis de narrativas intersubjetivas.

Por lo tanto, también en parte se conforma como un acercamiento a los estudios de comunicación “alternativa”, retomando elementos comunicacionales de los llamados *juegos de rol* y videojuegos, comparando algunos de sus elementos en común como medios interactivos, a partir de la percepción y participación del usuario / espectador.

Sin embargo, el presente escrito da cuenta de un primer acercamiento al estudio de los llamados *juegos de rol* y videojuegos con su relación al cine, desde las diferentes perspectivas en que han sido abordados, encontrando las mayores aportaciones desde el ámbito pedagógico, articulando de esta forma relevancia y pertinencia temática en el ámbito comunicacional.

**Palabras clave:** *Juegos de rol, narrativas interactivas, videojuegos.*





## Abstract

*Brief state of the art and first research breakthrough on the construction of interactive narratives with hyper-real features in role playing games, video games and movies.*

*The overall work wants to enter in communication studies from a comparative analysis of how interactive narratives are constructed, however, contrast the point of view of studying a graphic format to focus on the analysis of the formation of an interactive mental image. From this perspective, the state of the art on this type of study is vital for a discussion that notice analysis of inter-subjective narratives.*

*Therefore, in part is formed also as an approach to “alternative communication” studies, retaking communicational elements of the so-called roleplaying games and videogames, comparing some elements in common as interactive media, from perception and participation of the user / viewer.*

*However, this paper presents a first approach to the study of so-called roleplaying games and videogames with his relationship to cinema, from the different perspectives that have been addressed, finding the largest contributions from the educational field, articulating relevance and topical pertinence in the communications field.*

**Key words:** *role play games, interactive narratives, videogames.*





## Los juegos de rol, herramienta comunicativa generadora de narrativas hiperreales interactivas.

(Avance de investigación, estado del arte)

Mauricio Rangel Jiménez

[mauricio.rangelj@gmail.com](mailto:mauricio.rangelj@gmail.com)

### Introducción

Los juegos de rol son un pasatiempo que en México han sido poco estudiados, con muchos rumores alrededor de ellos y realmente conocidos más por las personas aficionadas a los comics.

Uno de los principales motivos por los cuales los seguidores de comics son atraídos por los juegos de rol, es la capacidad de conformar narrativas a partir de la imaginación con temáticas muy diversas. Por supuesto, antes de la idea de crear historias se encuentra el carácter lúdico de entretenimiento.

En sentido académico, uno de los elementos en común que mantienen los *juegos de rol* (JdR), los videojuegos y el cine, es la forma de construcción narrativa, tanto en contenido como en forma, por lo que la construcción de las preguntas de investigación se centran en la forma en que se experimenta la narrativa entre estos tres medios.

Por lo tanto, el principal objetivo de la investigación general es caracterizar los juegos de rol, videojuegos y el cine como herramientas de elaboración de experiencias narrativas interactivas hiperreales.

En una primera etapa, el trabajo muestra un avance de la conformación del proyecto general de investigación, así como un acercamiento a las diversas investigaciones relacionadas con el tema de manera general.

### Aproximación teórica

Las reflexiones académicas actuales sobre medios no convencionales, giran comúnmente en relación a la construcción de interactividades digitales, conceptos



como realidad virtual, simulación, inmersión, experiencia inmersiva, hiperrealidad e interfaz, entre otros, ya no son ajenos a los estudios de comunicación.

Por supuesto, este tipo de estudios no son nuevos, se han vinculado ya análisis sobre videojuegos y productos audiovisuales alternativos; así como la digitalización de otros más tradicionales (como el cine digital, aún con sus claras diferencias entre ambos), en este sentido, se ha dado importancia al análisis de la interactividad, la relevancia social de esos medios, la construcción de narrativas y sus representaciones audiovisuales (Darley, 2002).

Dentro de todo este contexto, el ámbito de la virtualidad visto desde la estética y la interactividad con los nuevos medios de comunicación, se entrelazan con la experiencia de la relación hombre-pantalla en los dispositivos electrónicos, así como la aprehensión del cuerpo con los medios de interacción digital como los videojuegos y los cascos de realidad virtual (Manovich, 2005).

Otro cruce reflexivo en ese sentido, es el relacionado con el estudio de la imagen digital y sus deconstrucciones visuales a partir del concepto de reproductibilidad técnica que propuso Walter Benjamin, así como sus repercusiones en el modo de vida contemporáneo, la sobresaturación de la información e imágenes como observación de la construcción de una realidad “más realista”, mejor llamada “hiperreal” dentro de las pantallas múltiples que nos acompañan en la vida cotidiana (Fajardo-Fajardo, 2003; Lipovetsky, Serroy, & Moya, 2009).

En pocas palabras, realizar análisis de la imagen a partir de conceptos como virtual, digital e hiperrealidad, se ha conformado en la actualidad mediante la observación de lo visual en términos formales, así como la interacción de la relación imagen – cuerpo y la reflexión sobre la narrativa, que por lo general se restringe a dicha relación con lo corporal o la significación de los elementos gráficos en términos de montaje y/o semióticos (Castellanos Cerda, 2012).





