



Los juegos de rol para desarrollar habilidades de investigación en historia y pensamiento histórico

Jogos de RPG para desenvolver habilidades de pesquisa em história e pensamento histórico

Role-playing games to develop research skills in history and historical thinking

Cristian Sepúlveda Lara¹
José Manuel Ventura Rojas²

Recibido: 12 de mayo de 2025
Aprobado: 21 de septiembre de 2025

Resumen: En esta investigación se planteó el análisis de los manuales y la jugabilidad de tres juegos de rol de mesa (Vampiro: La Mascarada, Dungeons & Dragons y Magissa), que no tienen una ambientación histórica. Se aborda la presencia de habilidades orientadas al pensamiento y a la investigación histórica, caracterizadas a través de los componentes del oficio de historiador (Ventura) y las habilidades de pensamiento histórico (*big six*), de Seixas y Morton. Se pretendió con eso demostrar que esos juegos de rol son una herramienta que facilita el desarrollo de habilidades útiles en la disciplina histórica, y las posibilidades de su empleo en aulas de diversos niveles pueden servir como marco para jugadores y público en general.

Palabras-clave: juegos de rol; habilidades de investigación y de pensamiento histórico; oficio de historiador; socioconstructivismo.

¹ Licenciado en Educación por la Universidad de Concepción (Chile). E-mail: csepulvedal@udec.cl. <https://orcid.org/0009-0007-4435-7852>

² Doctor en Historia por la Universidad de Córdoba (España). Profesor asociado del Departamento de Historia de la Universidad de Concepción (Chile). E-mail: jventura@udec.cl. <https://orcid.org/0000-0001-6677-5755>

Resumo: Esta pesquisa propôs-se a analisar os manuais e a jogabilidade de três jogos de RPG de mesa (Vampire: The Masquerade, Dungeons & Dragons e Magissa), que não têm um cenário histórico. É abordada a presença de habilidades voltadas ao pensamento e à pesquisa histórica, de modo articulado ao debate sobre os componentes da profissão de historiador (Ventura) e as habilidades de pensamento histórico (*big six*), de Seixas e Morton. O objetivo foi demonstrar que esses jogos de RPG são uma ferramenta que facilita o desenvolvimento de habilidades úteis à disciplina histórica, e as possibilidades de sua utilização em salas de aula de diversos níveis podem servir como um referencial para jogadores e público em geral.

Palavras-chave: jogos de RPG; habilidades de pesquisa histórica; habilidades de pensamento histórico; profissão de historiador; socioconstrutivismo.

Abstract: This investigation proposed the analysis of the manuals and gameplay of three tabletop role-playing games (Vampire: The Masquerade, Dungeons & Dragons and Magissa), which do not have a historical setting, but in which the presence of skills oriented to historical thinking and research will be addressed, characterized through the components of the historian's occupation (Ventura) and the historical thinking skills (*big six*) by Seixas and Morton. The aim was to demonstrate that these role-playing games can be a tool that facilitate the development of useful skills in the discipline, and the possibilities of their use in classrooms of various levels serve as a guiding framework for players and the public.

Keywords: role-playing games; historical research skills; historical thinking skills; historian's craft; socioconstructivism.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Historia suele asociarse a elementos necesarios para la formación y cultura general de la ciudadanía y de ahí su presencia en los currículos de la educación primaria y secundaria en Occidente. Por su parte, el público general suele sentirse atraído por el conocimiento del pasado, en especial por los formatos de entretenimiento de ficción y no ficción. Al mismo tiempo que existe una extendida conciencia de que “la Historia sirve para algo”, en la cotidianidad, eso suele simplificarse a que la memoria es la cualidad más importante de quien sabe de Historia, sea aficionado o profesional. Una memoria que forja una erudición a base de recordar y recitar fechas, eventos y nombres, almacenamiento de datos. Por eso, ya desde finales del siglo XIX, comenzaron a surgir las voces satíricas que retratan a los historiadores profesionales como “aburridos”, especialmente en la ficción, hasta nuestros días (Ventura Rojas, 2025). No obstante, desde mucho antes ha habido profesionales del conocimiento histórico que han destacado la utilidad e importancia del estudio del pasado, sobre todo tratando de entenderlo en su contexto: aunque sea un pasado inaccesible directamente a nosotros, es abordable, por medio de las fuentes y de ejercicios mentales para ubicarse en tiempos y lugares muy diferentes al presente de origen (Dray, 1995, a propósito del *re-enactment* mental de R. G. Collingwood).

Aunque los juegos de rol se estudian desde hace algunos años con fines educativos, la inmensa mayoría de aproximaciones desde la disciplina histórica se ha centrado más bien en los contenidos de las tramas de juego y no tanto en las habilidades que requieren. Por tanto, la presente propuesta se centra en esto último e implica entender el funcionamiento de los juegos de rol de mesa (RPG) con base en el esquema de componentes del oficio de historiador (Ventura Rojas, 2018), que distingue, a la vez que

relaciona, el bagaje cultural, el bagaje disciplinar y las dotes y aptitudes comunicadoras de una persona. Establece además un marco en el que destacan, como cualidades fundamentales del trabajo de comprensión histórica, la erudición y capacidad de relación, la evocación, empatía, extrañamiento y desautomatización para alcanzar la alteridad/otredad del pasado estudiado (ver Cuadro 3 del artículo sobre vehículos de experiencia y laboratorios epistemológicos en este dossier). A su vez, ese esquema se corresponde en varios aspectos con el de las habilidades de pensamiento histórico (*big six*) de Seixas y Morton (2013):

- cómo decidimos lo que es importante (*historical significance*) conecta con intuición y capacidad de relación por medio de la erudición;
- cómo sabemos sobre el pasado (*evidence*), con erudición;
- cómo dar sentido al complejo fluir de la historia (*continuity and change*), con desautomatización y extrañamiento;
- por qué tienen lugar los acontecimientos y cuáles son sus consecuencias (*cause and consequence*), con capacidad de relación;
- cómo entender mejor a las personas del pasado (*historical perspectives*), con evocación y empatía;
- cómo puede la historia ayudarnos a vivir el presente (*ethical dimension*), con compromiso con la honestidad y ecuanimidad o *craeft*.

La hipótesis planteada es que los juegos de rol de mesa, habitualmente usados sólo como forma de entretenimiento, tendrían y fomentarían, en su diseño y jugabilidad, las mencionadas habilidades o componentes del oficio de historiador, ya que, aunque estén ambientados en mundos fantásticos, no históricos, se presentan en ellos dichas habilidades, durante las actividades de preparación del juego y su desarrollo. Es el vínculo central con el resto de esas habilidades la empatía, clave en los juegos de rol, o sea, de interpretación de un personaje, pensando y actuando de manera diferente a nosotros. Por eso, se podría ampliar el tipo de juegos de rol utilizables incluyendo diversas formas de ficciones de fantasía como las que veremos y no limitarse a los de ambientación pura y exclusivamente histórica, como en el caso de la mayoría de los profesionales de historia que se han interesado hasta ahora por el tema. Asimismo, más allá de las posibilidades de empleo de juegos de rol en aulas de diversos niveles, este artículo pretende servir como marco orientador para jugadores, a la hora ser aplicado en dinámicas ajenas a la sala de clases; o vinculado a ellas, si se prefiriese, haciendo conscientes a quienes juegan de la presencia y las posibilidades de desarrollo de dichas habilidades o componentes del oficio de historiador.

Para esta investigación nos centraremos en tres juegos de rol de mesa³: Vampiro: La Mascarada (edición de 20° aniversario), Dungeons & Dragons y Magissa. Los dos últimos son de ambientación medieval fantástica, y el anterior recrea un mundo similar al presente, teniendo la diferencia de que existen criaturas como los vampiros, hombre

³ Esencialmente, son juegos de mesa o tablero en que se interpreta a diversos personajes, cuyas características están en una hoja y, para determinar el éxito o fallo en las acciones que cada uno llevará a cabo, se lanzan dados. Pionero y quizás el más famoso de ellos es Dungeons & Dragons, creado en 1974 por Gary Gygax y Dave Arneson.

lobo y otras⁴. Magissa está diseñado para niños desde aproximadamente los 6 años, y el uso del resto está orientado a edades a partir de la adolescencia, sea por la complejidad de los sistemas, sea por las tramas que cada juego impulsa, de acuerdo con las características de la ambientación.

PLANTEAMIENTOS SOCIOCONSTRUCTIVISTAS Y EXPERIENCIA HISTÓRICA

Nos interesa aquí enfocar el problema del aprendizaje desde la perspectiva cultural, según la cual “las teorías son fruto de la acción social y cultural de los miembros de una colectividad y por tanto se derivan de elaboraciones supraindividuales” (Rodrigo; Rodríguez; Marrero, 1993, p. 53), aunque la antropología cognitiva matiza ese aspecto y, según ella, “la cultura no proporciona un repertorio rígido de comportamientos, sino marcos de interpretación sobre la realidad que guían las decisiones y las construcciones individuales en un proceso de construcción de realidades negociadas en el seno de grupos” (Rodrigo; Rodríguez; Marrero, 1993, p. 53). Por tanto, las teorías implícitas, como el conjunto de habilidades de investigación que pretendemos identificar y caracterizar en los juegos de rol investigados,

no se transmiten, sino que se construyen personalmente en el seno de grupos. Se podría denominar a este proceso socioconstructivismo, ya que el individuo construye su conocimiento en entornos sociales y durante la realización de prácticas y actividades culturales (Rodrigo; Rodríguez; Marrero, 1993, p. 53).

Se debe tener en cuenta que, antes de ser ciencia, la disciplina histórica se desarrolló sobre todo como oficio, a través del ejercicio empírico; y los autores de obras en la materia no eran profesionales en el sentido de haberse formado como tales. Solo en el siglo XVIII aparecieron cátedras de Historia en las universidades. Por eso, no es extraño que, en los juegos de rol y su ámbito cultural (aunque sea actividad profesional, sí tiene dimensión corporativa), hayan surgido habilidades de pensamiento e investigación similares a las de la disciplina histórica, puesto que sus actividades van encaminadas hacia objetivos similares: evocar un contexto, ponerse en el lugar de personajes, documentarse para ello y tratar de pensar en los mismos parámetros del mundo (real o de ficción) en que nos situamos, atrayente, misterioso y ajeno; o a veces familiar.

En cuanto a la concepción del pasado y la disciplina histórica, nos interesan especialmente las reflexiones de David Carr (2017, p. 17), a propósito de la “experiencia”, con base en su enfoque fenomenológico, que “tiene más que ver con preguntar, sobre cualquier cosa que existe o puede existir, como se da, cómo entra en nuestra experiencia, y como es nuestra experiencia en ella”. El autor distingue, a su vez, tras analizar el uso del término *experiencia* a lo largo de la historia del pensamiento filosófico, dos significados: experiencia como “percepción” (inmediata, de toma de contacto, con los sentidos, más bien pasiva según algunos) y experiencia como “compreensión” (decantación del conocimiento acumulado y madurado en el tiempo, activamente).

⁴ En la investigación de Sepúlveda Lara (2024), la muestra sumó dos juegos más: La Llamada de Cthulhu, ambientado en la obra de terror del escritor Howard Phillips Lovecraft, que suele contextualizar sus aventuras durante el primer tercio del siglo XX; y el juego de rol El Capitán Alariste, basado en una serie de novelas de ficción histórica del escritor Arturo Pérez-Reverte situadas en el siglo XVII. Razones de espacio y de realzar la utilidad de los juegos de rol no conectados con escenarios basados en el mundo real han llevado a no incluir su análisis pormenorizado en este artículo.

Fundamentándose en su propuesta y en la de Frank Ankersmit (*apud* Tamm; Zeleňák, 2018), Ethan Kleinberg (2021) y otros autores, Ventura Rojas (2023a; 2023b; 2024 y el artículo en este dossier) plantea que el quehacer de los investigadores en Historia contempla, cada vez más, la reflexión sobre lo que hacemos cuando tomamos contacto con las fuentes históricas y materiales de estudio (bibliografía y otros), tanto en ámbitos tradicionales (el archivo, la oficina de trabajo), como en nuevas instancias: por ejemplo, lugares en que se realizan actividades de recreación histórica, su rodaje y montaje cinematográfico o la contemplación y reflexión en torno a materiales audiovisuales. Eso se desarrolla desde la concepción antropológica y sociológica de Norbert Elias (2013) en torno al “tiempo” y la “experiencia” como, respectivamente, “cuarta y quinta dimensiones”: la cuarta (“tiempo”), colectiva y objetivante (aunque cargada de subjetividades), y la quinta, “experiencia”, “personal” como punto de partida (antes que objetiva o subjetiva), desde la cual nos conectamos con otros y se desarrollan las posibilidades de intersubjetividad (Cuadro 1).

Cuadro 1 – Aspectos considerados por Frank Ankersmit, aplicados a nuestra investigación, ante la escritura de la Historia científica (aproximación en tres niveles)

Aspectos considerados por Ankersmit	Experiencia histórica [vivencia, comprensión, interpretación]	Investigación histórica (análisis e interpretación)	Representación histórica o narración
En los juegos de rol	Desarrollo en sí de la partida de juego (vivencia)	Preparación (documentación, localización y arreglos infraestructura para la partida del juego)	Partida de referencia y/o guion del director del juego
En trabajos de historiadores modo clásico (textos, ponencias)	Trabajo en archivo	Diseño y aplicación epistemológica	Redacción

Fuente: adaptado de Tamm y Zeleňák (2018, p. 325) y Ventura Rojas (2024, p. 394).

La empatía, aspecto clave y definitorio de los juegos de rol, es un sentimiento de identificación y, en la dimensión histórica (ver ampliamente Retz, 2018), un proceso de imaginación respecto a contextos históricos específicos. En los juegos de rol que estudiamos podrá verse en las mecánicas de juego o recomendaciones y sugerencias para el momento de jugar.

Sobre la erudición, es un equilibrio entre capacidad memorística, análisis y síntesis de información, que también se conecta con la capacidad de relación.

Evocación y extrañamiento son como dos aspectos de una misma habilidad. Pueden ser una consecuencia de un ejercicio de empatía histórica, en tanto nos permiten situarnos imaginariamente en contextos históricos específicos (reales o ficticios), pero cuidando el equilibrio a la hora de entender los elementos contextuales diferentes a los nuestros; y sobre todo evitar los anacronismos, no confundir o asimilar como igual a nosotros lo que constituye la alteridad u otredad del pasado, que debemos respetar y entender, aunque no nos guste; y no malinterpretar desde nuestro presente. Esas habilidades, por tanto, permiten tanto situar un análisis como desarrollar las ideas de continuidad y cambio, respecto a procesos y contextos históricos.

Las dotes para la comunicación no son un talento innato, sino una serie de técnicas desarrolladas, principalmente con la práctica, que permiten, para nuestro caso específico aplicado a la Historia, difundir información, ya sea por medios orales, escritos, gráficos, etc. Respecto a nuestra disciplina y, para el caso concreto de esta investigación, eso tiene un aspecto social, que se da en el desarrollo de la narración en que se desenvuelven los juegos de rol.

MECÁNICAS DE JUEGO Y HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN EN HISTORIA

En el caso del análisis de material bibliográfico y audiovisual al que se aplican los componentes del oficio del historiador, es importante entender la identificación del género narrativo de la obra estudiada (Ventura Rojas, 2023b, p. 58-65). Por su parte, al abordar los juegos de rol y las habilidades de pensamiento e investigación histórica, resulta fundamental establecer las mecánicas de juego (que exponen los objetivos y funcionamiento de cada uno), así como el tipo de mundo en el que se ambienta.

Con respecto a la forma de jugar y los objetivos de los juegos de rol, son aspectos que se han ido desarrollando, complejizando y diversificando con el tiempo, a través de su historia. El primero y más famoso de ellos, *Dungeons & Dragons*, surgió inspirado en los *wargames* y juegos de tablero, cuya estructura tenía turnos, dados, anotación de puntos, etc.; así como figuras en miniatura que representaban a los personajes del juego, cuyas partidas solían tener centrarse en los combates, teniendo como objetivos derrotar a oponentes, sortear peligros y llegar a una meta. Con el correr de los años, nuevos juegos y formas de jugarlos aparecieron, destacando el llamado Mundo de Tinieblas, publicado a principios de la década de 1990, en donde la idea central no era el combate, sino más bien la interpretación. El primero de la línea, *Vampiro: La Mascarada*, se basa sobre todo en la intriga política y el horror personal y, en todo el Mundo de Tinieblas, los jugadores interpretarán a criaturas que no son completamente humanas: vampiros, hombres lobo, magos, etc. Las sesiones de esos juegos, por lo tanto, giran en dos ejes: las tramas políticas sobre las decisiones colectivas que los grupos deben tomar (o no hacerlo); y la lucha interna entre la parte humana y la parte no humana, ponerse bajo la piel del vampiro (o del hombre lobo), algo que no tiene como objetivo comportarse como un monstruo, sino entender y plantear cómo se comportaría una persona normal sometida al efecto de verse a sí misma como un monstruo⁵.

La experiencia en los juegos de rol suele concretarse y visibilizarse en una puntuación que va aumentando a medida que se juega y se permite a los personajes alcanzar nuevas habilidades o niveles en el juego. En su forma más sencilla, posibilita que los personajes se hagan más competentes o poderosos, en múltiples tareas, pero esa tendencia tiene matices en los diferentes juegos y, más importante aún, no es la única forma de experiencia que nos interesa aquí.