Otra perspectiva de análisis en ese mismo tenor, se ha remontado a revisar la construcción, visualización e interacción de “realidades” simuladas, ya sea a partir de la representación, generación y control de cuerpos virtuales controlados por un usuario dentro de “mundos virtuales”, programados para definir una experiencia única para cada usuario, pero con elementos narrativos, visuales e interactivos preconstruidos (Diodato, 2011; Esnaola Horacek, Graciela Alicia & Levis, 2008; García García, 2006).

Sin embargo, se ha de considerar necesaria la reflexión sobre la construcción de espacios y narrativas virtuales no representadas en una pantalla física, ni experimentadas a partir de la relación imagen-cuerpo, sino más centradas en la construcción de una experiencia sustentada en la mente, a partir de la espacialización, interactividad y narratividad construída en la imaginación del ser, sin pasar por la semiotización de la imagen virtual (Márquez, 2012) y más enfocado a la aprehensión de la experiencia narrativa en términos de imagen y simulación no visuales (Buci-Glucksmann & Espinosa, 2006; Calleja, 2009, Ryan, 2001).

La reflexión sobre este tipo de experiencias es observable a partir del juego, en específico los *juegos de rol de tablero*, los cuales consisten, en:

«...un proceso interactivo en un marco de cuantificación cuya finalidad es la narración. El objetivo de un juego de rol es contar una historia en la que los personajes adoptados por los jugadores son los héroes. El juego es interactivo porque las decisiones del jugador conducen la historia y el final varía dependiendo de lo que harán los jugadores.» (Amézquita-Castañeda & Moreno-Ramos, 2001, p. 34)

En otras palabras, los *juegos de rol* funcionan bajo la premisa de construir una narrativa en y desde la mente de los jugadores, es decir, la interactividad se da en un plano imaginario pero en más de una persona, la descripción de los eventos y tomas de decisión de los jugadores influyen directamente en la narrativa y la experiencia que tienen en común; tal experiencia es contrastable con la conformación o entendimiento





de una historia lineal como en el caso del cine y con la experiencia interactiva de los videojuegos (Peinado & Santorum, 2006). En términos simplistas, dos personas que ven una misma película o juegan un mismo videojuego pueden tener una experiencia totalmente distinta y aprehender una narrativa personal única.

El fenómeno de los *juegos de rol*, por otro lado, no es exclusivo de México, nace en Estados Unidos y tiene gran auge en Europa, sobre todo países como España, Francia e Inglaterra, donde gran cantidad de jugadores se reúnen y organizan incluso para crear nuevos juegos (Cabrero Sañudo, 2010). A partir de este fenómeno, diversos estudios se han realizado para comprender la utilidad de este tipo de esparcimiento, sin embargo, tanto en España como América Latina, la diversidad de estudios sobre el tema se han centrado en el carácter pedagógico (Grande de Prado & Abella García, 2010; Roda, 2010; Tizón, 2010), por lo que un primer acercamiento desde la perspectiva de la creación de espacios y narrativas virtuales es un excelente vínculo con el campo de los estudios alternativos de la comunicación.

Un primer acercamiento también puede provenir del análisis cinematográfico, desde un planteamiento directo, la *narratología modal* (Gaudreault & Jost, 1995) nos ayuda a comprender la forma y creación mental de las imágenes narradas a partir de las formas de expresión y su soporte, las cuales se convierten en el centro de estudio de la experiencia generada en el imaginario del individuo. Sin embargo, la perspectiva de la narración lineal se queda corta ante el efecto de la construcción de un mundo simulado de interacción total mental.

Por lo tanto, el presente avance pretende realizar una primera reflexión desde diferentes conceptos ya utilizados en la relación imagen-cuerpo, pero encaminados a la constitución de elementos de análisis de la experiencia de la creación de narrativas hiperreales en la mente del jugador.



## Metodología

El texto presente pretende ser una presentación del “estado del arte” a partir de la temática de investigación que llevo a cabo, por lo que expondré la metodología utilizada para su realización, conforme la búsqueda de trabajos académicos sobre la creación de narrativas interactivas con la característica de hiperreales en el contexto de la comunicación, pero sobre todo intentando abarcar como eje a los *juegos de rol*, videojuegos y el cine.

Para la construcción del presente “estado del arte” se realizó primero una categorización general de búsqueda, señaladas como: 1.Juegos de rol, 2.Videojuegos y cine, 3.Hipermedia, 4.Hiperrealidad, 5.Experiencia, 6.Narrativa hiperreal y 7.Narrativa visual.

Como segundo paso, se llevó a cabo una búsqueda en revistas relacionadas con la investigación académica del ámbito de la comunicación, tanto con las categorías de forma directa como cruzándolas, de esta forma se revisaron revistas académicas tanto nacionales como internacionales.

El siguiente paso fue realizar una búsqueda similar en bases de datos digitales, en un primer momento con documentación en español y posteriormente en inglés, en ambos casos se utilizaron las mismas categorías.

Por último, se llevó a cabo una revisión en la base de datos de DiGRA (Digital Games Research Association).

De un total de 150 artículos, libros y reseñas, después de realizar una primera depuración conforme una lectura de los resúmenes y palabras clave se tienen hasta el momento un total de 80 publicaciones, de las cuales, alrededor de unas 35 son las que se han revisado para el presente trabajo.

Por último, resta mencionar que hay muchos pendientes de revisión no únicamente por los artículos que faltan, sino también existen asociaciones e investigadores con quienes no se ha tenido contacto, tal es el caso de [gamestudies.org](http://gamestudies.org), dos alumnos de maestría





de la UNAM que trabajan el tema de videojuegos y un alumno de maestría de la UAM Xochimilco.

**Resultados y algunos conceptos clave.**

Sobre los juegos de rol.

Un primer acercamiento a los *juegos de rol*, posterior a la explicación de en qué consisten (ver acercamiento teórico), es su categorización, es decir, los diferentes tipos de *juegos de rol* que existen (sin mencionar aún títulos o géneros), de esta forma Lindley Craig hace una tipificación muy acertada y actual, estableciendo 4 tipos diferentes y propone una nueva (Craig A. & Eladhari, 2005), quedando como sigue: 1. Juegos de rol de tablero o mesa, 2. De acción viva, 3. Multijugador masivo en línea, 4. RPG's (Role Playing Games, en referencia a los videojuegos de ese género) y 5. Juegos de rol trans-reales (propuesta de tipificación de Craig).

En el primer caso, de *tablero o mesa*, hace referencia a los *juegos de rol* tradicionales, con cinco jugadores alrededor de una mesa, hojas de personaje, dados y construcción de imágenes mentales a partir de la oralidad.

El término de *acción viva* hace referencia a los juegos de rol interpretados en un ambiente controlado de forma teatral, dónde cada uno de los jugadores toman el rol del personaje en forma caracterizada y totalmente actuada, de forma muy similar al psicodrama.

El tipo *Multijugador masivo en línea*, es un tipo de videojuego, en la mayoría de las veces jugado en una computadora personal, con uno o varios personajes que luchan por objetivos en común con otros personajes creados por otras personas y en interacción entre todos ellos, de esta forma se hacen equipos de juego de todo el mundo, ejemplo de estos juegos es *World Of Warcraft*.

El término *RPG*, a pesar de tener las siglas generales de un *juego de rol* (Role Playing Games), hace más bien referencia a los videojuegos que tienen predeterminada una







historia a jugar, aunque los elementos de la historia pueden variar e incluso tener varios y distintos finales, por supuesto todos limitados a los que se encuentran programados de inicio en el videojuego.

Por último, la propuesta de Craig es más bien cercana a la realización de juegos en vivo con elementos de la realidad, por ejemplo, jugar a ser un asesino con otros jugadores, por supuesto no se van a matar, pero hacen una simulación del acto en un ambiente de “normalidad” y “realidad” no controlado.

Para Craig, los *juegos de rol* mantienen una estructura narrativa, la cual llega a su punto culminante en la tipificación de juego que propone.

Por otro lado, en un sentido de análisis de la narrativa en los *juegos de rol*, Daniel Punday lleva a cabo una comparativa entre sus posibilidades narratológicas con las teorías de ficción basadas en los tipos de mundos posibles (Punday, 2005).

Es importante hacer mención que el trabajo de Punday mantiene un eje estructuralista, tanto como aparato crítico como en la comparativa de mundos posibles, de esta forma utiliza las narrativas de los juegos de rol como un laboratorio de estructuras sociales posibles.

Desde la perspectiva cultural, los *JdR*, se encuentran inmersos en grupos culturales específicos, la señalización y estudio de tales grupos también es un tema de relevancia, el cual puede ser estudiado con distintos enfoques y objetivos, uno de ellos es el relacionado con la influencia de los *JdR* en la vida diaria de sus participantes, tal es el caso de la Dra. Marinka Copier, quién, a partir de la creación de teorías de juegos basadas en el título *Homo ludens* (Huizinga, 2012), argumenta el juego de rol como una colección de performances o actos rituales, dónde los jugadores holandeses construyen el espacio de juego, identidades y significados (Copier, 2005).

En el ámbito de la comunicación, los *juegos de rol* no han sido especialmente tomados en cuenta como ejes de estudio sobre construcciones narrativas (al menos no en Iberoamérica), desde una perspectiva pedagógica, en España, sobre todo en la





Universidad de Salamanca, se han realizado trabajos que establecen a los *juegos de rol* como herramienta educativa, esto último debido a que como mencionan una buena parte de dichas investigaciones, facilitan el desarrollo de ciertas capacidades en los alumnos y/o jugadores estudiados.

Un primer acercamiento que establece los parámetros de ayuda de los *juegos de rol* en la enseñanza en España de una materia específica, es el trabajo de Carbó García relacionado con la enseñanza de la historia (Carbó García, Juan Ramón & Pérez Miranda, 2010).

En este sentido la ambientación juega un papel trascendental, ya que ubica a los alumnos en un entorno histórico mejor ambientado y entendible para quienes se encuentran aprendiendo.

Sin embargo, la historia no es la única materia que se puede ver beneficiada por los *JdR*, otras materias como la sociología, pueden retomar algunos elementos sin llegar a jugar alguno de manera completa, por ejemplo, Joshep Simpson utilizó como herramienta de aprendizaje la construcción de personajes de un *juego de rol*, con el objetivo de que los alumnos comprendan de manera más certera su entorno y tener mejores herramientas para la toma de decisiones en la sociedad (Simpson & Elias, 2011).