En cuanto a las categorizaciones existentes para los juegos de rol, Roda (2010, p. 193-200) formula una "taxonomía general", en que se definen por "modalidad", "partes del manual/reglamento", "ambientaciones" y "género". Este estudio nos proporciona una base adecuada para comenzar a analizar los usos posibles de los juegos de rol para procesos de enseñanza-aprendizaje, entendiendo que las distintas variantes en los juegos de rol tienen distintas formas de ejecutarse y, por tanto, su empleo puede optimizarse al adecuarlo a unos u otros usos.

⁵ Una introducción audiovisual al tema en el documental *World of Darkness* (2017) de Giles Alderson.

Los manuales de juegos de rol suelen dividirse en secciones (y/o capítulos) que profundizan tanto en la ambientación como en las mecánicas de juego, lo que suele llamarse también sistema, o simplemente reglas. En términos generales al hablar de la ambientación de una obra de ficción, en sus distintos formatos, se entiende que se habla del contexto en el que transcurre la acción de dicha obra. Los dos tipos de clasificación para las ambientaciones de la taxonomía general se plantean así:

La premisa básica de separación sería según la relación mantenida con el mundo real, la cual puede ser tendiendo a la totalidad, alteraciones sobre un patrón real, adaptando obras de ficción o inventando el mundo de juego. El otro grupo de ambientación sería la ubicación cronológica del mundo de juego en relación a la cronología histórica real, pudiendo encontrarse desde la prehistoria hasta mundos ultrafuturistas pasando por alternativas a nuestro presente (Roda, 2010, p. 196).

Como Roda (2010, p. 196) explicita: “Clasificaremos según la primera premisa y desglosaremos las posibilidades de las segundas en cada grupo”. Eso nos permite utilizar la taxonomía porque ofrece de manera sencilla las categorías necesarias para el desarrollo de esta investigación, como bien hace explícito el autor, en su relación con el mundo real y con cronologías, tanto reales como imaginadas. Dichas categorías son: “mundo real”, “mundo real alterado”, “mundos de ficción inventados en obras previas” y “mundos de ficción creados para el juego” (Roda, 2010, p. 196-199).

La categoría de ambientación de “mundo real”, a pesar de no coincidir con ninguno de los tres juegos que fueron el eje de este trabajo, nos permitió acercarnos a la problemática de recrear el pasado histórico, sus posibilidades para documentarse y mostrar su potencial como un ejercicio comparable (aunque con sus límites y diferencias) a la recreación histórica. Eso también resulta importante, en general, respecto al interés de la teoría de historia a la hora de ampliar horizontes en el tratamiento del llamado narrativismo y la dimensión narrativa de la Historia como disciplina, por ejemplo, en la propuesta de los llamados laboratorios epistemológicos. En definitiva, un terreno, susceptible de seguir investigándose.

La ambientación de “mundo real alterado” nos presenta escenarios en que el mundo sigue siendo reconocible, aunque eventos concretos pudieron no haber sucedido, o suceder de manera diferente a la realidad. Esa característica de ese tipo de ambientación nos permitió explorar la historia contrafactual (Ferguson, 1998) como una herramienta para preguntarnos sobre la historia durante la práctica de juegos de rol, siendo esas preguntas y la visión de la Caos-Historia un recurso que permite interrogarse (o refinar su formulación) sobre escenarios posibles en un mundo caótico. En *Vampiro: La Mascarada*, que tiene como punto de partida una versión más oscura de nuestro mundo, el entorno ficticio de las criaturas fantásticas (entre ellas los vampiros) recrea, a su vez, elementos reconocibles de la historia de la humanidad, formas de organización que parecen ser medievales: relaciones feudovasalláticas y de servidumbre, asociacionismo de corte gremial, organismos secretos y sobre todo intriga política, una ambientación que es la representación de imaginarios respecto a lo que esas formas de organización e instituciones eran. Una característica importante de esos mundos es que, al leer sobre sus ambientaciones, se puede tratar de aclarar las ideas que de ellos tenían los autores. Así que, pensando en el uso práctico que persigue esta investigación, se podrían, por ejemplo, hacer correcciones históricas puntuales, en caso de verlas como algo necesario, algo relativamente sencillo para alguien ligado a nuestra disciplina. Pero, más allá de anacronismos y otros detalles, la reflexión sobre el funcionamiento de esos mundos en los juegos puede llevar a una comprensión más directa y en profundidad cuando los

jugadores lo comparen con ejemplos de fenómenos de la realidad histórica, previniendo, eso sí, los peligros de una mala interpretación de estos últimos.

Los “mundos de ficción inventados en obras previas” son permeados por las obras de origen que los inspiran: arte, cine, cómic o literatura. En ese punto se hace necesario evidenciar que las categorías de ambientación pueden a veces superponerse entre ellas, pero, por comodidad y con criterios ya explicados, se pueden acomodar a los planteamientos de uso que se les quiera dar. Por ejemplo, en el juego de rol de El Capitán Alatríste, se mezclan la narración de género capa y espada y elementos de historia real, o más o menos real, y aquello permite explorar no sólo lo histórico, sino que la Historia como una narración. Por otra parte, en La Llamada de Cthulhu, hay un elemento importante respecto a la manera en que están editados los manuales de juego, pues ellos son en sí mismos documentos que permiten generar ambientación: están diseñados para agregar más capas de inmersión a la experiencia de rolear, tanto así que incluso se usa un relato para complementar la inmersión. Algo que demuestra La Llamada de Cthulhu es que, aunque los elementos de ficción presentes sean muy fantásticos o ajenos a la realidad, si se trabajan apropiadamente y hay lógica interna, resultan creíbles en su contexto (no en vano, H. P. Lovecraft suele ser considerado el más notable autor de cuentos materialistas de horror cósmico del siglo XX, muchos de cuyos relatos se clasifican también en la ciencia ficción).

Por último, en los “mundos de ficción creados para el juego”, se hace necesaria una reflexión en torno a la relación entre Historia, literatura y mitología, para explicar ciertos aspectos del pensamiento mágico de algunas obras importantes en la historia y cómo se relaciona con la actualidad de la ficción de fantasía. Es importante ahondar en la idea de “mundo secundario” de Tolkien y de cómo su obra y las posteriores adaptaciones de ésta establecieron una relación dialéctica con juegos de rol como Dungeons & Dragons, un juego que plantea en sus primeras páginas la existencia de infinitas opciones de ambientación, enmarcada en un contexto de aventuras de capa y espada, muchas razas que insinúan gran profundidad cultural; lo que para ojos interesados puede ser una experiencia de investigación en sí misma. Destacamos, además, el uso de los elementos mágicos como algo cotidiano y que aporta a las culturas que se presentan en la obra como un valor importante a la hora de aproximarnos a la comprensión de la alteridad/otredad a través del extrañamiento. Magissa, por su lado, se enmarca en un contexto de fantasía, pero su objetivo es ser amigable con jugadores de menor edad. Su tono de cuento de hadas busca generar interés en ese grupo etario principalmente y se amolda muy bien al desafío de abordar las formas de pensamiento desde los 6 años.

LOS COMPONENTES Y HABILIDADES EN VAMPIRO: LA MASCARADA

Vampiro: la Mascarada es un juego de rol clásico, con el que se inicia la línea completa del Mundo de Tinieblas, telón de fondo donde existen múltiples criaturas paranormales y varios juegos de rol que se sitúan en el mismo universo⁶. Ese mundo real alterado es muy similar a nuestra realidad, pero aquí existen criaturas mágicas y es importante destacar, primero, cómo se estructura el manual (Achillu, 2011), en tres “libros”, que a su vez se subdividen en capítulos que explican aspectos necesarios

⁶ Utilizamos *universo* aquí en el sentido en que se suele dar en la ficción, una forma de referirnos a que se sucede en la misma realidad ficticia y que los eventos de una de las obras pueden tener repercusiones en la otra.

para llevar a cabo una partida: cuáles son las características del mundo, cómo crear personajes, explicaciones de la magia y aspectos relativos a las reglas y el sistema de juego. Elegimos la “edición 20º aniversario” no sólo por ser una versión reciente, sino porque ésta, en particular, recopila elementos de la historia y trasfondo del juego de ediciones anteriores, funcionando no sólo como un manual de juego, sino también como una revisión y recopilación de historias anteriormente publicadas. En esa edición se encuentra casi todo el material sobre la historia de los vampiros de ese juego, que, a su vez, se ha expandido en suplementos. Nos interesan en particular el libro 1 y el libro 3, en cuyos capítulos se habla más del trasfondo de esa ambientación.