Dentro de ese mismo ámbito, Antonio Roda va incluso más allá y llega a una conclusión trascendental, ya que “El juego de rol se muestra, por tanto, como una herramienta que sobre todo permite desarrollar las capacidades de lectura, interacción social, escritura e imaginación.” (Roda, 2010, p. 200)

En términos concretos, Roda establece que los *juegos de rol* no únicamente pueden ser útiles para el aprendizaje de conocimientos específicos, sino también para el desarrollo de habilidades personales que le serán útiles al individuo.

Como complementos, Roda también participa con su trabajo en la “desatanización” de los *juegos de rol*, al establecer que “al igual que ocurre con los demás medios narrativos, como el cine o los libros, conviene supervisar qué se transmite en estos



juegos. Esta responsabilidad no recae en el caso de la infancia y la juventud en el formador, sino también en la familia, quien puede en una tienda elegir qué manual regalar, no sólo valiéndose para el juicio de la ilustración de la portada.” (Roda, 2010, p. 201) Este dato en el ámbito educativo es de gran relevancia, ya que involucra a la familia de manera directa con el consumo de los *juegos de rol* del adolescente.

Asimismo, Roda también muestra diferentes conceptualizaciones para denominar al *Juego de rol* y diferenciarlo del juego de roles, diferencia fundamental al momento de especificar la centralidad de la narrativa en el primero, y el enfoque de la comprensión de un personaje sin necesidad de narrativa en el segundo.

Por supuesto, los *juegos de roles* también pueden hacer referencia a los estudios de género denominados como *roles de género*, en ese sentido y desde los estudios feministas, Iván Pérez, entre otros, desarrolla un ensayo vinculando la postura de los *roles de género* dentro de los *juegos de rol* (Pérez Miranda & García Carbó, 2010, p. 201). Argumentando además que los *juegos de rol* pueden ser utilizados no únicamente para el aprendizaje específico de conocimientos y habilidades, sino también como cambio de actitudes en diferentes sentidos, de esta forma:

« Los juegos de rol, muy lejos de ser la panacea, pueden ser utilizados con fines educativos permitiendo transmitir, no sólo una serie de conocimientos, sino también de actitudes. Refuerzan de manera notable el interés por otras formas de cultura como la literatura, el cine, los cómics, e incluso la música, lo que desarrolla considerablemente la imaginación de los jugadores, así como sus habilidades comunicativas. »

(Pérez Miranda & García Carbó, 2010, p. 181)

Los estudios sobre *juegos de rol* encontrados hasta el momento, se enfocan sobre todo a las posibilidades en cuanto a aprendizaje, desde ese punto de vista, el comportamiento, entendido como parte de la cultura misma del individuo, es también definitorio de valores y actitudes positivas. Jorge Hernández también llevó a cabo un



experimento con jóvenes para determinar las ventajas de los *juegos de rol* en el cambio de actitud respecto al ahorro energético. (Hernández Carbonell, 2010, p. 181)

Como parte de sus conclusiones, Hernández establece “que la utilización de los *juegos de rol* potencia los cambios en las actitudes y valores de los usuarios de estos juegos.” (Hernández Carbonell, 2010, p. 147)

De manera complementaria, un elemento que también es fundamental en la enseñanza es la capacidad de trabajar en equipo, de esta manera Marta Ortiz realizó un trabajo muy cercano a la etnografía pero de manera controlada, es decir, en su trabajo realizó un análisis de las acciones de los jugadores para determinar sus capacidades de trabajo en equipo. (Ortiz de Urbina Criado, Medina Salgado, & De La Calle Durán, 2010)

Una de las grandes justificaciones del trabajo de Marta Ortiz es la utilidad práctica para aquellas personas dedicadas a los recursos humanos, de esta forma, no únicamente justifica el uso de los *juegos de rol* como herramienta que ayuda a aprender a trabajar en equipo, también sirve como elemento de identificación de habilidades en el individuo.

Sin embargo, la observación participante dentro de los *juegos de rol*, permite identificar otro tipo de elementos, así lo expone Pedro Ramos-Villagrasa, quién además de justificar como muchos de los otros autores las bondades de los *juegos de rol*, también lleva a cabo un análisis observacional de jugadores adolescentes (Ramos-villagrasa & Sueiro, 2010), investigación con elementos cuantitativos y cualitativos que le permitió identificar elementos de la personalidad de los jóvenes, a tal grado de poder identificar, por medio de la selección del tipo de personaje con el que deseaban jugar, el tipo de persona que les gustaría llegar a ser.

Es debido precisamente a que los *juegos de rol* involucran muchos elementos de la personalidad del individuo, que se ha llegado a tener falsas ideas respecto a ellos, dentro de este mismo tema de la “desatanización” de los *juegos de rol*, Rocio Tizón realizó un ensayo muy completo que desmitifica mucho rumores creados alrededor del





juego (Tizón, 2010), sobre todo de *Calabozos y Dragones*, desde aquellos en que se decía que eran juegos satánicos, que provocan suicidios o que incluso fomentaban el asesinato, todo este tipo de creencias falsas se incrementaron desde el llamado *Crimen del rol* en 1994.

Por último, respecto a los estudios realizados en España sobre *juegos de rol*, una perspectiva que no se dejó de lado fue la comercial, mientras que los otros autores trabajaban sobre sus bondades, Francisco Cabrero llevó a cabo un análisis sobre el mercado de *los juegos de rol* en España (Cabrero Sañudo, 2010), observó de manera muy atenta el comportamiento del mercado español, pero también el comportamiento respecto a la venta de juegos realizados y editados en España, determinando que un alto porcentaje de las ventas de *juegos de rol* son originales españoles (autóctonos).

Este dato es muy relevante para el presente trabajo, ya que es un fuerte indicador sobre el comportamiento de los jugadores en un país determinado, ese tipo de estudios faltan en nuestro país, sin embargo, también ha de admitirse el hecho de que en México no se han llevado a cabo ediciones de juegos extranjeros como *Calabozos y dragones*, y las ediciones de juegos locales se han llevado a cabo con muy bajo tiraje, en ese sentido un trabajo cuantitativo respecto al mercado de *los juegos de rol* en México posiblemente no sea tan pertinente.

Desde otra perspectiva, en México, en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), Irma Amézquita Castañeda y Manuel Tonatiuh Moreno Ramos presentaron una propuesta de investigación y creación de un *juego de rol*, siguiendo la tendencia de presentarlo como una propuesta educativa, esto con fines de realización de su tesis de licenciatura (Amézquita-Castañeda & Moreno-Ramos, 2001), tal investigación se torna completa y fundamental para la comprensión de las tipologías más comunes de *los juegos de rol*.

La diferencia radical del trabajo realizado en México respecto a los españoles, es el desprecio por el ambiente académico en *los juegos de rol*, es decir, el trabajo de



Amézquita centra una gran parte de la investigación en demostrar no únicamente las ventajas de los *juegos de rol*, sino también se encargan de demostrar las desventajas de las clases tradicionales dentro del aula. Por supuesto tampoco intentan sustituir un tipo de educación tradicional por el uso de *juegos de rol*, pero si es un dato curioso que mientras en España se busca la investigación con un sentido complementario dentro del aula, en México se centra en una separación de la educación tradicional.

Por otro lado, el trabajo de Amézquita y Moreno también es muy completo respecto al uso de la teoría de juegos y la caracterización de los *juegos de rol*, posibilitando de esta forma la presentación de una propuesta propia de juego para su uso fuera del aula de clases llamado “Laberinto”.

Hasta este punto, en los trabajos latinos tanto de investigación como ensayísticos, no se ha profundizado de forma específica sobre la creación narrativa y la experiencia hiperreal interactiva que se puede llegar a tener por medio del *juego de rol*, temática retomada de forma general por algunas investigaciones europeas y norteamericanas. (Craig A. & Eladhari, 2005) (Montola & Stenros, 2004) (Punday, 2005)

#### Narrativa, hiperrealidad y videojuegos.

Si bien el eje del objeto de estudio del presente trabajo es la experiencia, se retoma a partir de la narrativa conformada por la imagen con características específicas que la denominan interactiva e hiperreal, en gran medida concepto generado desde los estudios postmodernos, retomado en la pantalla y la cultura contemporánea en un sentido tecnificado por autores como Lipovetsky y Manovich. (Lipovetsky et al., 2009)

A partir de esa caracterización denominada hiperreal, las narrativas visuales han sido estudiadas desde el análisis cinematográfico y de los videojuegos, utilizando las herramientas de análisis que ofrecen los autores mencionados y otros como Deleuze, ejemplo de lo anterior es el trabajo de Vicente Castellanos, quién realiza por medio del estudio de la imagen una conceptualización de la narrativa conformada por la imagen



misma y agregando como eje de análisis el cronosigno descrito por Deleuze. (Castellanos Cerda, 2012)

Por supuesto, no se puede dejar de lado la tecnificación de dichos estudios y el concepto de virtualización, si bien el análisis que lleva a cabo Castellanos se encuentra enfocado a partir de los significados de la imagen y su perspectiva temporal, así como la forma en que se retoman en la película analizada, se vislumbra otra perspectiva desde otro tipo de estudios relacionados con la objetivación de los elementos de la imagen cinematográfica, tal es el caso de Carlos Fajardo-Fajardo, quién lleva a cabo una reconstrucción de los llamados tecno-objetos para englobarlos en la estética virtual y definir de esta forma las representaciones estéticas de la cibercultura (Fajardo-Fajardo, 2003).

Por el lado de los juegos, la virtualidad y el manejo de la realidad son conceptos de gran relevancia que se enlazan con la narrativa visual, desde este enlace conceptual y sígnico de elementos retomados de la realidad para la construcción de una narrativa, Federico Peinado y Michael Santorum llevan a cabo una valoración consistente en enlazar los elementos de la realidad como parte de la construcción de mundos virtuales cada vez más realistas en los videojuegos, de esta forma se suscribe la idea de que se pueden llegar a construir videojuegos denominados como “emergentes” con elementos y características performativos e informativos, retomados de la realidad misma (Peinado & Santorum, 2006).

Los análisis de las narrativas en los juegos se perciben comúnmente a partir de la noción de realidad que se intenta estudiar, dejando como característica contemporánea la creciente capacidad de proyectar lo real cada vez más real, sin embargo, para Renata Gomes, la narrativa no es únicamente la conformación de una historia con posibles elementos reales, es más bien un diseño articulado a partir de una simulación inmersiva, es decir, la experiencia misma de la inmersión en una simulación, es la que articula como resultado una narrativa (Gomes, 2005).