Existen en ese juego 13 clanes de vampiros, agrupados en sectas, siendo las dos principales La Camarilla y El Sabbat, que se pueden elegir para crear personajes y jugar con ellos. No profundizaremos demasiado en ese aspecto porque tiene que ver más bien con la creación de personajes y las habilidades, mágicas o no, que ellos puedan tener. Destacamos que esas sectas pueden entenderse como tradiciones socioculturales, e incluso ideológicas, mientras que los clanes son algo así como familias o grupos de familias, donde los lazos de sangre son la pieza clave de la tradición que existe en ese juego. Otro aspecto fundamental de ese juego es su subtítulo La Mascarada: una regla que existe entre los vampiros y guarda relación con ocultar a quienes “no sean de la Sangre” (Achillu, 2011, p. 23); es decir, ocultarse de quienes no forman parte de la tradición vampírica. Como se mencionó anteriormente, en Vampiro existen también otras criaturas sobrenaturales: hombres lobo, magos, fantasmas y hadas. Esas criaturas tienen sus propios manuales de juego y en conjunto forman el antes mencionado Mundo de Tinieblas.

Respecto a las sectas, La Camarilla fue “creada en el siglo XV [...], para preservar y proteger a la sociedad vampírica de las persecuciones de la Inquisición así como para terminar con la reducción de poder que había provocado la Guerra de los Príncipes durante la Edad Oscura” (Achillu, 2011, p. 38). En la actualidad, tendría como objetivo mantener la sociedad vampírica oculta, mientras por medio de una serie de deudas y favores, de carácter político, se mantiene la lealtad entre los miembros de la secta. Por su parte, el Sabbat, que es la otra importante secta, “formada por una colección de bárbaros descerebrados y demonios ultraviolentos, o incluso de adoradores del demonio que pretenden traer a Satán a la Tierra. Los vampiros del Sabbat son vivificados y despreciados en la sociedad vampírica” (Achillu, 2011, p. 40). Respecto a los Clanes, son variados y no es necesario aquí entrar en detalle en ellos.

Después de una exposición sobre esos contenidos, el manual muestra cuestiones sobre el sistema de juego y, en la tercera parte, se vuelve a tratar lo de la ambientación, pero ya no desde los vampiros, sino de Los Otros; este es, de hecho, el título del noveno capítulo de Vampiro. Comienza hablando de “Cazadores de brujas” (Achillu, 2011, p. 369) y los muestra como organizaciones al alero de la Inquisición, que en ese universo sigue existiendo. En cuanto a partidas de ambientación histórica, se puede recurrir a documentos sobre esa organización para abordar su funcionamiento en los primeros siglos del primer milenio. También se muestran organizaciones gubernamentales que investigan fenómenos paranormales; consideramos que este es el último grupo de esta sección que podríamos asociar a una ambientación medianamente histórica y que en una partida podría usarse como contexto. Y el resto de Los Otros son criaturas sobrenaturales, que no están relacionadas a una ambientación específica, sino que se exponen como un bestiario, para usarse de acuerdo con las necesidades de cada partida.

Vampiro: La Mascarada desarrolla la categoría de erudición aplicada, sobre todo a la creación del personaje, dada la importancia que ya se mencionó de la interpretación en la dinámica de juego. En el capítulo 3 del manual, “Personajes y Rasgos”, se nos dice

que “debes crear un personaje, un alter ego a través del cual te relaciones con el mundo del juego y con el que participes en la historia” (Achillu, 2011, p. 77). Aquí, la erudición y la evocación se conectan con el extrañamiento: en el proceso de creación de personajes, se debe elegir un “concepto del personaje” (Achillu, 2011, p. 80); y, para eso, se recurre a la información que existe sobre la ambientación, lo que se conecta con la habilidad de trabajar con la información. Esto sigue siendo parte de la erudición, en concreto la capacidad de usar información; y es un proceso que se repite durante la creación de personajes, ya que se elige concepto, habilidades o atributos y otras características para personalizar al personaje. Cuando se pide crear un “trasfondo para” (estas son características que definen la historia personal del personaje), se genera nuevamente un ejercicio de empatía histórica, evocación y extrañamiento, porque ahora el personaje debe situarse en un contexto concreto que sea consistente. En ese sentido, el manual indica lo siguiente: “Estos Rasgos deberían encajar en el concepto del personaje –un predicador callejero del clan Gangrel no debería tener Recursos, por ejemplo” (Achillu, 2011, p. 85).

Es necesario mencionar que casi todo lo relativo a la creación de personajes mantiene la tónica de moverse entre las habilidades ya mencionadas, porque lo que se hace es crear un personaje contextualizado en la ficción de la narración que propone *Vampiro: La Mascarada*, de forma que se debe tener información de la ambientación y realizar el ejercicio de situar allí a alguien, con más o menos justificaciones; aunque eso dependerá del grado de inmersión que cada jugador quiera alcanzar. Lo que el manual pone a disposición es la suficiente información para que el personaje sea completamente creíble en el contexto propuesto. El proceso se repite al hablarse de las *disciplinas*, algo así como superpoderes de los vampiros.

Respecto al marco normativo para desarrollar las partidas del juego, en el capítulo 5, “Reglas”, deben resaltarse algunas de ellas vinculadas con las habilidades de investigación en Historia. En primer lugar, la llamada *regla de oro*, que muchos juegos mencionan de maneras similares, pero no iguales y que a grandes rasgos refiere a que no es tan importante seguir al pie de la letra las instrucciones del manual si eso interfiere con los objetivos y o motivaciones del grupo que está desarrollando una partida. *Vampiro* señala que “*las reglas son lo que haces tú de ellas*. Deberías modificar este juego de cualquier forma que necesites. [...] si las reglas de este libro interfieren en tu diversión del juego, cámbialas. [...] Este libro simplemente es una colección de guías, consejos sugeridos, pero no definitivos” (Achillu, 2011, p. 245). Destacamos lo anterior porque es uno de los principios de lo planteado por Huizinga (2007, p. 11-44) y Coll (2019, p. 63), en cuanto el juego es una actividad normada, pero libre, planteando algunas diferencias creativas importantes ante el rigor del trabajo en la disciplina histórica; pero también aportando a esta última la importancia de imaginar posibilidades desde las fuentes disponibles y sus silencios u omisiones.

Con respecto al trabajo en equipo, el manual indica:

No siempre tienes que actuar solo. Si la situación lo permite [...], los personajes pueden cooperar para sumar sus éxitos... Si el Narrador decide que en una tarea determinada se puede colaborar, dos o más personajes podrán sumar los éxitos que consigan en sus respectivas tiradas (Achillu, 2011, p. 253).

Ese elemento podemos asociarlo a las dotes para la comunicación, así como la colaboración necesaria en proyectos de investigación.

Otra variable de gran interés es el paso del tiempo para los personajes del juego, porque:

Existe una enorme diferencia entre la velocidad a la que el tiempo pasa en el mundo real y en el del juego. En una partida de cuatro horas puede haber pasado una semana, un mes o incluso un año para los personajes. Por el contrario, los jugadores podrían estar toda la tarde describiendo los acontecimientos de una media hora de tiempo de juego llena de acción (Achillu, 2011, p. 254).

Eso debe vincularse con la evocación y extrañamiento en los trabajos historiográficos, en los cuales también se da ese fenómeno, bien de análisis detenido de algunos hechos, contextos, fenómenos, o síntesis de aspectos que abarcan incluso varios siglos.

Asociada a la habilidad antes mencionada está la mecánica de juego conocida como “acción automática”: “Las acciones automáticas suelen consumir una Acción, pero en la mayoría de los casos no precisan de una tirada de dados. Los siguientes son ejemplos habituales. El Narrador puede decidir qué otras acciones también lo sean” (Achillu, 2011, p. 258). Consideramos esa mecánica por la referencia a que sea el narrador quien decida que otras acciones no requieran tirada. Eso, además de hacer la narración más fluida, pues no hay que esperar el resultado de una tirada de dados, puede aplicarse porque se entiende que determinado personaje tiene las capacidades para realizar una acción de manera casi inconsciente, pues tiene mucha práctica en ello. Para que se entienda, ponemos de ejemplo a un personaje en ese juego que en su trasfondo tiene de ocupación ser licenciado en Derecho: es muy probable que justifique conocer alguna ley, aunque el jugador no la conozca, porque en el contexto de la ficción, el personaje lo sabe y no necesita ningún esfuerzo extraordinario para recordarlo. Asimismo, las reglas que regulan el combate y tiradas de dados específicas entran en la misma categorización anterior: son cuestiones que los personajes pueden realizar, aunque el jugador las desconozca o sea incapaz de realizarlas dependiendo de si; son conocimientos o habilidades, respectivamente.

El capítulo 7, “Moralidad”, es especialmente útil para comprender ese universo de la ficción. No hay que olvidar que *Vampiro* es un juego de horror personal, y su planteamiento sobre la lucha interna entre la humanidad y la monstruosidad por la que atraviesan los vampiros es una de las bases de ese juego. Aquí es donde la empatía, no necesariamente histórica, se vuelve muy relevante para pensar en que harían los personajes que se interpretan. Destacamos:

Un vampiro sin ningún tipo de moralidad no es nada más que un asesino sin mente esclavizado por la sed de vitae [palabra que el juego usa para referirse a la sangre], así que la Humanidad y las Sendas de Iluminación son una parte íntima de cada personaje de *Vampiro* (Achillu, 2011, p. 309).