El análisis de Gomes, lo centra en la construcción de una narrativa en los videojuegos, sin embargo, la conceptualización a partir de la inmersión en un mundo narrativo es crucial para el presente trabajo, ya que es una vinculación directa con la construcción de mundos del cine y la inmersión también presente en los *juegos de rol*.

En términos breves, para Gomes la narrativa consiste en generar un espacio simulado, con características y reglas definidas, congruentes y verosímiles en sus propios términos, donde al final el jugador se hace presente ya no como parte de un entorno, sino como parte de una “puesta en escena” que define los sucesos narrativos.

Sin embargo, la construcción de una narrativa, a pesar de poderse retomar desde la utilización de elementos de la “realidad”, también se conforma en los videojuegos y los medios digitales a partir de la interacción y las posibilidades de construcción de conocimiento que ello conlleva, por lo que se ha desarrollado en diversos estudios una confrontación entre la narrativa y su aspecto lúdico, tal es el caso del trabajo de Jaime Rodríguez, un análisis de la narrativa en texto que se reconfigura con los elementos hipermediáticos que analizan su caso de estudio denominado *Golpe de gracia* (Rodríguez, 2007).

El trabajo de Rodríguez tiene relevancia en la identificación de los elementos principales de interacción del usuario con los hipermedios vinculados con la narrativa digital, donde la participación, más allá de la simple lectura de una narración, se transforma en participación interactiva y en constante cambio. Aun cuando analiza la narrativa digital, no retoma la narrativa gráfica como elemento eje de análisis, pero sí es consistente y representativo como caso de estudio respecto al análisis de la construcción de una narrativa participativa.

El mismo debate ha sido tratado por diversos autores en diversas circunstancias y con diferentes juegos y videojuegos, tal es el caso de Kevin Schut, quién lleva a cabo un comparativo entre 3 videojuegos y las posibilidades de narración de cada uno de ellos, ante esto, es importante mencionar que su comparativa es realizada con videojuegos







demasiado disimiles y que ninguno de ellos tiene un objetivo narratológico desde su concepción, de esta forma su análisis, aunque pertinente en la visión teórica, pierde sustancia al momento de confrontarlo con algunos videojuegos que no tienen la pretensión de que el jugador participe en la creación de una historia, sino en la solución de puzzles, de ahí que la perspectiva radicalista que maneja sea la de que el juego no es historia (Schut, 2003).

Como caso contrario, a modo de argumentación encontrada con el debate entre narratología/ludología, Celia Pearce realiza una gran aportación, confrontando el debate mismo, es decir, desarticula los elementos de Frasca (autor que estableció el debate), y contrapone de nuevo en el juego a la narratología y la ludología como elementos vinculados (Pearce, 2005).

La ludología, ante la preocupación del desarrollo de teorías de juegos, retoma en trabajos como el de Gordon Calleja la perspectiva de Pearce, ya que relaciona la dimensión de la experiencia a partir de la interacción entre las facultades cognitivas del jugador y las cualidades mecánico-semióticas del desarrollo del juego, de esta forma, la construcción narrativa se convierte en una experiencia sensorial (Calleja, 2009).

Desde la perspectiva de la participación del usuario, la publicidad también ha marcado pauta de las narraciones participativas en los medios digitales, tal como menciona Oliver Pérez, definiendo tres tipos genéricos de narrativa participativa como estrategias publicitarias, las cuales son: « la narrativa publicitaria de metáfora abierta, la narrativa publicitaria de intriga y la narrativa publicitaria orientada al juego imaginativo. » (Pérez Latorre, 2013, p. 67), sin embargo, tal estudio sigue siendo enfocado a los hipermedios centrados en la textualidad.

En contraste, Gabriela Warkentin amplía el horizonte de las narrativas participativas y las relaciona ya con la virtualidad, alejándose de las narrativas tradicionales con una crítica que es el primer paso para un nuevo tipo de análisis, esto debido a que « La academia tardó en reconocer que en la ficción interactiva (sea prosa textual o





multimediatca, o la aplicaci3n m1s difundida englobada bajo el nombre gen6rico de videojuego) se perfilan posibilidades expresivas que implican un salto cualitativo importante en relaci3n con el entorno de las narrativas tradicionales, y, por ende, exigen un marco conceptual y anal6tico propio. » (Warkentin, 2002, p. 124)

Ante tal aseveraci3n, Warkentin perfila un antecedente de an1lisis narrativo con nuevos elementos retomados de la semi3tica, donde adem1s a1ade el elemento de las dimensiones espaciales y sus posibilidades de “variabilidad tem1tica” a partir de la jugabilidad e interacci3n con la narrativa, de esta forma se consolida un esquema de an1lisis que puede servir como herramienta metodol3gico/conceptual tanto para estudios de caso espec6ficos como para la creaci3n de productos hipermedi1ticos con un eje de narrativa participativa.