Esas son sistemas morales para los personajes, que en el juego se reflejan con puntuaciones, a mayor puntaje, más fuerte el sistema moral del personaje⁷.

Además, ese es un juego de horror y eso refleja una de las cuestiones planteadas por las taxonomías en los juegos de rol, al indicarse que “son los más dados a la

⁷ La “Humanidad” refiérese a una serie de creencias que buscan proteger a la especie humana y, en general, lleva al personaje a realizar buenas acciones al tiempo que se aleja de expresiones de crueldad. Las “Sendas de Iluminación” son cuestiones morales más alejadas de la humanidad y más centrada en los vampiros. Eso puede ir desde seguir una suerte de código de caballería (Achillu, 2011, p. 316-318), el estudio para alcanzar la verdad como forma de vida (Achillu, 2011, p. 318-320), dejarse llevar por impulsos hedonistas (Achillu, 2011, p. 320-322), la búsqueda constante de diferenciarse de la humanidad (Achillu, 2011, p. 329-330), etc. A veces, esas sendas pueden tener expresiones similares a la Humanidad. Sin embargo, el personaje se vería como ajeno a ella y sin tener la intención de protegerla.

trivialización de cuestiones referidas a la violencia, ilegalidad y derechos humanos” (Roda, 2010, p. 199). Sin embargo, aunque el juego no esté necesariamente orientado siempre hacia las buenas acciones, recordemos la regla de oro y, por tanto, en un contexto de aplicación con fines más o menos educativos, se pueden aprovechar esas características de las moralidades para trabajar respecto a la banalización de la violencia o los derechos humanos.

Llegamos al capítulo 8, “Narración”, de los más importantes, dado que se nos dice como se realiza el ejercicio colaborativo de contarse una historia en ese juego de rol:

Cuéntame una historia.

Olvídate de las páginas de reglas y de los montones de dados. Cierra el libro, apaga las luces y cuéntame una historia sobre deseos oscuros y un hambre insoportable. Yo te hablaré de un vampiro, de sus talentos y debilidades, y tú me contarás a qué tipo de retos se enfrenta, qué recompensas y peligros encuentra por el camino. Tú pensarás en los giros que tomará la historia y yo te diré qué hace el vampiro para superarlos. Solo tú sabrás cómo termina realmente el relato, pero solo yo sabré cómo llegará el protagonista hasta allí (Achillu, 2011, p. 345).

Ese fragmento que introduce a la narración del juego nos deja ver la importancia de las dotes para la comunicación y también de la erudición, en tanto una de sus expresiones es utilizar información. Lo anterior también se relaciona con el tono que se espera que las partidas vayan a tener, por ejemplo, al decir:

Podrías imaginar historias de intriga, traición y la influencia corruptora del poder. Pero, ¿qué ocurre si uno de los jugadores se empeña en interpretar a un Nosferatu anarquista y otro quiere ser un fanático e inhumano anti-tribu Toreador? Ninguno de los dos personajes cuadra en tu concepto. No es una buena idea forzar a los jugadores a crear personajes que no desean, porque para que sientan que están contribuyendo deben tener personajes en los que estén interesados (Achillu, 2011, p. 346).

Eso podría parecer algo no necesariamente vinculado a las habilidades, pero lo está, principalmente si se considera al narrador, pues en el proceso de planificación de una partida, deberá considerar esa información y deberá comunicarla de manera apropiada para que quienes participen puedan no sólo crear un personaje apropiado, sino que también se sientan satisfechos con lo que la partida les ofrece. No hay que olvidar que esa es una experiencia colaborativa, como bien indica el manual:

Una vez todo el mundo está de acuerdo en el concepto general de la crónica, los jugadores tienen que crear sus personajes y tú el mundo en el que éstos cazarán. Merece la pena hacerlo de forma simultánea, porque de ese modo tus ideas y las suyas se mezclan y relacionan (Achillu, 2011, p. 346).

La planificación de las partidas invita a buscar información. Allí es donde nuevamente aparece la erudición y se nos señala que “si deseas situar tu crónica en una gran urbe que no conoces puedes encontrar información y mapas en una biblioteca local” (Achillu, 2011, p. 348). Para quienes estamos ligados a la disciplina histórica o a disciplinas afines, el trabajo con mapas y/o documentos asociados a la planificación urbana para usarse en un juego de rol puede resultar interesante, por curiosidad profesional; pero también porque explorarlo desde una vertiente lúdica nos permite contemplar detalles que de otro modo podríamos haber pasado por alto.

Siguiendo en la empatía histórica, la evocación y el extrañamiento, aparece una sección de preguntas y respuestas (Achillu, 2011, p. 353-354), que, si bien podríamos catalogar ante todo como un ejercicio de imaginación ligado a la narración, se debe tener en cuenta el ejercicio de situar al personaje en cuestión en un contexto, principio fundamental de las habilidades recién mencionadas. El manual presenta una sección llamada “Creación de Historias”, que señala las diferencias entre trama, conflicto, escenario y ambiente –términos del juego:

La trama es el tema de la historia: consiste en la secuencia de acontecimientos y acciones que los personajes siguen desde el principio hasta el final. [...] Cualquier trama debería poder describirse con solo unas pocas frases breves. Por ejemplo:

- *La cuadrilla es enviada a negociar con el Príncipe de Atlanta, pero el Nosferatu de la primogenitura intenta capturarlos por el camino* (Achillu, 2011, p. 356).

Por otra parte: “Los conflictos representan obstáculos o fuerzas opuestas que los personajes deben superar para resolver la trama. Pueden surgir de muchas fuentes, tanto de dentro del grupo como del exterior” (Achillu, 2011, p. 356). Esos suelen ser una herramienta al servicio de la historia que se está contando. Escenario y ambiente son en el manual formas de alcanzar una atmósfera apropiada para la Historia, así se nos dice que “si el escenario consiste en los paisajes de la historia, el ambiente es el modo en el que eliges describir estos paisajes” (Achillu, 2011, p. 358). Así, sumando a las habilidades mencionadas aparecen las dotes para la comunicación, fundamentales para que, quienes juegan, capten apropiadamente las ideas que quienes narran pretenden describir. Esos elementos son, en general, puramente narrativos. Sin embargo, como el propósito de esta investigación está ligado a la Historia, recomendamos verlos a la luz de los planteamientos sobre las duraciones (episódicas, coyunturales y estructurales) braudelinas. Eso no sólo nos entrega perspectiva, de acuerdo con el tiempo, sino que nos permite vislumbrar eventos, con sus respectivas causas y consecuencias, no sólo como sucesos coyunturales aleatorios.

Por último, en las secciones “Bailar con los Muertos” y “Consejos y Técnicas de Narración” (Achillu, 2011, p. 359-366) se aconseja respecto de las maneras de contar la historia. Si bien resaltan las dotes para la comunicación, sin embargo, en el juego eso está en función del relato, centrándose en lo que hace sentir, en la creación de atmósfera. Se requiere de un ejercicio de reflexión, en nuestra opinión, a través de la empatía histórica, para que eso no sea sólo una narración, sino que, además, se puedan trabajar en ella habilidades de nuestra disciplina.

Dungeons & Dragons

En la “Introducción” del Manual del Jugador, se dice que:

Los mundos de DUNGEONS & DRAGONS [D&D] existen como parte de un vasto cosmos llamado el multiverso. Están conectados entre sí y con otros planos de existencia, como el Plano Elemental del Fuego y las Profundidades Infinitas del Abismo, de formas extrañas y misteriosas. Dentro de este multiverso hay una variedad infinita de mundos, muchos de los cuales han sido publicados como ambientaciones oficiales de D&D. Las leyendas de ambientaciones como los Reinos Olvidados, Dragonlance, Falcongrís, Sol Oscuro, Mystara y Eberon están entrelazadas en la estructura del multiverso (Crawford, 2018, p. 5).

Si bien eso nos dejan claras las amplias posibilidades de ambientaciones (muy para tener en cuenta en el desarrollo de las partidas), aquí nos centraremos sólo en las propuestas del *Manual del Jugador*, *Manual de Monstruos* y *Guía del Dungeon Master*.

Ya se dijo más arriba que el juego se organiza mediante aventuras y que los personajes son un grupo de aventureros (Crawford, 2018, p. 7), en un mundo en el que existe la magia y es algo cotidiano⁸. Dungeons & Dragons suele asociarse, además, con la obra de Tolkien y forma parte de la inspiración para el juego, hasta el punto, por ejemplo, de tener que cambiarse los nombres de *hobbits* a *hafflings* en las sucesivas ediciones por motivos de derechos de autor. Sin embargo, la obra del autor de *El Señor de los Anillos* no constituye la fuente de inspiración principal, ya que Gary Gygax y Dave Arneson se inspiraron también en los mundos de fantasía de sus autores favoritos (Jack Vance, Fritz Leiber y Robert Howard), que deben catalogarse como “Espada y brujería”, ante la “Alta Fantasía” en la que se ambientan los relatos de Tolkien. La diferencia fundamental entre ambas es que la primera se centra fundamentalmente en un héroe (o antihéroe no pocas veces) y sus aventuras, en entornos donde la magia casi siempre tiene un papel negativo respecto a su uso o consecuencias, mientras que la alta fantasía o fantasía heroica se orienta más bien a la creación de un mundo en sí mismo, en el que la magia puede ser positiva o negativa (generalmente ambas, pero no suele plantearse o insistir en unas consecuencias negativas por usarla) y suele tener como protagonistas, muchas veces, a gente común o héroes improbables, como Bilbo y Frodo, o los niños en *Las Crónicas de Narnia* de C. S. Lewis (Murphy, 2020).

Por tanto, Dungeons & Dragons se planteó, en un inicio, como combinación de las reglas de otros dos juegos existentes y, si bien su planteamiento de aventura y búsqueda en las partidas se orienta más hacia el género de espada y brujería, por otra parte, la alta fantasía también juega un papel muy importante en la creación de mundos para la ambientación de partidas, así como particularmente en los sistemas de magia empleados. A su vez, en 1984 se publicó la novela *El retorno de los dragones*, de Margaret Weis y Tracy Hickman, primera de lo que luego se desarrolló como una trilogía de la serie “Crónicas de la Dragonlance”, un conjunto de libros cuyos argumentos están basados en el juego de Dungeons & Dragons, de manera que aquí también se genera un universo literario que los jugadores pueden o no leer, de cara a expandir o no su inmersión en lo que es, desde hace años, un complejo y rico universo de ficción multimedia. Además, la serie de televisión animada Dungeons & Dragons (traducida como Dragones y Mazmorras o Calabozos y Dragones en España y Latinoamérica, respectivamente), de tres temporadas, emitida en 1983–85, difundida ampliamente y a la que se sumaron, posteriormente, algunas otras producciones audiovisuales derivadas del juego, han contribuido, en gran medida, a darle una mayor popularidad al fenómeno más allá del *fandom* constituido.

Para el juego Dungeons & Dragons revisaremos tanto el *Manual del Jugador* (Crawford, 2018) como la *Guía del Dungeon Master* (Crawford; Perkins; Wyatt, 2018), mientras de *Manual de Monstruos*, dadas sus características, no tomaremos demasiado elementos que sirvan respecto a las habilidades.

⁸ De hecho, la premisa de la existencia de la magia como parte de la realidad es una característica fundamental en el género de la alta fantasía o fantasía heroica, así como también suele darse en espada y brujería, de acuerdo con Pato Rico (2019). En la literatura occidental actual, ha tenido mucho peso la propuesta del escritor de fantasía y ciencia ficción Brandon Sanderson con respecto a establecer sistemas de magia y clasificaciones acerca de cómo se desarrollan los relatos más bien en un sentido de magia dura o magia blanda. Sin embargo, la fantasía en China ha establecido sus propios términos entre *xianxia* (alta fantasía, historias de ficción, generalmente inspiradas en el taoísmo y en planos sobrenaturales, cuyos protagonistas buscan la inmortalidad por medio de la cultivación espiritual y aparecen en ella demonios, fantasmas y seres inmortales) y *wuxia* (protagonizadas fundamentalmente por humanos mortales que practican artes marciales que alcanzan niveles sobrenaturales, en historias de romance, honor y venganza como temas).

En lo relativo a la erudición, es clave todo el trabajo de la ambientación y referencias recogidas en el *Manual del Jugador*. Además, la creación de personaje, asociada a un ejercicio de empatía histórica, resulta interesante porque, más allá de la reflexión necesaria para entender el mundo de la partida y poder así integrar a un personaje en él, también ese juego en particular nos ofrece la opción de armar personajes sólo al azar, utilizando dados para que cada aspecto sea determinado por la suerte.

En el capítulo 3, “Clases”, aunque la información tiende a ser respecto a cómo elegir la ocupación de los personajes, se nos presenta también una amplia variedad de maneras de jugar con esas ocupaciones y es allí dónde podemos ver un ejercicio de evocación y extrañamiento, al poder observar y reflexionar sobre las condiciones y aptitudes que se deben tener para ser de una u otra clase y, más importante aún, cómo no hay una manera exclusiva de jugar esas clases, sino que hay una amplia variedad dentro de ellas.

El capítulo 4, “Personalidad y trasfondo”, es en general un ejercicio de empatía histórica, que se ve entrelazado con la evocación y el extrañamiento, porque invita a pensar en cómo lo harían los personajes en *Dungeons & Dragons*, basándose en sus deseos personales, pero también entendiéndose parte de una cultura. Un ejemplo concreto de lo anterior se ve cuando el juego habla del género de los personajes diciendo:

Puedes jugar con un personaje masculino o femenino, ya que esta elección no proporciona ventaja o inconveniente alguno a efectos de reglas. Piensa en si tu personaje se ajusta o no a las expectativas de su cultura en cuanto a su sexo, género y orientación sexual. Por poner un ejemplo: un clérigo drow podría desafiar la división por sexos típica de su sociedad. De hecho, esta podría ser la razón que movió al personaje a abandonar su hogar y viajar a la superficie (Crawford, 2018, p. 121).

No entraremos aquí en las complejidades de las relaciones de género de la cultura *drow*, sino que hacemos notar que ellas existen, de manera que en ese entorno de fantasía se nos presentan situaciones que podemos indagar desde nuestra disciplina como una investigación en sí misma (en una suerte de laboratorios epistemológicos).

Más adelante, se mencionan dos elementos que ayudan a darle profundidad al trasfondo de los personajes, ideales y vínculos. Mientras que los ideales son creencias que dan forma a la moralidad y ética de los personajes, los vínculos son eventos, personas o lugares que unen al personaje a un aspecto de su trasfondo (Crawford, 2018, p. 124). Consideramos que tributan, en el caso de los ideales, a la empatía histórica y la erudición, entendiendo que esas creencias pueden ser religiosas, filosóficas o políticas, algo que para estudiar desde nuestra disciplina exige conocer dichas creencias, pero también cómo evolucionan en su contexto para alcanzar un mejor entendimiento del fenómeno. Ahora bien, en el caso de los vínculos, aunque podrían entenderse de manera relativamente sencilla sólo desde la erudición, consideramos que, para aplicar eso de manera significativa, es la evocación y el extrañamiento lo que nos permite entender el contexto específico en que se desenvuelve un personaje.

Otro elemento importante de ese capítulo es la inspiración que mecánicamente, es decir, según las reglas de juego, es un recurso: se puede tener o no y, en el primer caso, se puede gastar para lanzar un dado adicional algo muy relevante porque puede

convertir un fallo en un éxito durante un momento crucial⁹. Entendiendo la inspiración como una recompensa por interpretar correctamente al personaje, se puede ofrecer a quien juega una herramienta concreta para recurrir a la empatía histórica, pues se debe entender el contexto de origen del personaje, así como sus motivaciones para obtener un beneficio en el juego y, en la reflexión necesaria para lograr el entendimiento necesario, aparece la habilidad que nos interesa trabajar.

De modo general, el capítulo 4 proporciona una serie de elementos que ayudan a configurar una historia de trasfondo consistente con el contexto general que tiene Dungeons & Dragons. Ellos pueden ir desde la vida de estudiante de alguna disciplina académica hasta la vida de pueblos nómadas dedicados a cazar en las llanuras. Lo interesante y útil para esta investigación es que las opciones, aunque variadas, se limitan a sí mismas para darle preponderancia a ciertos aspectos clave, algo que resulta particularmente útil pensando en una aplicación de esos elementos como foco de un ejercicio de empatía histórica.

En el capítulo 6, "Opciones de personalización", aparecen las "dotes", una mecánica de juego que, a cambio de ciertos puntos o condiciones, da determinados beneficios que van desde habilidad para la actuación a la maestría en lingüística (que da al personaje particular habilidad para aprender los idiomas de las distintas regiones que se usen en la partida), pasando por habilidades en uso de armas o herramientas. Esa mecánica otorga elementos importantes de evocación juntamente a la empatía-extrañamiento: si sabemos que el personaje es bueno en determinada disciplina, eso facilitará el proceso de acercamiento a la realidad en que se desenvuelve.

Por último, las coordenadas que configuran la posición y movimientos en los entornos ficticios en los que se juega se desarrollan en el capítulo 8, "Aventuras". Eso implica: el correr del tiempo, la velocidad de viaje y cómo cada tipo de terreno puede o no afectar al personaje, la visión y los elementos que influyen en ella, además de mencionar cómo interactuar con objetos y personajes y cómo interpretar durante una partida. En todo eso, más una vez, son importantes la evocación y el extrañamiento, al hacer evidentes las diferencias de contexto del jugador con el juego, la necesidad por tanto de ejercitar la imaginación para llevar adelante la aventura.

Respecto a la *Guía del Dungeon Master*, sus dos primeros capítulos, "Tu propio mundo" y "Crear un multiverso", tributan a la habilidad de erudición. El segundo, concretamente, es una guía de información del multiverso en Dungeons & Dragons, mientras el primero presenta estructuras tanto de creación como de organización de la información de las campañas y mundos creados para ambientarlas. Eso abarca cuestiones religiosas, políticas, económicas, culturales, idiomáticas y un largo etc. Destacamos la sección llamada "Cartografiar tu campaña", en donde se presentan elementos referentes a la cartografía, pues el manual sugiere no sólo el uso de mapas, sino que ofrece lineamientos para poder trabajar ellos de manera sencilla, pero que sea funcional a los intereses de exploración y construcción de mundo necesarios en una campaña de Dungeons & Dragons; y se complementa, además, con la información respecto a cómo construir asentamientos de distintos tipos y tamaños, con diversas formas de organización, actividades económicas, etc.

⁹ "La inspiración es una regla que el *Dungeon Master* puede emplear para recompensarte por interpretar tu personaje de forma fiel a sus rasgos de personalidad, ideal, vínculo y defecto. Mediante la inspiración puedes recurrir a tu rasgo de personalidad 'compasión por los oprimidos' para obtener la ventaja que necesitas al negociar con el Príncipe Mendigo. La inspiración también te permite invocar tu vínculo 'defenderé mi aldea natal' para sobreponerte al efecto de un conjuro del que has sido víctima" (Crawford, 2018, p. 125).

Pasando al capítulo 4, “Crear personajes no jugadores”, se exponen elementos que ayudan a la evocación y extrañamiento, eso porque trata de cómo quien narra pueda crear personajes, pero eso requiere que se tenga claro el contexto en que aquellos personajes se van a desenvolver. Cuando se hace la división de los personajes no jugadores, aquellos personajes que son interpretados por quien narra, ya sean contactos, trabajadores o el villano (Crawford; Perkins; Wyatt, 2018) de la campaña, se plantea entonces un ejercicio de comprender las motivaciones de dichos personajes (empatía histórica); o, siendo más específico, quien narra permite que la empatía histórica se desarrolle, al presentar las motivaciones de determinados personajes a los jugadores. Eso resulta no sólo interesante, sino que además es muy útil para resumir el ejercicio de quien narra. Se presenta en esta sección el manual da 10 aspectos a considerar para crear un personaje no jugador, donde se nos señala:

Como comprobarás más adelante, diez frases son suficientes para resumir los elementos principales de un [personaje no jugador] PNJ digno de ser recordado. Una frase para cada uno de los aspectos siguientes:

- Ocupación e historia. / • Apariencia. / • Características. / • Talento. /
- Peculiaridades. • Interacciones con los demás. / • Conocimientos útiles. /
- Ideal. / • Vínculo. / • Defecto o secreto (Crawford; Perkins; Wyatt, 2018, p. 89).

Eso, si bien considera diversos aspectos, el hecho de que se sintetizan en una frase por cada uno lo hace bastante sencillo de entender y la complejidad de lograrlo se ve ayudada por el recurso mencionado (conectando aquí de nuevo con el desarrollo de las dotes comunicadoras, en ese caso de creación, síntesis y representación de personajes).

Llegamos al capítulo 8, “Dirigir el juego”, cuya primera parte sugiere definir las normas que la mesa tendrá. Eso implica una vinculación con las dotes para la comunicación, pues, además de las normas de comportamiento, incluye un segmento donde se sugiere ponerse de acuerdo de antemano sobre quien habla (y cuando) en la mesa; es decir, si lo que se dice lo dice el jugador o el personaje y cómo hacer notar cuando es uno u otro. La inspiración, que mencionamos antes al tratar lo referente al *Manual del Jugador*, tiene aquí una aparición, pero de manera más amplia porque se ofrecen formas concretas de entregarle inspiración a jugadores de acuerdo con sus acciones, una profundización de la mecánica que anteriormente expusimos.

El tercero de los libros básicos que componen Dungeons & Dragons, el *Manual de Monstruos*, no será abordado en profundidad aquí, pues, como dijimos, son los dos anteriores los que muestran en mayor medida las habilidades que pretendemos trabajar en esta investigación. Sin embargo, debe mencionarse que la mayor parte de su contenido tiene que ver con la erudición. En particular, si se revisa a los monstruos que allí aparecen, están ordenados de manera enciclopédica, basándose en distintas taxonomías: se exponen los diversos tipos de criaturas, los peligros asociados a ellas y fragmentos de la propia historia de las criaturas, costumbres y culturas, cuando no son simplemente animales salvajes.

Otro aspecto por destacar en ese manual es la manera cómo se presentan distintos entornos, que son tanto hábitats de esos monstruos como lugares de posibles aventuras. La caracterización de dichos entornos sirve para trabajar evocación y extrañamiento en tanto se hace necesario el ejercicio de abstracción respecto al propio contexto, como del contexto de juego. En ambos casos, es importante extraer elementos de uno u otro contexto para lograr que el jugador comprenda el contexto del personaje que interpreta.

MAGISSA

Magissa puede categorizarse en el género de fantasía y está específicamente diseñado para que los jugadores sean niños. Eso es importante porque añade, a la intencionalidad del diseño del juego, aspectos mecánicos en su jugabilidad que permiten que el acercamiento sea más sencillo y no deban lidiar así con las complejidades de los tipos que hemos revisado antes. Ahora bien, la sola práctica de ese juego diseñado para niños es una manera de iniciarles en lo que aquí hemos llamado cultura del rol (pero también a muchos adultos que no sepan jugar), por lo que se transformaría en una puerta de entrada a otros juegos más tradicionales o innovadores, sencillos o complejos, a medida que los participantes vayan creciendo y, por ende, sean capaces de comprender mecánicas y conceptos de mayor complejidad. De hecho, el juego tiene eso considerado en su diseño, pues en su primer capítulo se dice:

El juego de rol permite trabajar con los niños algunos conceptos como:

- El trabajo en equipo (que consideramos muy importante).
- La tolerancia al fracaso y la actitud proactiva.
- El lenguaje y otros aspectos de la comunicación.
- El pensamiento lógico y creativo (lateral).
- La imaginación.
- La empatía y la adaptación.
- El cálculo de probabilidades y el cálculo mental.
- La resolución de problemas.
- El pensamiento táctico y estratégico.
- La expresión corporal (Patsaki; Reyes, 2016, p. 7).

Nos parece importante destacar un elemento de Magissa que no está necesariamente presente en los otros juegos y es uno de los aspectos más llamativos en las hojas de personaje: todas tienen algún tipo de simbología en mayor o menor medida, pero en ese juego se destaca que cada elemento representado en la hoja se acompaña de un símbolo que le referencia. Por ejemplo, una de las características, llamada "Mente" y que se usa para el lanzamiento de hechizos, tiene, al lado, un sombrero en punta, como aquellos que suelen llevar los magos de la fantasía tradicional. Sucede algo similar con la "Defensa", representada por un escudo. Hay otros dibujos y todos en un estilo que emula los cuentos de hadas. Esa simbología resulta muy evocadora y sintética del contexto, tono y tipo de partida que el juego invita a desarrollar. Es, por lo tanto, una muestra de una de las habilidades que aquí trabajamos, pero desde el propio diseño del manual de juego.

El manual comienza con un breve relato que, a modo de prólogo, comenta la situación del universo en que se ambienta, donde un día una niña llamada Pandora encontró un jarro sellado que, al abrirlo, llenó todo de niebla y eventos extraños sucedieron. Al día siguiente, desaparecieron todos los adultos y, ahora, sólo hay niños, pero un hada aparece para acompañarlos (Patsaki; Reyes, 2016, p. 5). Ese breve relato al comienzo plantea dos cuestiones fundamentales: la magia es parte esencial de la ambientación y está orientada a niños en un tono que resulta muy amable y poco violento; recordemos que, por su orientación hacia la niñez, el juego tiene un tono de cuento de hadas.

El capítulo 2, "Creación de personajes", es donde, previamente a una partida, más elementos de empatía histórica se encuentran, porque, como hemos revisado en otros juegos, crear un personaje implica el ejercicio de comprenderle y pensar como el personaje en cuestión.

Por su parte, el capítulo 6, “Crear nuevos elementos”, requiere tanto de erudición como de evocación y extrañamiento. La primera, porque es necesario cierto nivel de conocimiento respecto al sistema de juego y la segunda porque entender qué elementos se pueden agregar o quitar requiere un ejercicio, aunque suene redundante, de agregar y quitar elementos a una partida para entender los efectos que podrían presentarse al hacerlo.