Sin embargo, los elementos de an1lisis de la narrativa participativa se quedan todav1a cortos al momento de ser enlazados con la narrativa hiperreal, es decir, por un lado la narrativa participativa define al usuario como participante que construye parte de la narrativa, mientras que en la hiperrealidad se busca la inmersi3n del usuario en los propios elementos de la narrativa, en este caso, el usuario/jugador se reconfigura y establece como parte misma de la narrativa cambiante a partir de su interacci3n, a dicho fen3meno y tipo de interacci3n algunos autores (sobre todo americanos y europeos) lo denominan inmersi3n. (Ryan, 2001, p. 124) (Gomes, 2005, p. 124)

El mejor ejemplo de inmersi3n por supuesto se encuentra en el videojuego, no 1nicamente por conformar una interacci3n entre el jugador y el juego, sino porque adem1s remite a las posibilidades de construcci3n de una narrativa hipermedi1tica por medio de la inmersi3n misma en el juego, tal inmersi3n es posible gracias a la necesidad misma del videojuego de “atenci3n total”, es decir, mientras que en otros medios como la televisi3n, la radio e incluso Internet el usuario puede tener distracciones o



hacer varias cosas al mismo tiempo<sup>1</sup>, en el videojuego se requiere atención total y completa con la interacción en el momento.

En ese sentido de inmersión y de construcción de la narrativa, Francisco García asevera de forma acertada “que no es el juego el que hace a los jugadores, sino los jugadores al juego” (García García, 2006, p. 124), esto lo define a partir de la interactividad y la dialéctica marcada por la historia alimentada entre el jugador y la narrativa que se está construyendo con ambos elementos.

La narrativa interactiva de carácter inmersivo se perfila entonces como decisiva al momento de la construcción visual, es decir, la estética misma de la narrativa hipermediática se estudia a partir de los elementos de interacción y realidad que lo conforman, por lo que se define como una estética de carácter único pero dependiente del usuario/jugador.

En ese sentido, el perfil estético/artístico de los estudios de videojuegos es también una parte relevante para el campo de estudio, así lo muestra Mónica Tamayo, quién perfila su análisis a partir de la generación de una “experiencia estética” que la vincula de forma directa como una “experiencia artística” en los videojuegos, dejando de lado la necesidad de legitimación de los elementos estéticos de un videojuego por un artista o institución (Tamayo Acevedo, 2013, p. 124).

Por otro lado, el punto de partida de los estudios de los videojuegos se establece a partir de su definición misma como medio, con sus propias características y modalidades, este paso se observa en el trabajo de Mark Wolf y Bernard Perron, quienes intentan construir una definición teórica del videojuego con sus elementos y definiciones propias (Wolf & Perron, 2005, p. 124).

---

<sup>1</sup> No adentraré en la capacidad de atención del ser humano para hacer varias cosas al mismo tiempo, sin embargo es una mención necesaria para la comprensión del fenómeno de los medios, incluso el cine no se salva de esto, ya que podemos ver una película mientras comemos palomitas, con un videojuego de alta interacción esto no es posible.



Por último, es importante mencionar que hasta este punto del estado del arte se muestra incompleto, ya que todavía no se toma en cuenta trabajos encontrados en algunas instituciones de Estados Unidos como Europa y una cantidad importante relacionada con DiGRA (Digital Games Research Association).

### Conclusiones

A pesar de que la revisión documental del estado del arte es en gran medida incompleta, la categorización de la experiencia a partir de la narrativa generada en un espacio mental no se ha relacionado con los *juegos de rol* de mesa en forma directa, desde esta perspectiva, de manera internacional para los estudios de juego toma gran relevancia la presente investigación.

Desde el punto de vista iberoamericano, el análisis narrativo en juegos se ha realizado en videojuegos y comúnmente en concordancia con el cine, el fenómeno de los *juegos de rol* no es actualmente un parámetro de estudio a nivel cultural, social ni comunicativo. Por el lado de la generación de realidades verosímiles en un país como México, tal acercamiento adquiere relevancia por los tiempos de coyuntura que vivimos, los juegos no únicamente son un entretenimiento, son también una vía de escape de la realidad disfuncional que vivimos para crear una propia (McGonigal, 2013), y los *juegos de rol* pueden marcar la pauta de creaciones futuras relacionadas con diversos medios de comunicación, no necesariamente preocupados en el fondo o en la forma, sino en ambos.

A partir de las referencias consultadas, el presente trabajo pretende insertarse en los estudios de juegos y videojuegos a nivel internacional desde la perspectiva de la conformación narrativa sensorial y creativa, a su vez, a nivel nacional e iberoamericano en los estudios de comunicación con un eje que retoma los elementos de análisis de la experiencia narrativa interactiva hiperreal.





Es también relevante, la postura empírica del trabajo ante análisis relacionados con la categorización de la experiencia en sujetos jugadores y espectadores, investigación que en este caso pretende, a partir de la teorización encontrada hasta el momento y los pocos trabajos empíricos al respecto, argumentar una investigación capaz de confrontar la realidad con las realidades construidas.