Una mecánica interesante que plantea Magissa es el uso de tarot para crear aventuras. Aunque eso agrega aleatoriedad a las historias que se jugarán, resulta interesante cómo se usa un elemento al que, tradicionalmente, se le atribuye misterio o cierto aspecto mágico, usado aquí para impulsar una aventura que, recordemos, tiene unas características de fantasía. Hay allí entonces una capa adicional de misterio en el desarrollo de la partida, dado que se agrega el elemento de aleatoriedad y, con ello, aparece el extrañamiento, con dos tablas presentes en el manual: la de “crea el esbozo de tu aventura” y la “tabla de adversidades” (Patsaki; Reyes, 2016, p. 128-132).

Asimismo, la “Guía para educadores” del capítulo 13 enfatiza en las dotes para la comunicación, respecto a la importancia de transmitir la información hacia los niños que vayan a jugar en las partidas. Recuérdese que el tipo de lenguaje utilizado en el juego está dirigido a un público infantil y que eso se presente en las tablas de información resulta particularmente útil, al querer que quienes jueguen comprendan mejor las instrucciones y las reglas de ese juego. En los anexos se nos presentan información resumida y aventuras publicadas en la página web de la creadora del juego, que tributan tanto a la erudición (en su vertiente de búsqueda de información) como a la evocación y extrañamiento (en lo referente a la ambientación para el juego).

CONCLUSIONES

Hemos visto como la empatía histórica está presente en cada manual al momento de proponer mecanismos de creación de personajes: todos implican en sus reglas pensar y ponerse en el lugar de otra persona, aunque cada manual puede enfatizar o centrarse en aspectos distintos, desde los roles de género a las motivaciones y aspectos morales de los personajes; y, también, en lo relativo a la interpretación del personaje, teniendo en mente la historia de trasfondo. En diversos grados y de muchas formas se plantean, además, recursos para orientar a los jugadores en el ejercicio de entender a sus personajes a la hora de interpretarlos, desde la descripción de personajes-tipo, su conexión con obras existentes, glosarios y referencias bibliográficas para ampliar.

La erudición aparece en la manera en que aspectos del manual están diseñados, como una fuente de información casi enciclopédica y, en los capítulos y secciones, tienen referencias a la ambientación del juego, de manera que toda mecánica que tribute, ya no sólo a la memorización de una historia interna, sino a las formas de utilizarla, se vinculan a esa habilidad. Destacamos aquí las diferencias que los propios manuales hacen si están dirigidos a jugadores o bien a narradores, así como las herramientas que se ofrecen para el trabajo con mapas o planos.

La evocación y extrañamiento son, como se ha dicho, dos caras de una habilidad histórica. Destacamos aquí aquellas secciones en donde se hace énfasis en las diferencias entre jugador y personaje, así como las sugerencias a que los jugadores utilicen sus propios conocimientos para mejorar la interpretación de sus personajes. Los manuales suministran información clave sobre elementos propios y peculiarmente característicos de cada mundo: los diferentes sistemas monetarios, de tiempo, ocupaciones, etcétera, diferentes a nuestra cotidianeidad. Finalmente, está el énfasis que se pone en la

interpretación, pues visto desde esa habilidad, pudimos notar una relación dialéctica entre el espacio de juego (que puede incluir elementos físicos y/o visuales) y la historia que se lleva adelante en cada partida.

Respecto de las dotes para la comunicación, se expresan en varias formas, desde la oralidad para los diálogos, las expresiones corporales, la creación de relatos para compartir resúmenes o trasfondos, pero también utilizando medios más técnicos, como, por ejemplo, los mapas. A eso se debe agregar que los manuales sugieren el propio ejercicio narrativo y de interpretación como una forma de comunicación.

Ante las visiones de esos juegos como mero pasatiempo o, en ocasiones, la sospecha y alarmismo por prejuicios equivocados, este trabajo ha tratado de mostrar una parte de su gran potencial educativo, en ámbitos no formales e informales. Esperamos que sirva como marco de referencia de principios del pensamiento histórico al público no especializado (o ni siquiera interesado a veces en la disciplina histórica) y, sobre todo, para quienes juegan al rol, ya que les ayudará a sistematizar la percepción, conciencia, uso y valoración de las habilidades de juego aplicables al conocimiento histórico, para la disciplina y para la vida, mostrando a quienes les rodean que, más allá de la diversión, esas actividades son muy enriquecedoras en el desarrollo profesional y personal.

REFERENCIAS

ALDERSON, Giles. **World of darkness**. 2007. Documental.

ACHILLU, Justin. **Vampiro: la mascarada**. Edición: 20° aniversario. Madrid: Nosolorol, 2011.

CARR, David. **Experiencia e historia: perspectivas fenomenológicas sobre el tiempo histórico**. Buenos Aires: Prometeo, 2017.

COLL, Jaime. La enseñanza como juego: de Alvin Boyarsky a Enric Miralles. **Zarch**, Zaragoza, n. 12, p. 62-73, 2019. https://doi.org/10.26754/ojs_zarch/zarch.2019123543

CRAWFORD, Jeremy. **Manual del jugador**. Sevilla: Edge Entertainment, 2018.

CRAWFORD, Jeremy; PERKINS, Christopher; WYATT, James. **Guía del Dungeon Master**. Sevilla: Edge Entertainment, 2018.

DRAY, William. **History as Re-nactment: R. G. Collingwood's Idea of History**. Nueva York: Oxford University Press, 1995.

ELIAS, Norbert. **Sobre el tiempo**. México: Fondo de Cultura Económica, 2013.

FERGUSON, Niall (org.). **Historia virtual: ¿Qué hubiera pasado si...?** Madrid: Taurus, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Madrid: Alianza, 2007.

KLEINBERG, Ethan. **Historia espectral**: por un enfoque deconstructivo del pasado. Santiago de Chile: Palinodia, 2021.

MURPHY, Brian. **Flame and crimson**: a history of sword-and-sorcery. United States of America: Pulp Hero Press, 2020.

PATO RICO, Silvia. **Breve historia de la fantasía**. Madrid: Nowtilus, 2019.

PATSAKI, Edanna R.; REYES, Fernando R. **Magissa**: rol para niños. Madrid: Nosolorol, 2016.

RETZ, Tyson. **Empathy and history**: historical understanding in re-enactment, hermeneutics and education. Nueva York y Oxford: Berghahn Books, 2018.

RODA, Antonio. Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. **Revista Teoría de la Educación**, Salamanca, v. 11, n. 3, p. 185-204, 2010. <https://doi.org/10.14201/eks.7458>

RODRIGO, María José; RODRÍGUEZ, Armando; MARRERO, Javier. **Las teorías implícitas**: una aproximación al conocimiento cotidiano. Madrid: Visor, 1993.

SEIXAS, Peter; MORTON, Tom. **The big six**: historical thinking concepts. Toronto: Nelson Education, 2013.

SEPÚLVEDA LARA, Cristian. **Los juegos de rol para desarrollar actividades de investigación en Historia mediante la empatía**. Tesis (Grado) – Universidad de Concepción, Concepción, 2024.

TAMM, Marek; ZELENÁK, Eugen. In a parallel world: an introduction to Frank Ankersmit's philosophy of history. **Journal of the Philosophy of History**, v. 12, n. 3, p. 325-344, 2018. <https://doi.org/10.1163/18722636-12341401>

VENTURA ROJAS, José Manuel. Historia e identidad: percepción del pasado, evocación, empatía, extrañamiento y alteridad. *In*: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; WIDOW, José Luis (org.). **La utilidad de la historia**. Gijón: Trea, 2018. p. 287-313.

VENTURA ROJAS, José Manuel. El paradigma "Historia 5D", la dimensión "experiencia" y laboratorios epistemológicos en la enseñanza e investigación de la disciplina. *In*: BERMÚDEZ VÁZQUEZ, Manuel; MACHO REYES, Rafael Diego (coord.). **Uso de razón**: argumentos y ley a lo largo de la historia de la filosofía. Madrid: Dykinson, 2023a. p. 209-231.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La ciencia ficción como laboratorio epistemológico para la historia y las ciencias sociales. *In*: CALLE RECABARREN, Marcos; José Miguel DE TORO (org.). **Los laberintos de Clío: experiencias teórico-metodológicas en investigación histórica**. Concepción: UCSC, 2023b. p. 45-74.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La experiencia del pasado histórico: paradoja soluble a través de la recreación histórica y medios audiovisuales (BBC Historic Farm Series). *In*: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **Las paradojas de la historia**. Gijón: Trea, 2024. p. 383-408.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Erudición, experiencia y oficio (*craeft*) para analizar y proyectar el canon en la disciplina histórica. *In*: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **El canon en la historia**. Gijón: Trea, 2025. p. 169-191.