## Referencias

- Amézquita-Castañeda, I., & Moreno-Ramos, M. T. (2001). *La odisea liberadora de los juegos de rol. Cuadernos del CONEICC*. Tlaquepaque, Jalisco: Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación, a.c. (CONEICC). Retrieved from <http://rei.iteso.mx/handle/11117/133>
- Buci-Glucksmann, C., & Espinosa, S. E. (2006). *Estética de lo efímero. Filosofía una vez*. Madrid: Arena Libros.
- Cabrero Sañudo, F. J. (2010). HISTORIA DE LAS PUBLICACIONES DE LOS JUEGOS DE ROL EN ESPAÑA. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 85–134. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201021093005>
- Calleja, G. (2009). Experiential Narrative in Game Environments. *Proceedings of DiGRA 2009*. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.07241.pdf>
- Carbó García, Juan Ramón, & Pérez Miranda, I. (2010). FUENTES HISTÓRICAS DE LOS JUEGOS DE ROL: UN EXPERIMENTO PARA LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA ANTIGUA. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 149–167. Retrieved from <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093007.pdf>
- Castellanos Cerda, V. (2012). Narrativas cinematográficas en la era digital: Sucker Punch e Inception. *La colmena*, 74, 27–40. Retrieved from [http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena\\_74/Aguijon/Narrativas\\_cinematograficas.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_74/Aguijon/Narrativas_cinematograficas.pdf)
- Copier, M. (2005). *Connecting worlds. Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA. DiGRA 2005. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf>
- Craig A., L., & 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*. Gotland University. DiGRA 2005, Cramergatan, Suizaq.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós Comunicación. Cine: Vol. 139. Barcelona: Paidós.
- Diodato, R. (2011). *Estética de lo virtual*. México, DF: Universidad Iberoamericano.



- Eснаоla Horacek, Graciela Alicia, & 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. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201017343004>
- Fajardo-Fajardo, C. (2003). La estética cibercultural. *Renglones, revista del ITESO*, 55, 51–59. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11117/332>
- García García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*, VII(14), 1–24.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: Ciencia y narratología*. Paidós Comunicación: Vol. 64. Barcelona: Paidós.
- Gomes, R. (2005). *The Design of Narrative as an Immersive Simulation*. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), Sao Paulo. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.21047.pdf>
- Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56–84. Retrieved from <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Hernández Carbonell, J. (2010). CAMBIO DE ACTITUDES Y VALORES ANTE LA ENERGÍA TRAS EL USO DE UN JUEGO DE ROL. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la ...*, 11(3), 135–148. Retrieved from [http://revistas.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7452](http://revistas.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7452)
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens* (3ª ed). *El libro de bolsillo: HU22*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lipovetsky, G., Serroy, J., & Moya, A.-P. (2009). *La pantalla global :cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (Primera ed, Vol. 395). Barcelona: Anagrama.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación: Vol. 163. Barcelona: Paidós.
- Márquez, I. (2012). Crítica de la interactividad. *Revista de cibercomunicación*, (067), 1–11.
- 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* (1a). *Ciencia que ladra... Serie Mayor*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.



- Montola, M., & Stenros, J. (2004). *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (1st ed.). Helsinki: Ropecon ry.
- Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado, S., & De La Calle Durán, C. (2010). HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO: UNA APLICACIÓN PRÁCTICA DEL JUEGO DE ROL. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 277–301.
- Pearce, C. (2005). *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA). DiGRA 2005, Vancouver. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>
- Peinado, F., & Santorum, M. (2006). De cómo la realidad puede tomar parte en juegos emergentes. *REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*, VIII(8), 1–14. Retrieved from <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewArticle/387>
- Pérez Latorre, Ó. (2013). Narrativa participativa y comunicación de marca. *Comunicar*, 1(11), 67–81.
- Pérez Miranda, I., & García Carbó, J. R. (2010). JUEGOS DE ROL Y ROLES DE GÉNERO. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 168–184. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201021093008>
- Punday, D. (2005). Creative Accounting: Role-playing Games, Possible-World Theory, and the Agency of Imagination. *Poetics Today*, 26(1), 113–139. doi:10.1215/03335372-26-1-113
- Ramos-villagrasa, P. J., & Sueiro, M. J. (2010). PERSONALIDAD Y ELECCIÓN DE PERSONAJE EN LOS JUEGOS DE ROL: DIME QUIÉN ERES Y TE DIRÉ QUIÉN PREFIERES SER. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 8–26. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201021093002>
- Roda, A. (2010). JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN, HACIA UNA TAXONOMÍA GENERAL. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 185–204. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=201021093009>
- Rodríguez, J. A. (2007). Narrativa, juego y conocimiento. La iniciativa digital en acción en Golpe de Gracia. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), 106–114.





- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media* (1st ed.). *Parallax*: Vol. 67. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/10.2307/3201597?origin=crossref>
- Schut, K. (2003). *Technology tells a tale: digital games and narrative*. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA). DiGRA 2003. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.17157.pdf>
- Simpson, J. M., & Elias, V. L. (2011). Choices and Chances: The Sociology Role-playing Game--The Sociological Imagination in Practice. *Teaching Sociology*, 39(1), 42–56. doi:10.1177/0092055X10390646
- Tamayo Acevedo, M. I. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIX(38), 29–46. Retrieved from <http://www.culturascontemporaneas.com/contenidos/3 Imagen visual en videojuegos pp 29-46.pdf>
- Tizón, R. (2010). MITOS Y LEYENDAS SOBRE LOS JUEGOS DE ROL. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la ...*, 11(3), 415–425. Retrieved from [http://revistas.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7448](http://revistas.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7448)
- Warkentin, G. (2002). Narrativas interactivas: perfiles expresivos de la lógica digital. *Revista Iberoamericana de comunicación*, 2(2), 123–136. Retrieved from [http://www.uia.mx/departamentos/dpt\\_comunicacion/ric/](http://www.uia.mx/departamentos/dpt_comunicacion/ric/)
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, 1–27. Retrieved from [http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf\\_arti\\_esp/wolf\\_esp\\_.pdf](http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf)